

## LA TRANSGRESIÓN DE LOS GÉNEROS EN LOS VIDEOJUEGOS: EL CASO DE LA PRODUCCIÓN INDEPENDIENTE

Solana Lancharés Vidart / solanalancharés@gmail.com

Instituto de Historia del Arte Argentino y Americano (IHAAA), Facultad de Bellas Artes  
Universidad Nacional de La Plata, Argentina

### Resumen

Presento aquí los primeros avances de mi trabajo de investigación donde pretendo indagar sobre la naturaleza de los videojuegos como dispositivos culturales, que para poder ser abordados dentro del intercambio social, son sistematizados a través de la aplicación de la teoría de los géneros; aunque muchas veces esta categorización resulta insuficiente como herramienta analítica. Es así como desde la Cultura Visual analizaré los movimiento producción y recepción de los videojuegos independientes; para luego, poder centrarme en un análisis que pretende hibridar, disciplinas tan dispares como la Semiótica y el Game Design a fin de lograr un constructo teórico que permita realizar un acercamiento más orgánico al análisis teórico de los videojuegos.

**Palabras clave:** Videojuegos, Géneros, Game Studies, Semiótica

### Introducción

Los videojuegos son una de las industrias culturales que más ha crecido en estos últimos años, no solo en los principales países productores, sino también aquí en América Latina, teniendo como principales protagonistas a Brasil y Argentina; esto que solo parece la expansión de una industria comercial debe alertarnos sobre la aparición de nuevas formas de producción, recepción y consumo dentro del campo cultural.

Para dar una definición de videojuego tomaré las reflexiones de la teórica Celia Pearce (2006: p. 68), con el fin de entender en primera instancia a qué hacemos referencia cuando hablamos de juego. Pearce resalta un conjunto de características en base a las cuales define el acto del juego, estas son: la existencia de un espacio propio delimitado también por sus propias reglas, la persecución de uno o más objetivos, acompañados de la existencia de diversos obstáculos y las subsecuentes consecuencias que estos puede desencadenar, ya sean positivas o negativas y, por último, la información que rodea y se genera en torno al evento del juego, y que es vital para su avance y concreción. Ahora bien, cuando hablamos de videojuego no podemos dejar de lado la diferencia que existe de estos en relación a otro tipo de juegos, ya que los videojuegos se encuentran mediados por algún artefacto emisor de imagen, ya sea una computadora, un televisor o una consola con sus respectivos comandos.

Por otro lado me interesa aclarar aquí que dejaré de lado el debate de si los videojuegos deben o no ser considerados arte o si resulta de importancia dedicarles un espacio dentro de los estudios culturales. Dando por sentado estas cuestiones y considerando que es mi principal objetivo en base a estas premisa la generación de alguna nueva herramienta de análisis que nos permita profundizar su conocimiento; mi interés entonces, estará centrado en el análisis de las categorías genéricas que se utilizan para su clasificación, partiendo de ciertos interrogantes tales como: ¿cuáles son las categorías que se utilizan? ¿cómo surgieron? ¿Estas categorías nos ayudan

a comprender el desarrollo histórico de los videojuegos? ¿podemos efectuar una reformulación crítica de alguna de estas categorías?.

Finalmente, he decidido centrar mis observaciones en un reducido número de videojuegos, los cuales han sido los que me han llevado a plantearme esta problemática; refiero aquí a juegos que han nacido como producciones indie o independientes (término al que me dedicaré más adelante) pero que por su misma naturaleza evidencian la poca claridad que existe a la hora de aplicar la teoría de géneros para hablar de videojuegos. No significa que esta problemática escape a producciones de carácter masivo como pueden ser *Grand Theft Auto* (1997) o *Resident Evil* (1996); sin embargo, mi interés para repensar estas categorías se centra en el análisis de las siguientes producciones independientes: *The Stanley Parable* (2013); *Papers, Please* (2013); *The Beginner's Guide* (2015); *Her Story* (2015); *Inside* (2016).

### ¿De qué hablamos cuando hablamos de indie?

Hablar de indie, no solo significa referirse producciones que se generan en oposición a las obras de consumo masivo y comercial dentro de lo que conocemos como industria cultural; sino que también se trata de espacios de circulación y recepción diferentes con sus propias características. Haré un pequeño recorrido histórico del término que nos permita entender sus implicancias en la actualidad.

El indie hace su aparición en la década de los 80 dentro de la música con el surgimiento de lo que se conoce como *new wave* o *post punk*, ambos géneros musicales se asientan en la aparición de espacios de producción, circulación y consumo diferentes al *mainstream* o comercial; no solo se trata de la aparición de un nuevo sonido, conocido como *low fi*, o de baja fidelidad, resultado de procesos de grabación, edición, mezcla y masterización de bajo presupuesto sino también de nuevos espacios de circulación, de un público diferente y de un cierto carácter de culto que acompaña a estas producciones y que suele ser asociada con una alta valoración artística, en detrimento de producciones que se caracterizan por un consumo masivo y popular. En la actualidad, lo indie ha llegado a otros espacios de la cultura como el cine y los videojuegos al compartir, en mayor o menor medida, los rasgos ya mencionados.

En los videojuegos, la producción independiente continúa definiéndose en oposición a las obras provenientes de los ámbitos hegemónicos de producción y circulación evitando, así, las dinámicas mercantiles de circulación que rigen a estos espacios. Suelen ser proyectos que se llevan a cabo por pequeños grupos de personas, que cuentan con un presupuesto regido por las horas de trabajo propio que pueden ponerle al proyecto y que funcionan por fuera de las presiones que la existencia de un conglomerado empresarial pueda aplicar; rompiendo con la lógica capitalista laboral que desvincula al productor del producto que está generando y que se suele imponer a programadores y artistas en grandes empresas del sector, como pueden ser: *Square Enix*, *EA Games* o *Activision Blizzard*, en las que el número de empleados puede alcanzar algunos miles. En contraposición a estos principios mercantilistas, los videojuegos independientes suelen contar con presupuestos escasos, equipos de trabajo poco numerosos, preponderancia a la autoría de cada juego y a la exaltación de la existencia de libertad creativa que habilita que las temáticas que se abordan en este tipo de juegos sean controversiales, de carácter social o político.

Las posibilidades que brinda hoy en día el software de libre acceso y la disponibilidad de distintos motores, permite que la mayoría de nosotros pueda hoy en día crear su propio videojuego. Los videojuegos aquí seleccionados responden a esta lógica y, algunos de ellos, han tenido no solo éxito comercial -como *Super Meat Boy* (2008)-, sino también, reconocimiento en espacios de prestigio dentro de la industria como puede ser la creación del *Indie Game Festival* (IGF) dentro de la *Game Developer Conference* (GDC), que se encarga de premiar las producciones independientes más destacadas de cada año alrededor del mundo.

Existe, finalmente, otro aspecto interesante alrededor de término indie, que es la existencia de lo que podemos reconocer en cierto modo como una lucha ideológica donde no solo se produce independientemente porque se carece de medios económicos o estructurales, sino por oposición a la ética capitalista de trabajo y producción, que pone por encima de la creación al rédito económico.

### ¿Los videojuegos como dispositivo o como medio?

Uno de los primeros dilemas que me planteó una de las directoras del proyecto de investigación en el que se enmarca este trabajo<sup>1</sup>, fue la de discernir qué noción me resultaría más adecuada a mis fines, si la de medio o la de dispositivo; entiendo que ambas tienen asidero al momento de hablar de videojuegos y que más bien la elección de una u otra depende del área de interés de cada investigador en particular, por lo que aquí he decidido tomar la noción de dispositivo, ya que considero que la de medio abre el debate en torno a los videojuegos como fenómeno de la comunicación y transmisores de mensajes, que se aleja de los objetivos aquí expuestos.

He tomado como base teórica para esta fundamentación las reflexiones del teórico francés Jacques Aumont (1990; p. 143) quien define al dispositivo como el cumplimiento de ciertas determinaciones, tanto materiales como sociales, entre las que destaca: los medios y las técnicas usadas en la producción de imágenes, el modo de circulación y reproducción, y, los lugares y soportes en las que son accesibles. Me interesa por tanto, no solo los videojuegos como producción material, con sus normas, tiempos y técnicas de producción; sino también su funcionamiento simbólico y social, es decir, en tanto red de relaciones que se manifiesta y que compone al dispositivo, donde no solo se interpela la relación entre receptor/consumidor y obra/producto, sino en el que se manifiestan las relaciones y surgen los espacios de saber-poder en torno a los videojuegos. Se vuelve relevante en este sentido la reflexión que realiza Giorgio Agamben (2011: p. 57) en relación a los dispositivos cuando plantea una dicotomía entre la existencia de seres vivos o sustancias y dispositivos, donde la relación entre estas partes llevará la aparición de sujetos subjetivos, quienes luego serán los que reflexionen y teoricen en base a los flujos de movimiento que se produzcan al interior de estos espacios de conocimiento y poder.

Es interesante mencionar, por otra parte, el postulado que Aumont (1990: p. 201) realiza en relación a la función ideológica del dispositivo en referencia al cine, ya que aquí no solo estaré poniendo en cuestión una construcción teórica como es la aplicación de los géneros al ámbito de los videojuegos, sino que también se ponen en juego las subjetividades de los participantes de este espacio. Al igual que sucede en el cine, los videojuegos en muchos casos sitúan al jugador en el papel del protagonista interpeándolo desde las acciones que debe realizar o las situaciones que debe enfrentar. El objetivo, entonces, de referir a los videojuegos como dispositivos, se basa en no perder de vista la importancia de los participantes, ya sean productores o jugadores.

### Un primer acercamiento a la noción de género en los videojuegos a través del modelo MDA

El campo del estudio de los videojuegos se encuentra hoy en día en un proceso de constante construcción y modificación, ya que carece por sí mismo de un aparato teórico que lo sustente y es un campo de estudio relativamente joven que acompaña el crecimiento del fenómeno de los videojuegos. Por esta razón, he de valerme a lo largo de mi trabajo de investigación, de aportes de diversas disciplinas como la

<sup>1</sup> Este trabajo se encuentra enmarcado dentro del proyecto de investigación B11/337 “*Arte, Medios y Tecnologías. Estudio de prácticas híbridas locales para la producción de nuevas teorías, conceptos y categorías.*” bajo la dirección de la Dra. Natalia Matewecki y la Dra. María de las Mercedes Reitano, FBA, UNLP.

lingüística, la semiótica y el diseño de videojuegos para poder evaluar la utilización actual de las categorías de género y los posibles cambios que puedan efectuarse en su interior.

En principio, y en función del tratamiento actual que se realiza alrededor de los géneros en los videojuegos he de tomar aquí el trabajo de los diseñadores de videojuegos Robin Hunicke, Marc LeBlanc y Robert Zubek quienes han sido los desarrolladores del modelo de trabajo MDA (Mechanics, Dynamics, Aesthetics) para su análisis. Este modelo trata de desglosar a los videojuegos para su estudio en tres categorías de análisis que nos permiten observarlos tanto desde el espacio de la producción como desde el de la recepción, las mismas son la existencia de mecánicas, de dinámicas y de estéticas (2016: p. 2). Cada una de estas refiere a distintos componentes que constituyen a los videojuegos y que describen de la siguiente manera:

- **Mecánicas:** son los componentes base de un juego; las reglas, los algoritmos y las estructuras de datos utilizadas en el motor de juego, etc. Es todo lo que se determina en el ámbito de la producción.
- **Dinámicas:** son los comportamientos que se ejecutan por medio de las mecánicas, pueden interactuar por efecto del jugador y sus acciones o en combinación con otras mecánicas.
- **Estéticas:** Son las respuestas emocionales que se buscan evocar en el jugador, y también las razones personales por las cual cada jugador elige jugar un determinado juego. Se establece una tipología de ocho estéticas que son las que se presentan en la mayoría de los videojuegos, estas son: Placer sensorial, Fantasía, Narrativa, Reto, Comunidad, Descubrimiento, Expresión y Sumisión.

Si aplicamos el modelo de análisis MDA a los videojuegos aquí seleccionados, podemos desglosar algunas de sus características fundantes, como se puede observar en el siguiente cuadro:

<b>Videojuego</b>	<b>Mecánicas</b>	<b>Dinámicas</b>	<b>Estéticas</b>
<b>The Stanley Parable</b>	-Movimientos(flechas) -Mirar (mouse) -Interacción (Click)	-Poder realizar elecciones. -Obediencia, desobediencia. -Toma de decisiones	-Narrativa - Descubrimiento -Expresión
<b>Papers, Please</b>	-Interacción con objetos (agarrar, desplazar, sellar, etc.)	-Evaluación de documentos -Tomar decisiones que afectan a los personajes.	-Narrativa - Descubrimiento -Fantasía
<b>The Beginner's Guide</b>	-Caminar -Interactuar	-Explorar -Jugar minijuegos -Recorrer la historia	-Narrativa -Fantasía - Expresión
<b>Her Story</b>	-Escribir -Buscar -Organizar	-Investigar los documentos -Resolver caso -Seguir pistas	-Fantasía -Narrativa - Descubrimiento

<b>Inside</b>	-Movimientos -Saltar -Interactuar	-Resolver los acertijos -Superar los obstáculos -Escapar del poder dominante	-Fantasía -Narrativa -Fantasía -Desafío
---------------	---	--	--

El tratamiento de los géneros al interior de los videojuegos en la actualidad, se encuentra centrado en exaltar la referencia a las mecánicas, ya que este es el aspecto que los particulariza, en relación a otros dispositivos con los cuales se relacionan como el cine, la imagen, el sonido y demás; sin embargo, esta convergencia de lenguajes y modos de hacer, no debe perderse de vista ya que es parte de su génesis, y serán los que aquí nos brinden distintos marcos de análisis

### Algunas reflexiones en base a los casos de análisis

Teniendo en cuenta entonces que las nociones más populares de género en la actualidad referidas a los videojuegos se definen teniendo como núcleo central a las mecánicas predominantes en cada uno; así como también sabemos que son definidos en relación a intereses comerciales, prácticas industriales, artículos de prensa, o definiciones académicas; debemos enfatizar, sin embargo, la inestabilidad y falta de claridad que caracteriza a estos términos. Es por esta razón que decidí rastrear, en relación a los casos seleccionados aquí para analizar, algunas de las etiquetas referidas al género más comunes en distintos medios de internet que son de uso común para jugadores y público en general como Google, Wikipedia, espacios de comercialización digital de videojuegos como Steam o Humble Bundle, así como también los sitios oficiales de cada uno de los videojuegos antes mencionados; algunos de las etiquetas genéricas que aparecen relacionadas a estas producciones son:

- The Stanley Parable (2013): Interactive Storytelling, Aventura, Indie, Walking Simulator, Comedia, Fantasía.
- Papers, Please (2013): Puzzle, Aventura, Indie.
- The Beginner's Guide (2015): Interactive Storytelling, Aventura, Indie.
- Her Story (2015): Película Interactiva, Aventura, Indie, Simulador, Crimen, Misterio.
- Inside (2016): Plataforma, Aventura, Indie.

Esta búsqueda evidencia la presencia repetida de algunas de estas etiquetas como son los casos de los siguientes términos: Indie, Aventura, Plataforma y Simulación, que nos plantean el interrogante de cuáles son las características que definen a estos géneros que son únicos a los videojuegos, en algunos casos. Pero por otro lado también nos permite visibilizar la confusión que existe al respecto de este tema, ya que tenemos términos que refieren como dijimos anteriormente a las mecánicas, pero también tenemos términos que refieren a los aspectos temáticos o núcleos narrativos de los videojuegos en cuestión y que suelen ser similares a las categorías genéricas que encontramos en otros dispositivos como por ejemplo el cine.

Dado que esta investigación aún se encuentra en curso me interesa aquí mostrar con algunos ejemplos los tipos de problemas que subyacen al tratamiento de los géneros y es por esto, que en primera instancia me gustaría hablar de "*Papers, please*", una de las obras aquí seleccionadas. Este videojuego nos pone en el lugar de un oficial de inmigraciones que evalúa la documentación de quienes llegan a su puesto para ingresar a Arstotzka territorio al cual servimos. Día tras día, abrimos nuestra oficina de trabajo, revisamos los cambios de normativas que puedan existir y en consecuencia evaluamos la documentación de cada una de las personas que se aproxima a nuestro puesto de frontera; al mismo tiempo en el que deberemos proveer a nuestra familia y decidir qué será lo que nuestras acciones reflejen dentro del desarrollo de la historia.



"Papers, please" (2013) - Lucas Pope

Pensar en la mecánica de este juego parece ser mucho más sencillo, ya que nuestras acciones concretas solo se basan en encontrar las diferencias entre los documentos presentados y los requisitos que Aristotzka exige a quienes pretenden ser sus nuevos ciudadanos. En un primer acercamiento a las mecánicas, vemos que este juego no se diferencia en su finalidad a los clásicos juegos basados en encontrar diferencias, pero así como podemos remarcar esta similitud resulta imposible enmarcar "Papers, please" dentro de este tipo de juegos, ya que la predominancia de una narrativa y de un contexto ficcional lleva a enfocar la acción del jugador en la historia que se desarrolla y en cómo cada decisión que se toma afecta de una u otra manera al resto de los personajes.



"Inside" (2016) – Playdead

Mientras que por otro lado, no encontramos ahora con “Inside” un juego que nos presenta a un niño como protagonista en un espacio ficcional que nos remite a narrativas basada en futuros distópicos en los cuales la sociedad se encuentra bajo el yugo de un poder totalitario; en este caso, parece ser que las personas se encuentran bajo algún tipo de control mental que los vuelve seres inertes incapaces de tomar sus propias decisiones. Este niño de cierta manera también anónimo, intentará por todos sus medios escapar y será nuestra tarea ayudarlo como jugadores resolviendo todos los problemas y acertijos que se nos crucen en el camino; para encontrarnos sobre el final, con un resultado un tanto inesperado.

Si centramos aquí nuestra observación sobre las mecánicas de este videojuego podemos observar que no difieren de otros juegos de plataforma clásicos, y además encargados de popularizar el uso de este término como el *Mario Bros.* (1983), el *Wonder Boy* (1986) o el *Sonic* (1991). Tenemos una visión lateral del desarrollo de la acción y nuestras acciones se basan principalmente en avanzar, correr y saltar; aspectos que suelen ser característicos de los juegos de plataforma. Sin embargo, nos encontramos nuevamente con la dificultad de poder asimilar estas producciones ya que sus finalidades parecen discrepar ampliamente. Mientras en los clásicos juegos de plataforma que mencionamos anteriormente suele tratarse de un personaje principal encargado de rescatar a otros personajes, en el caso de Mario a una princesa, en Wonderboy a la novia del protagonista y en las distintas versiones del Sonic a sus amigos u otros personajes; Inside rompe con esta premisa demostrándonos la incapacidad de nuestro protagonista para recorrer el camino del héroe<sup>2</sup> satisfactoriamente, y volviendo este aspecto un núcleo central de la narrativa de este videojuego. Probablemente también suceda que quienes se encuentren interesados en este tipo de historia no compartan el mismo interés por juegos de plataforma más clásicos y no por clásicos, se entienda solo antiguos.



“Her Story” (2015) - Sam Barlow

Finalmente, me gustaría mencionar aquí algo que no debe perderse de vista y que es lo que sucede en otros casos como puede ser “*Her Story*”, videojuego al cual encontramos identificado bajo etiquetas de género que refieren mayormente a su

<sup>2</sup> Término acuñado por el antropólogo y mitólogo estadounidense Joseph Campbell, en referencia al modelo narrativo que suele presentarse en muchos relatos épicos y que ha sido tomado para el análisis de narrativas en videojuegos.

temática como los términos Misterio y Crimen, ya que resultan de mayor utilidad que categorizarlo como un FMV o Full Motion Video, una clase de videojuegos que se caracteriza por estar conformado por secuencias de video y no animaciones como sucede generalmente. Es aquí donde el espacio de análisis se vuelve nebuloso y nos plantea la necesidad de realizar un análisis de la temática desde otras perspectivas teóricas.

### Conclusión

Falta aquí mucho camino por recorrer aún, y este escrito se plantea entonces como un primer acercamiento a las nociones que deseo poder formalizar para que resulten de mayor utilidad a la hora de encarar el estudio de los videojuegos como parte importante de la cultura visual. Si bien, solo he detallado cual es la importancia del modelo de trabajo MDA, no quisiera perder de vista que mi intención es aquí también tomar reflexiones teóricas de otras disciplinas, por lo que el paso siguiente será el análisis de estos videojuegos desde la semiótica, sobre todo relacionado a las categorías genéricas dentro del cine como son tratadas por el semiólogo argentino Oscar Steimberg, y en relación a las reflexiones de otros teóricos como Robert Altman; lo que nos permitirá entender un poco más lo que sucede con los videojuegos a los cuales nos acercamos como usuarios por sus historias o posibilidades narrativas.

Para finalizar deseo remarcar un aspecto que tal vez quedo aquí en segundo plano y se trata del porqué de la elección de este conjunto de producciones para llevar adelante el proceso de esta investigación; vimos que a la hora de hablar de géneros en los videojuegos existen pocas certezas, y que las discrepancias formales entre producciones que suelen enmarcarse dentro de definiciones similares es muy amplia. Pero, sin embargo, existe un término que las engloba a todas por igual y que funciona de cierta manera bajo este horizonte de previsibilidad que se estipula necesario para hablar de un género, y es el término indie. Es este denominador común el que nos abre el juego a la posibilidad de reestructurar estas categorías ya no en base a la presencia de aspectos técnicos formalizados; sino también tomando como espacios de interés analítico los espacios de circulación y las formas de consumo que se dan de estas producciones. Es por tanto que estos párrafos finales pretenden sentar más que una conclusión concreta, nuevos interrogantes sobre el tema; queda de aquí en más, pensar como las críticas formuladas a los constructos teóricos existentes pueden ser el camino para la aparición de una nueva perspectiva sobre la temática.

### Referencias Bibliográficas

- Aumont, J. Parte 3 (Pp. 143-202). En *La Imagen*. Paidós, 1990.
- Agamben, G. 2011. ¿Qué es un dispositivo?. En: *Sociológica*. Vol: 26 (73).
- Fernández-Vara, C. *Introduction to Game Analysis*. Routledge. 2019.
- Flanagan, M. *Critical Play: Radical Game Design*. MIT. EE.UU., 2009.
- Hunicke, R.; Leblanc, M.; Zubek, R. *MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research*. 2006.
- Jenkins, H. *Convergence Culture*. New York University Press, Nueva York; 2006.
- Landow, G. “cap. 1 y cap. 4” en *Hipertexto. La convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología*. Paidós, Buenos Aires, 1995.
- Machado, A. “Convergencia y divergencia de los medios”.
- Pearce, C. *Games as Art: The Aesthetics of Play*. Visible Language; 2006.
- Pérez Latorre, O. *Indie or Mainstream? Tensions and Nuances between the Alternative and the Mainstream in Indie Game*. Anàlisi : quaderns de comunicació i cultura, Núm. 54 (Juny 2016), p. 15-30
- Scolari, C. *Homo Videoludens 2.0: De Pacman a la gamification*. Colección Transmedia XXI. Laboratori de Mitjans Interactius. Universitat de Barcelona. Barcelona; 2013.

22 y 23 de agosto de 2019

ISBN 978-950-34-1792-8

**4° JORNADAS ESTUDIANTILES E INVESTIGACIÓN EN  
DISCIPLINAS ARTÍSTICAS Y PROYECTUALES” (JEIDAP)**

Secretaría de  
Ciencia y Técnica

facultad de  
bellas artes



UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
DE LA PLATA