



Understanding Videogames

Simon Egenfeldt-Nielsen, Jonas Heide-Smith,
Susana Pajares Tosca.
London, Routledge, 2008
293 páginas

Reseña por Mercè Oliva Rota

Understanding Videogames se propone la ingente tarea de compilar y dar coherencia a las principales aportaciones hechas hasta la fecha en el estudio de los videojuegos y todo esto en menos de 300 páginas.

Los autores describen a su “lector modelo” de la siguiente manera:

Our primary audience is a student of games, perhaps in a program of study anchored within the humanities or social sciences. He or she is not yet a fully trained games scholar, but has an interest in achieving a broad understanding of games. (pág. 2)

Y eso se traslada al tono del libro, marcado por un claro carácter didáctico. Ahora bien, este planteamiento peca de una excesiva modestia, dadas las características de esta obra. De hecho, como resultado del esfuerzo de agrupar y sistematizar lo dicho hasta ahora sobre videojuegos, el libro construye una base teórica para formar y encauzar el interés de nuevos investigadores y sobre la que poder avanzar hacia la consolidación de la disciplina. Se puede afirmar que la publicación de este libro marca la entrada a una cierta madurez de los *game studies*

En segundo lugar, esta obra también está pensada para ser leída por diseñadores. Tal y como se hace notar, en el campo de los videojuegos se produce un acercamiento entre investigadores y creadores que no existe en otros ámbitos creativos, como pueden ser la literatura, el cine y la televisión. Así pues, se trata también de conseguir que se hagan mejores juegos.

Teniendo en cuenta estos objetivos, no es de extrañar el carácter enciclopédico de *Understanding Videogames*, que abarca todas las perspectivas de análisis: la producción, la recepción, el texto, el contexto cultural, la historia y la ontología del medio.

Así, el libro se inicia con un análisis de la industria de los videojuegos (capítulo 2), constatando la importancia económica del sector y explicando su estructura: tipos de empresas, fases en la creación de un videojuego, los distintos roles profesionales que intervienen en este proceso... se dibuja un mapa interesante para el lector que quiera trabajar en este sector.

Posteriormente, se define qué es un juego (capítulo 3), repasando las definiciones aportadas por Wittgenstein, Huizinga, Caillois, Jenkins... y prestando especial atención a las definiciones más formales propuestas por Crawford, Salen y

Zimmerman y Juul. Finalmente, los autores se resisten a dar una definición de juego, aunque sí señalan los principales elementos que lo integran: un juego es un sistema de reglas, con unos objetivos marcados, en el que las acciones del jugador son evaluadas y, sobre todo, con una experiencia de juego diseñada. Se añaden a estas definiciones formales otras propuestas desde la industria, como la famosa afirmación de Sid Meier: “*a game is a series of interesting choices*” (pág. 37). Además, se ensaya una clasificación genérica basada en cuestiones formales (tipo de objetivo, de reglas...), sobre la que se construirá el capítulo dedicado a la historia de los videojuegos (capítulo 4).

Pero si hay un capítulo especialmente interesante es el quinto, llamado “*Video game aesthetics*”. Este capítulo está dedicado, en primer lugar, a las reglas y la *gameplay*, los dos aspectos específicos de un juego. Además, de forma significativa, se introducen también dos elementos más que no siempre son tomados en cuenta al mismo nivel: la geografía del juego (entendida como el espacio jugable) y la representación audiovisual. Así, se destaca el peso de estos aspectos en el diseño de la experiencia de juego, dejando atrás posturas teóricas que ven la puesta en escena y la composición visual como algo superficial y sin ninguna trascendencia para el análisis de la mecánica de los juegos.

Por un lado, la geografía se introduce en la definición de *gameplay*, entendida como “*the game dynamics emerging from the interplay between rules and game geography*” (pág. 102). Es decir, el diseño del espacio jugable guía las acciones del jugador, al mismo nivel que las reglas, y no es solamente un “decorado” en el que se desarrolla el juego. Por otro lado, se subraya que la representación audiovisual puede influir tanto en la mecánica del juego como en la experiencia del jugador. El uso de la perspectiva, las dimensiones usadas (2D ó 3D), la posibilidad de exploración del espacio, el tipo de *scroll*, el campo y fuera de campo, etc. encauzan la *gameplay* (por ejemplo, los videojuegos de estrategia habitualmente necesitan una perspectiva en tercera persona, etc.). Al mismo tiempo, se alerta sobre el carácter convencional de la unión de determinados géneros a determinadas representaciones audiovisuales, apostando por crear nuevas combinaciones. De hecho, sólo es posible repensar la relación entre reglas y representación visual si ésta última se tiene en cuenta seriamente.

Ahora bien, destaca en este capítulo un desequilibrio hacia lo descriptivo, en lugar de la profundización sobre la relación entre reglas, geografía e imagen y su proyección de significados en los videojuegos. Precisamente, la dimensión significativa de las reglas de juego constituye un elemento clave que permite pasar de los análisis formalistas al análisis de la significación del juego, especialmente en relación a valores e ideología. Tal como afirma Frasca (2001: 47):

Ideology in a simulation is not just conveyed through how characters are represented. Even subtle choices in deterministic or indeterminist models speak about the author's option and vision of both real and simulated world. Are some scenes hard-coded into the system and therefore are as inexorable to the player as destiny? Or maybe they are just a consequence of the player's actions? What is the role of chance in the simulated world? Has the player real means of cooperation with others characters or the game is designed to foster individualism?

El libro también pretende legitimar los videojuegos como objeto de estudio y como objeto cultural. Así, en el capítulo 6 (“*Video Game Culture*”) se examinan las críticas recibidas por los videojuegos desde diferentes perspectivas. Por un lado, se habla del menosprecio a los videojuegos como objetos culturales, por el hecho de tratarse de cultura popular, ser un medio audiovisual y comercial y, sobre todo, por ser un medio nuevo. Los autores defienden los videojuegos como una “fuerza cultural”, que refleja e influye en los imaginarios sociales e interactúa con otros medios (se destaca así la influencia de los videojuegos en otros textos mediáticos y artísticos). En segundo lugar, se recuerdan los peligros que se asocian a los videojuegos, especialmente en relación a la violencia (tema al que se dedica el último capítulo) destacando la falta de resultados concluyentes en los estudios empíricos.

El séptimo capítulo está dedicado al jugador y a los análisis de la recepción. Aquí se describen los jugadores como un ejemplo de audiencia activa, creativa y organizada (una definición en positivo, opuesta al estereotipo del espectador televisivo, y con la que también se profundiza en la legitimación del medio). De forma coherente con esta definición de jugador, el capítulo se centra en las comunidades de juego (las relaciones que se establecen entre los jugadores en los videojuegos de multijugador) y la meta-cultura del videojuego (sitios de internet hechos por aficionados, foros de discusión, *mods*, ficciones basadas en los juegos y creadas por fans, *walkthroughs*...).

Otro capítulo interesante es el dedicado a la narrativa (capítulo 8). El concepto de narración (y otros afines) siempre ha sido un tema controvertido en el ámbito de los videojuegos. Por un lado, se ha identificado como algo superficial, con una función meramente “decorativa” dentro del juego. Por otro, la introducción de narración en los videojuegos se ha visto como una forma de desvirtuarlos. En este capítulo, en cambio, se dejan atrás estos prejuicios y se prefiere una definición más flexible de narratividad: no se debe entender la narración como una sucesión predefinida y rígida de eventos (incompatible con la idea de interacción), sino que las relaciones que los videojuegos establecen con la ficción son mucho más ricas.

Así, se afirma que todo juego construye un mundo ficcional que es fundamental para la experiencia de juego del jugador y que, además, puede tener efectos en la *gameplay*: “*themes and plots –however vague- enables players to figure out game interfaces and the rules of the game: what actions are available to me as a player?*” (pág. 172). Al mismo tiempo, se presta atención a las distintas formas de crear historias en los videojuegos (más allá de las aventuras gráficas más rígidas): *branching*, la distinción entre juegos de progresión y de emergencia, la función de las misiones para crear una experiencia narrativa, los personajes... Otro ejemplo de esta perspectiva abierta en relación a la narración en los videojuegos es el apartado dedicado a las *cut-scenes*, tan criticadas desde el análisis y el diseño. La balanza se decanta aquí hacia un enfoque más bien formalista, que puede ser muy útil respecto al estudio de diseño de videojuegos en un sentido estricto, pero con algunas limitaciones en lo que se refiere al estudio de la dimensión discursiva de las obras.

Finalmente, a un nivel más teórico, se subraya la necesidad de no depender demasiado de los conceptos de otros medios (literatura y cine), que pueden llevar a dejar de lado elementos esenciales de los videojuegos o menospreciar las capacidades narrativas de este medio (por parecer las historias demasiado simples). Quizá por eso se dejan de lado perspectivas y conceptos de otras disciplinas que podrían resultar

útiles para el análisis de los videojuegos (en particular, teorías de narrativa cinematográfica y audiovisual, teorías de mito-análisis, etc.).

También se dedica un capítulo muy completo a los *serious games*, prestando especial atención a los juegos educativos y dejando en un segundo plano a los juegos comerciales y persuasivos. Se tienen en cuenta distintos tipos de juegos (*edutainment*, juegos comerciales con fines educativos, y juegos experimentales, creados a partir de la investigación) y se repasan sus características, fortalezas y debilidades en relación al aprendizaje de contenidos. De hecho, el capítulo critica abiertamente el *edutainment*, género que domina el ámbito, por sus muchas limitaciones en relación a las teorías educativas en las que se fundamentan (behaviorismo), la falta de relación entre el contenido educativo y el juego, el diseño de *gameplays* demasiado simples, mecánicas de aprendizaje basadas en exceso en la repetición...

El libro se cierra con un capítulo dedicado a los estudios de los “riesgos” de los videojuegos, especialmente en relación a la violencia. Aquí se diferencia entre dos perspectivas de análisis: medios activos y receptores activos. En el primer caso, se trata de investigaciones empíricas en laboratorio que intentan probar los efectos en los comportamientos de los jugadores (estudios de los que se destacan sus limitaciones y la falta de resultados concluyentes). Los segundos, enfatizan el poder del jugador para interpretar los juegos de formas distintas, así como la importancia del contexto personal en los efectos de los juegos.

Resumiendo, *Understanding Videogames* es un buen compendio de las principales aportaciones hechas hasta la fecha sobre el estudio de los videojuegos. Constituye el primer paso para crear una nueva generación de investigadores (y diseñadores) que consoliden esta disciplina, todavía etiquetada como “nueva”.

Respecto a los puntos débiles del libro, en primer lugar, solamente se hace referencia a las obras y teorías directamente centradas en el análisis de juegos y videojuegos. Esta selección es totalmente coherente con los objetivos del libro, pero tiene el riesgo de dejar de lado perspectivas y conceptos teóricos que podrían enriquecer el análisis (especialmente en los capítulos dedicados a la representación audiovisual y a la narrativa, así como los análisis de la recepción). En segundo lugar, se detecta en el texto una postura demasiado defensiva contra las críticas a los videojuegos, restando credibilidad sistemáticamente a cualquier análisis que obtenga conclusiones negativas en relación al medio.

Como elementos positivos de la obra, destaca su esfuerzo para dar coherencia y orden a los estudios sobre los videojuegos, muchas veces obras individuales sin un contexto común. Finalmente, es necesario subrayar la visión sin prejuicios y abierta sobre qué es un videojuego y qué es relevante para su análisis, dejando atrás extremismos esencialistas y entendiendo que un videojuego es la suma de muchos elementos distintos y no únicamente sus reglas.

En definitiva, *Understanding Videogames* es un título útil e interesante que no solamente puede servir a diseñadores y estudiantes interesados en los videojuegos, sino que permite crear una base teórica sólida a partir de la cual construir los nuevos capítulos de la historia de los *game studies*.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

FRASCA, Gonzalo (2001): *Videogames of the oppressed: videogames as a means for critical thinking and debate*. Tesis de Máster presentada al Georgia Institute of Technology. Disponible en Internet (16.07.2009): <http://www.ludology.org/articles/thesis/FrascaThesisVideogames.pdf>