

Videjuegos: El desafío de un nuevo medio a la Comunicación Social

Salvador GÓMEZ GARCÍA

Universidad Complutense de Madrid

salvagoa@yahoo.es

RESUMEN

El estudio académico de los videojuegos es una de las áreas más prometedoras para los investigadores de la comunicación social. Un fenómeno que no recibió atención académica hasta hace 20 años, y que, todavía, requiere un importante esfuerzo teórico desde el ámbito de la historia de la comunicación social.

Palabras Clave: Historia de la Comunicación, Videojuegos, Metodología, Ludología.

Videogames: The Challenge of a New Media to the Social Communication

ABSTRACT

The Academia field of computer game research is one of the most promising interdisciplinary areas of research for mass communication researchers. The phenomenon didn't get attention from academic fields until 20 years ago and, however, need, from social communication point of view, an important theoretical effort.

Keywords: Mass Communication History, Videogames, methodology, ludology.

SUMARIO: 1. La intensidad de un cambio. 2. Vino nuevo para odres viejos: las primeras aproximaciones al fenómeno desde diversas disciplinas académicas. 2.1. Los videojuegos como narraciones. 2.2. Los videojuegos como juegos. 2.3. Los videojuegos como producto cultural. 3. Los videojuegos como objeto singular de investigación. 3.1. Los videojuegos: los límites de un concepto. Hacia una definición. 3.2. Aproximaciones metodológicas. 3.3. El planteamiento de la industria. 4. A modo de conclusión.

En el presente artículo se ofrecen las principales líneas de acción en torno al *status* académico de las investigaciones sobre videojuegos. Valorar las principales aportaciones que se han ofrecido desde otras disciplinas académicas y “abrir el campo” para los estudios de comunicación social (en su vertiente histórica, pero no exclusiva) sobre esta área.

1. LA INTENSIDAD DE UN CAMBIO

El nacimiento y evolución de la industria de los videojuegos se inicia en la década de los ochenta dentro de un proceso caracterizado por la generalización de la informática de consumo y la paulatina informatización de los entornos de trabajo. En 1982, aparecía en el mercado europeo el microordenador *Sinclair ZX Spectrum* de 8 bits que combinaba una potencia destacable para la época con un diseño compacto y a un precio asequible. Desde entonces, la industria del videojuego se ha ido convirtiendo en un prospero negocio¹ y en un importante elemento de la cultura popular².

Esta doble relevancia, económica y cultural, está generando una creciente producción académica en torno a los videojuegos. Al igual que ha ocurrido con otras expresiones culturales o medios, por ejemplo la música rock o el cine, en la historia de este medio se aprecia una primera etapa en la que las investigaciones abordan mayoritariamente sus efectos más “negativos”: su influencia en comportamientos agresivos, delictivos o de permisibilidad sexual³. Es posible establecer una analogía entre el contexto que propició el cambio de perspectiva en torno al cine y la nueva percepción sobre los videojuegos:

“El cambio en la consideración académica del cine está ligado a dos procesos paralelos: el primero se refiere al mundo de la comunicación. La aparición de la televisión y las críticas que recibió el nuevo medio —a las que no fue ajeno el cine ni muchísimo menos—, que fue calificado de zafio en sus programas de entretenimiento desde muy pronto, hizo que, en comparación, el cine se convirtiera automáticamente en una manifestación cultural de altura. En buena parte los prejuicios sobre la televisión lavaron la imagen del cine.

El segundo cambio que facilitó el inicio de las investigaciones rigurosas sobre cine —y su historia naturalmente— fue el que se produjo en las concepciones clásicas sobre cuál era el contenido de la cultura. En ese sentido, por no entrar a cuestiones que se alejarían del objeto de este trabajo, hay que recordar que los términos *cultura* y *popular* hasta los años cincuenta del siglo XX, se consideraban contradictorios y excluyentes. Sólo cuando se abrió el concepto de cultura cupo el cine entre sus manifestaciones. En fin, el cine entró en las universidades de la mano de la *novela negra*, del *folksong*, del *comic*...”⁴.

En un orden similar de cosas, los videojuegos se presentan como un medio en el que la gran importancia de su dimensión de entretenimiento ha provocado juicios

¹ Según un estudio de la empresa GfK-EMER, el perfil del usuario de videojuegos es el de un varón con edades que oscilan entre los 13 y 35 años. Si bien, predomina el sector más joven.

² Según los datos del Ministerio de Cultura español y los datos ofrecidos por la Asociación española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (aDeSe), el mercado del videojuego tendría un nivel de facturación de 710 millones de euros en 2002 y 800 en 2003 frente a los 626 y 715 respectivamente que generó la industria del cine en España.

³ En síntesis, el estudio de los efectos siempre ha suscitado intereses opuestos. LEVIS, DIEGO en *Los videojuegos, un fenómeno de masas* y RICARDO TEJEIRO Y MANUEL PEREGRINA *Los videojuegos. Qué son y como nos afectan*, son dos de las aportaciones más relevantes elaboradas en nuestro país.

⁴ MONTERO DÍAZ, JULIO Y RUEDA LAFFOND, JOSÉ CARLOS: *Introducción a la Historia de la Comunicación Social*. Ed. Ariel Comunicación. Barcelona, 2001. Pág. 79

despectivos. Se trataría de un medio que no se podría tomar en serio porque “no es más que un juego”. La presencia cada vez más extendida de los videojuegos en los hogares y en los centros de ocio, su concreción en un “electrodoméstico” más del entretenimiento en los hogares, ha ido afirmando su importancia en la cultura (popular) y ha facilitado su atención académica desde diferentes áreas del conocimiento: la literatura comparada, el diseño gráfico, la cinematografía, la semiótica o la psicología entre otras. Estas iniciativas asumen una correspondencia directa entre el nuevo campo de estudio y unas metodologías consolidadas que se intentan adaptar al nuevo objeto. Una configuración que se perfila como una primer etapa de estudios sobre los videojuegos caracterizada por las aportaciones dispersas desde variadas áreas del conocimiento, con claras diferencias en lo que se refiere a sus perspectivas y prioridades (esta disparidad indica las múltiples dimensiones del fenómeno). Dentro de este mosaico de tendencias hay un enfoque en que sus aportaciones son notablemente escasas: la comunicación social.

2. VINO NUEVO PARA ODRES VIEJOS: LAS PRIMERAS APROXIMACIONES AL FENÓMENO DESDE DIVERSAS DISCIPLINAS ACADÉMICAS.

Esta inicial reflexión nos indica una realidad: no hay reflexiones sobre los videojuegos considerados estrictamente como procesos comunicativos. Sin embargo, las diversas aportaciones que se han hecho desde otros campos confirman la primera elaboración de un incipiente corpus metodológico.

2.1. LOS VIDEOJUEGOS COMO NARRACIONES

El primer núcleo de investigaciones sobre los videojuegos se articulan en torno a la teoría narrativa. En concreto desde la perspectiva de la literatura comparada, que analizaba las narraciones no lineales y el hiper-texto. Algunos videojuegos, por ejemplo, *Adventure* (Crowther and Woods, 1956), *Zork* (Infocom, 1981) o *The Hobbit* (Melbourne House, 1984)⁵ estaban basados en una interfaz de texto (en pantalla sólo aparecía una descripción escrita del entorno y el jugador interactuaba escribiendo las ordenes que quería realizar⁶) y eran valorados como propuestas para narrar historias en un nuevo medio, pero con una importante novedad: la interactividad.

La primera aportación sobre historias interactivas se debe a Brenda Laurel. Partió de los presupuestos sobre narrativa de la *Poética* de Aristóteles y analizó los videojuegos como un sistema de tramas generados por las acciones del usuario. Es decir, cualquier actividad del jugador conlleva un cambio en el mundo de

⁵ Todos ellos son “juegos de aventura”, un género caracterizado por la exploración del entorno, la resolución de puzzles y la interacción con personajes del juego.

⁶ Una cronología sobre el género “Adventure Games” en http://en.wikipedia.org/wiki/Adventure_game. Consultado el 31 de agosto de 2006.

ficción para mantener la coherencia de la historia. Laurel afirma que los videojuegos y la producción teatral presentan mucha acción invisible “detrás del escenario o la pantalla”⁷. Posteriormente Janet H. Murray, en *Hamlet en la Holocubierta*, desarrolló la idea de generación de tramas en términos de una tecnología ficticia: la holocubierta, un “simulador gráfico de entornos”. Se trata de un dispositivo de ficción⁸ que genera un ambiente real del pasado en el que un usuario podía introducirse y actuar⁹. Esta representación permitiría explicar cómo “con el tiempo, todas las tecnologías narrativas que tienen éxito se vuelven transparentes; dejamos de ser conscientes del medio y no vemos que es un libro impreso o una película, sólo sentimos el poder de la historia que cuentan”¹⁰. Este ensayo es una sugestiva sugerencia sobre las posibilidades interactivas y narrativas del nuevo medio.

Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature de Espen Aarseth puede considerarse la consolidación de esta visión en torno a los videojuegos. Es un punto de referencia para enfoques posteriores. Aarseth analiza diferentes tipos de texto y propone el cibertexto como un ejemplo en el que la organización mecánica del propio texto es parte integral del intercambio literario. La relación del cibertexto con lo ergódico, un término que él mismo acuña, le permite plantear que:

“Durante el proceso cibertextual, el usuario habrá efectuado una secuencia semiótica, y este esfuerzo selectivo es un trabajo de construcción física que los diferentes conceptos de *lectura* clásicos no explican. Este fenómeno que denomino *ergódico*, proviene de las ciencias físicas a partir de los conceptos griegos de *ergon* (trabajo) y de los *hodos* (trayectoria). En la literatura ergódica, se requiere un esfuerzo no trivial por parte del lector para poder recorrer el texto”¹¹.

En ese mismo orden de cosas, el autor advierte que existen muchas similitudes entre un texto electrónico y uno impreso. El problema, tal como lo plantea Aarseth, es de naturaleza laberíntica. Muchos videojuegos o cibertextos se plantean como laberintos en los que el lector se esfuerza por llegar a su fin, a la salida. Es un término que se había aplicado para definir algunas obras complejas de la literatura, como el *Ulises* de Joyce, o *En busca del tiempo perdido* de Proust. En su sentido literario, el laberinto es una metáfora; mientras que en los videojuegos y los cibertextos es una cuestión literal.

Esta obra marca un punto de inflexión en las reflexiones sobre los videojuegos desde su enfoque narrativo. De hecho, se inician nuevas aproximaciones que partían de otra consideración: “que algo pueda ser presentado bajo forma narrativa no implica que lo sea”¹².

⁷ LAUREL, BRENDA: *Computer as theatre*. Ed. Addison-Wesley. Londres, 1993. Página 32.

⁸ Propio de la serie televisiva de ciencia-ficción *Star Trek*. Otras referencias similares son la *Sala de peligró* de la Patrulla X o el Ciberespacio que WILLIAM GIBSON describió en su novela *Neuromante*.

⁹ MURRAY, JANET H: *Hamlet en la holocubierta*. Ed. Paidós. Barcelona, 1999.

¹⁰ *Ibidem*. Página 37.

¹¹ AARSETH, ESPEN: *Cybertext; Perspectivas on Ergodic Literature*, Ed, John Hopkins University Press. Baltimore, 1997. Página 3.

¹² JUUL, JESPER: *Half-Real*: Ed. MIT Press. Londres, 2005, Página 37.

2.2. LOS VIDEOJUEGOS COMO JUEGOS

No han faltado disputas entre los enfoques ludológicos de los videojuegos y los ya señalados del análisis narrativo. En este debate se han alternado enfrentamientos terminológicos con exploraciones atentas de aspectos significativos¹³. Por establecer un paralelismo, podría considerarse que al igual que hay estudios sobre espectadores o sobre películas, también cabe distinguir en la investigación sobre videojuegos una perspectiva que atiende a la narración de otra que se interesa por su consideración como un juego en sí mismo (y su interacción con el usuario).

La ludología parte de un presupuesto básico aparentemente simple: comprender los videojuegos como juegos, entendidos en la más pura tradición socio-antropológica occidental y el sentido cultural de éstos en la sociedad que ya desarrolló Johan Huizinga en su popular obra *Homo Ludens*. La primera aparición del término¹⁴ es anterior a su popularización en el artículo “Ludology meets Narratology” por Gonzalo Frasca. Éste atribuye a la ludología el papel de “examinar las dinámicas específicas de los juegos, tales como la relación entre reglas, estrategias y resultados del juego¹⁵”. Esta perspectiva está presente en un gran número de estudios que no emplean el término directamente. Entre ellos, el artículo “The open and the close¹⁶” que explora —siguiendo estos principios— cómo y por qué un juego es divertido.

La popularización del término ludología, más allá de los círculos académicos, ha llevado a la revista *Wired* a presentarlo como uno de los conceptos clave del presente año. La ludología sería “el estudio académico de los videojuegos. Adquiriendo su nombre del término latino, y diseñando sus instrumentos de análisis a partir de la literatura y la teoría cinematográfica, la ludología analiza el videojuego *Everquest* como arte y *Grand Theft Auto* como un artefacto cultural¹⁷”. Esta definición, aunque no es exacta, ofrece bastantes puntos de interés.

Aarseth señalaba, refiriéndose a estas dos teorías, que “asegurar que no existe diferencias entre los videojuegos y la narración es ignorar cualidades esenciales de ambas categorías. Pero, como este estudio intenta mostrar, la diferencia no está completamente definida y hay significativas traslapaciones entre ambos¹⁸”. Esta afirmación coincide con un interés por aunar ambas perspectivas —narrativa y ludológica— para cubrir sus respectivas carencias.

¹³ *Ibidem*, 15.

¹⁴ CSIKSZENTMIHALYI, MIHALY: “Does Being Human Matter—On some interpretative Problems of Comparative Ludology” en *Behavioral and Brain Sciences* 5, Número 1. 1982.

¹⁵ FRASCA, GONZALO: “Ludology meets Narratology: similitude and difference between (video)games and narrative”, 2001. Disponible en <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm> (consultado el 1 de octubre de 2006).

¹⁶ JUUL, JESPER: “The open and the closed: games of emergence and games of progression” en *Computer Game and Digital Culture Conference Proceedings*, editado por Frans Mäyrä, 323-329. Tampere: Tampere University Press, 2002.

¹⁷ Edición electrónica de la revista *Wired*. Consultado en <http://wired.com/wired/archive/14.08/start.html?pg=10>.

¹⁸ AARSETH, ESPEN. *Op. Cit.* Página 26.

2.3. LOS VIDEOJUEGOS COMO PRODUCTO CULTURAL

Algunas iniciativas concretas, todavía no articuladas en torno a una obra de referencia, han establecido correspondencias primarias entre los videojuegos y el contexto cultural en el que estos se desarrollan. *La vida en la pantalla* de Sherry Turkle analiza las implicaciones filosóficas y sociales de las nuevas tecnologías, en general y de los videojuegos, en particular, sobre la identidad individual y colectiva. Esta implicación de la tecnología en la identidad humana se justifica porque “los ordenadores no se estarían convirtiendo en unos objetos culturalmente poderosos si la gente no se enamorara de sus máquinas y de las ideas que las máquinas comportan¹⁹”. La interacción entre las sociedades virtuales y sus borrosas fronteras con la realidad, como consecuencia de los cambios culturales y sociales que los videojuegos producen se han descrito, de manera general, en *Smartbomb* de Chaplin y Ruby, y referidos particularmente a los juegos *online*, por T.L. Taylor en *Play between worlds*. También se han abordado otros aspectos como las relaciones de género y videojuegos²⁰ o la evolución de la cultura del videojuego en la sociedad en *Joystick Nation* del periodista J.C. Herz.

Aunque estas iniciativas denotan un gran interés por los videojuegos en estos momentos, son dispersas y construidas sobre unas metodologías —en el mejor de los casos— adaptadas al objeto de manera circunstancial.

3. LOS VIDEOJUEGOS COMO OBJETO SINGULAR DE INVESTIGACIÓN

Hasta ahora, los estudios y ensayos académicos han abordado los videojuegos con las herramientas teóricas disponibles. Normalmente éstas eran propias de disciplinas consolidadas. Narrativa, cinematografía y ludología ofrecían como característica de los videojuegos, algo que en realidad era propio de ellas. No se ha diferenciado hasta ahora que es propiamente un videojuego y por tanto cual es la metodología más adecuada para iniciar los estudios académicos específicos en este campo.

Estas lecturas parciales sobre qué es un videojuego plantean problemas prácticos de interés. Un ejemplo, es la lectura de juegos como incitación a la violencia. Sin embargo, que el jugador controle a un personaje que golpea al personaje de otro jugador; no implica deseos reales de agresión entre ambas personas. Entramos en un nuevo mundo de interacciones simbólicas donde un “ataque” puede ser interpretado como una invitación amistosa a una concepción de ocio. Algo tan evidente en otros campos de la interacción humana, la no literalidad, ha sido continuamente malinterpretado en ciertos estudios. En fin, dada la extraordinaria riqueza del género, era necesario re-formular antiguas preguntas. La primera de ellas, el por qué de la investigación en videojuegos.

¹⁹ TURKLE, SHERRY: *La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de Internet*. Ed. Paidós, 1997. Página 63

²⁰ Cassel and Jenkins, 1998

La razón primera de esta necesidad de investigar en videojuegos reside en el carácter de simulación de éstos. Si se atiende al principio de universalidad computacional enunciado por Turing en 1936, los avances de este campo tendrían un amplio campo de aplicación. Una de las consecuencias de este aspecto de los videojuegos es la interdisciplinariedad que exige su estudio²¹.

Lars Konzack es el autor de la primera propuesta metodológica que planteó un sistema de análisis basado específicamente en los videojuegos, y con la pretensión de no importar nada de otras áreas de conocimiento. Considera que un videojuego tiene siete capas diferentes: hardware, código de programación, funcionalidad, experiencia de juego, significado, referencialidad y aspectos socio-culturales. Por ello, los análisis de los videojuegos deberían abordar estas siete capas y, además, completarse con un análisis global. Sin embargo, Aarseth ya señaló que “la fuerza del modelo es, al mismo tiempo, su principal debilidad” al considerar que las diferentes capas tienen la misma importancia, se dificultaba el análisis, ya que era muy difícil en la práctica que un investigador tuviera el mismo grado de preparación en cada una de ellas. Además, este sistema no se adapta por igual a todos los géneros de juegos²². Sin embargo, este modelo es útil ya que plantea un marco general de trabajo que permite una selección posterior de capas más relacionadas con el enfoque propio del investigador.

3.1. LOS VIDEOJUEGOS: LOS LÍMITES DE UN CONCEPTO. HACIA UNA DEFINICIÓN

Se ha indicado, en epígrafes anteriores, el sentido que ha ido adquiriendo el concepto de videojuego en función del interés que suscitaban en las diversas disciplinas académicas. También se han comentado algunas potenciales perspectivas analíticas en torno a los videojuegos. Parece claro que existe una amplia lista de intereses y puntos clave en la investigación. Esta circunstancia lleva a Aarseth a considerar que videojuego es un término “débil” en su enunciación y difícil de plantear teniendo en cuenta el gran número de realidades a las que tiene y no tiene que responder:

“¿Podremos incluir versiones digitalizadas de los juegos tradicionales de tablero? ¿Qué sucede con el ajedrez jugado por correo electrónico? Los rivales programados para juegos tradicionales (ajedrez artificial o checkers players como los llaman) diluyen el concepto aún más. Podríamos identificar un género de “juegos intrínsecamente de ordenador” que nos permitiese excluir los juegos digitales de carácter “trivial” o “no interesante”, tales como la versión de *Quiere ser usted millonario* en CD-ROM. Tal vez será lo más conveniente abandonar el término “juego de ordenador”, y tratar de encontrar un nombre que se adapte mejor al fenómeno que nos interesa²³”.

Evidentemente, un concepto que, a grandes rasgos, puede definirse como un tipo de juego que emplea un soporte digital (teléfono móvil, consola o ordenador) es difí-

²¹ Aarseth, 2003

²² *Ibidem*.

²³ AARSETH, ESPEN: “Playing Research: Methodological approaches to game analysis” en the 5th International Digital Arts and Culture Conference, Melbourne. 2003. Página 2

cil que pueda adaptarse a las realidades que responden con juegos multijugador tales como *World of Warcraft* (Blizzard, 2005), simuladores sociales como *The Sims* (Electronic Arts, 1989) o simuladores deportivos como *Fifa 2006* (Electrón Arts, 2006), por citar algunos ejemplos muy difundidos.

La propuesta de Aarseth de encontrar un elemento integrador le lleva a enunciar el concepto de “juegos en entornos virtuales²⁴”. Este término permite abarcar los diferentes géneros disponibles y, por otra parte, excluir los triviales (como los juegos de cartas por ordenador) o juguetes computerizados como robots. En torno a ese concepto, Aarseth establece tres elementos que definen sus dimensiones: experiencia (gameplay), estructura (game-structure) y exploración (game-world).

En primer lugar, la experiencia del juego (gameplay) que define las acciones de los jugadores, sus estrategias y sus motivos. Este hecho es necesario porque un juego debe reflejarse en las experiencias de sus usuarios. En segundo lugar, la estructura del juego (game-structure) que abarcaría las reglas, incluyendo aquellas relacionadas con las reglas de simulación o de credibilidad. Uno de los aspectos determinantes de los juegos es que se configuran en torno a reglas que les dan credibilidad²⁵, y que permiten la progresión del usuario. Por ello, este concepto de estructura del juego es el aspecto fundamental en estos tres elementos ya que, sin unas reglas definidas, nos encontraríamos ante la simulación y exploración de un espacio virtual pero no ante una experiencia de juego. Y, en tercer lugar, el mundo del juego (game-world) que implica a los contenidos que se presentan, el diseño de niveles, etc. Debido a que los juegos comportan el control y la exploración de una representación espacial²⁶, el juego debe tener lugar en un mundo ficticio definido.

El análisis de los videojuegos puede plantearse en torno a uno, dos o los tres aspectos principales que presenta. También pueden interrelacionarse dos de ellos en función del juego. Por ejemplo, los juegos de estrategia tales como *Starcraft* (Blizzard, 1998) son definidos por sus reglas. En cambio, el elemento dominante en juegos de exploración virtual, como *Half-Life* (Sierra, 1998) es la exploración del mundo del juego. La principal traba en torno a esta categorización es que, en alguno casos, como en el de *World of Warcraft* (Blizzard, 2005) es difícil afirmar ante cuál nos encontramos —la experiencia o la exploración—. En este punto adquiere mayor importancia el patrón de comportamiento del jugador que se enfrenta a la experiencia. Así se añade un nuevo factor obviado en este planteamiento de análisis de los “juegos en entornos virtuales”.

Sin embargo, cada uno de estos aspectos permite identificar tres posibles perspectivas de investigación en videojuegos. Sirva como un primer apunte que para abordar la experiencia del juego, tal cómo se ha definido, podrían emplearse métodos y recursos propios de la sociología, la etnología o la psicología, por citar las tres áreas de conocimiento principales. La estructura del juego está más relacionada con el diseño (de juegos), las ciencias de la computación relacionadas y la inteligencia artificial. Por último, los aspectos vinculados con el mundo del juego son el arte, la estética, la historia, la comunicación o la economía. Por supuesto, esto es en cuanto

²⁴ *Ibidem*. Página 5

²⁵ JUUL, JESPER: *Half-Real*: Ed. MIT Press. Londres, 2005, Página 55

²⁶ AARSETH, ESPEN: “Playing Research: Methodological approaches to game análisis” en the 5th International Digital Arts and Culture Conference, Melbourne. 2003. Página 5

a la referencia dominante ya que la combinación de estos elementos implicará análisis más complejos.

3.2. APROXIMACIONES METODOLÓGICAS

La necesidad de establecer una metodología específica para abordar las investigaciones sobre los videojuegos es una de las principales dificultades que encuentra el investigador. Aunque el lenguaje no sea muy académico, la siguiente cita podría emplearse también para reflejar las perplejidades de los actuales investigadores. El autor es un redactor de una revista especializada en videojuegos:

I mean... what the heck i am doing? Videogames reviews? They're just... They're so subjective. More so than food, more so than movies. Everyone has the same taste buds and eyeballs in theory... heck, a car reviewer can just go down a Excel powered checklist and call it a review... but videogames? Ha²⁷!

Los investigadores, que han de respetar las reglas críticas propias de la investigación, encuentran más obstáculos todavía al analizar videojuegos de una forma sistemática.

En *Methodological approaches to game analysis*, Espen Aarseth se plantea las principales vías de conocimiento que el investigador tiene a su disposición para recabar información en torno a un videojuego. Hace una enumeración muy interesante y, sobre todo, útil. En primer lugar, el estudio del diseño, de las reglas y de los mecanismos del juego. En segundo lugar, el análisis de la experiencia del juego: bien de manera directa, o mediante la lectura de reseñas en las revistas especializadas (en este caso estableciendo previamente la competencia del analista). Y, por último, es precisa una experiencia personal y directa con el objeto de estudio²⁸.

En este marco, un problema no pequeño es la enorme cantidad de tiempo que requiere al investigador una exploración completa del videojuego. Por ello, hay que valorar otras vías de análisis que no requieran una experiencia directa “completa”. A este respecto resultan muy útiles el conocimiento previo del género y del sistema de juego, la evaluación de otros jugadores, reseñas y guías, la observación y entrevistas de otros jugadores, la documentación del juego y entrevistas con desarrolladores de videojuegos. El tipo de videojuegos, los objetivos de la investigación y las disponibilidades acabarán estableciendo las prioridades.

3.3. EL PLANTEAMIENTO DE LA INDUSTRIA

La dificultad de unificar un campo de estudio para el análisis de los videojuegos tuvo una respuesta desde un organismo profesional. La *International Game Develo-*

²⁷ Revista Digital Joystick101. www.joystick101.org

²⁸ AARSETH, ESPEN: “Playing Research: Methodological approaches to game análisis” en the 5th Internacional Digital Arts and Culture Conference, Melbourne. 2003. Página 2

per's Association (IGDA) planteó un marco de trabajo curricular para la formación de profesionales en el sector. En este documento se afirma que:

“Los juegos son interdisciplinarios a muchos niveles. Crear juegos requiere la colaboración entre diferentes campos existentes, desde el diseño audiovisual a la programación y a la gestión del proyecto. Al mismo tiempo, los videojuegos han ampliado el campo de las disciplinas híbridas, tales como el diseño de juegos y la narración interactiva. Además, considerados como elementos culturales, una completa comprensión de los juegos requiere apreciarlos completamente en su contexto social, psicológico, histórico y estético²⁹” .

Desde este punto de vista, la IGDA presenta un marco de trabajo curricular a partir de nueve conceptos clave que debían ser ofrecidos en cualquier programa de estudios sobre videojuegos. Son los siguientes:

1. Estudios críticos sobre juegos. Análisis e historia
2. Videojuegos y Sociedad
3. Sistemas de juego y diseño de juegos
4. Habilidades técnicas, programación y algoritmos
5. Diseño visual
6. Diseño sonoro
7. Narración Interactiva, escritura y guión
8. Videojuegos y negocios
9. Dirección de la empresa de videojuegos³⁰

Posteriormente, cada uno de estos nueve campos, se divide y subdivide en otros desarrollos hasta alcanzar más de 200 ítems. En definitiva, se nos presenta una dispersión temática que afirma la complejidad de concretar a los videojuegos en torno a una única área de conocimiento.

4.- A MODO DE CONCLUSIÓN

Las industrias relacionadas con el diseño, desarrollo, producción y comercialización de videojuegos han alcanzado en la actualidad un alto grado de madurez e importancia económica y socio-cultural³¹. Constituyen, para un gran número de personas, parte de las señas de identidad de su cotidianeidad. La más destacada importancia de su dimensión de entretenimiento ha retrasado su análisis académico y el consiguiente debate intelectual en torno a ellos.

Por otra parte, las primeras reflexiones e investigaciones se ha realizado desde campos solo relativamente afines, quizá más interesados en aspectos no esenciales de los videojuegos: tanto referidos a sus posibles (o no posibles) efectos, como a los rasgos de los videojuegos que interesaban a las disciplinas académicas que los abor-

²⁹ IGDA *Curriculum Framework. The Study of Games and Game Development*. Consultado en http://www.igda.org/academia/curriculum_framework.php Página 5.

³⁰ *Ibidem*. Página 9-15.

³¹ WILLIAMS, D. “Structure and Competition in the US Home Video Game Industry” en *The International Journal of Media Management*, 4-1, 2002. Página 41.

daban. Esto ha facilitado el reconocimiento de su importancia y de la consiguiente necesidad de investigarlos, aunque ha enmarañado metodológicamente estos estudios. En cualquier caso no es una novedad: antes pasó con el cine, la radio y la televisión. Sí que parece urgente que también la historia de la comunicación ofrezca una perspectiva explicativa sobre esta material. Sus aportaciones, desde la experiencia de las investigaciones sobre otros medios y otras épocas próximas puede constituir una aportación de interés.

