

Los caminos del videojuego y el arte: reconfiguraciones del jugador en el *walking simulator*

Diego Maté

IUniversidad Nacional de las Artes (UNA)
diegomateyo@gmail.com

Artículo bajo licencia Creative Commons
Atribución 4.0 Internacional (CC BY 4.0)



ENVIADO: 2018-08-31

ACEPTADO: 2019-12-18

RESUMEN

El surgimiento de una forma discursiva como la del llamado *walking simulator* en 2012 y su posterior expansión suponen una nueva modulación productiva del videojuego bajo la rúbrica del *art game*. Utilizada primero de manera despectiva, la etiqueta de *walking simulator* pasó a designar un conjunto de juegos con una propuesta inédita que consiste en la centralización del acto de caminar y, al mismo tiempo, en la atenuación de elementos de orden lúdico, como la presencia de una red de objetivos y de tareas por cumplir. De ese terreno híbrido y oscilante surgen juegos que actualizan el repertorio de figuras enunciativas del medio, dominado históricamente por la del jugador, que ahora se articula con otras nuevas. El análisis de tres casos permite observar cómo el videojuego desarrolla nuevas propuestas de contacto discursivo.

PALABRAS CLAVES

Palabras clave: videojuego, arte, juego, *walking simulator*, sociosemiótica.

RESUMO

O surgimento de uma forma discursiva como a do chamado *walking simulator* em 2012 e sua subsequente expansão representam uma nova modulação produtiva do jogo na rubrica do *art game*. Usado primeiro de forma depreciativa, o rótulo *walking simulator* passou a designar um conjunto de jogos com uma proposta inédita que consiste em centralizar o ato de caminhar e, ao mesmo tempo, em elementos atenuantes de uma ordem lúdica, como o presença de uma rede de objetivos e tarefas a serem cumpridas. A partir desse terreno híbrido e oscilante surgem jogos que atualizam o repertório de figuras enunciativas do médium, historicamente dominado pelo do jogador, que agora é articulado com novas figuras. A análise de três casos permite observar como o videogame desenvolve novas propostas de contato discursivo.

PALAVRAS-CHAVE

videogame, arte, jogo, *walking simulator*, sociosemiótica

ABSTRACT

The emergence of a discursive form such as the so-called *walking simulator* in 2012 and its subsequent expansion represents a new productive modulation of the game under the rubric of the *art game*. Used first in a derogatory way, the *walking simulator* label went on to designate a set of games with an unprecedented proposal consisting of centralizing the act of walking and, at the same time, in attenuating elements of a playful order, such as the presence of a network of objectives and tasks to be fulfilled. From this hybrid and oscillating terrain arise games that update the repertoire of enunciative figures of the medium, historically dominated by that of the player, which is now articulated with new ones. The analysis of three cases allows to observe how the videogame develops new proposals of discursive contact.

KEYWORDS

videogame, art, game, *walking simulator*, sociosemiotic

INTRODUCCIÓN

Desde hace más o menos una década, la producción del videojuego dio una forma discursiva nueva, la del *walking simulator*, cuya variedad de propuestas en el presente puede sintetizarse en un cambio de funcionamiento semiótico: en estos juegos se verifica una notoria atenuación de la dimensión lúdica en favor de una experiencia de tipo exploratoria sustentada en el acto de caminar. Este cambio opera un quiebre de las expectativas previstas por la mayoría de los géneros fuertes del medio, ya que de lo que se trata no es de una reconfiguración de las estructuras lúdicas existentes sino de su anulación. Estamos, entonces, ante una reorganización de gran escala que implica un desvío respecto de las previsibilidades de lectura asentadas a lo largo de casi cuatro décadas de historia mediática. Por su voluntad rupturista, el *walking simulator* suele ser incluido dentro del cantón del *art game*, cuyos exponentes serían poseedores de un presunto carácter artístico, a diferencia de la producción *mainstream*, que permanecería dentro de los límites de la cultura de masas (discutiré esto más adelante). Por otra parte, algunos *walking simulators* trasladan al videojuego posibilidades de fruición del espacio a través del recorrido semejante a las propuestas de las vanguardias artísticas, sobre todo el surrealismo y del situacionismo, que llamaban a problematizar la relación del hombre con su entorno apropiándose de manera no utilitaria.

Finalmente, se analizarán tres casos que permitirán observar distintas formas en las que el videojuego pone en tensión funcionamientos lúdicos y exploratorios y, al mismo tiempo, diferentes maneras de representación y de actualización del acto de caminar.

VIDEOJUEGO Y ARTIFICACIÓN

En la última década y media, el crecimiento de la industria tuvo como efecto el surgimiento de un nicho de producción independiente que consolidó una voluntad de renovación de los géneros y de experimentación expresiva difícil de hallar en la producción de los grandes estudios (Donovan, 2010). Dentro del circuito *indie*, algunos desarrolladores y estudios pequeños sostuvieron apuestas radicales que les valió la clasificación de *art game*. Los juegos de Jason Rohrer y Jonathan Blow, o de estudios como The Chinese Room y Tale of Tales, fueron los agentes de una polémica respecto de si el videojuego debía ser considerado arte. La discusión había tomado velocidad a partir de algunas intervenciones de Roger Ebert, en las que el crítico de cine negaba la posibilidad de adjudicar el estatuto artístico al medio (Ebert 2005, 2010). Las respuestas se sucedieron y suceden hasta el presente, mostrando que la polémica está lejos de agotarse: para Tavinor (2011) el videojuego debe ser incluido dentro de la clasificación de arte de masas acuñada por Noel Carroll, y cuya singularidad estriba en que se trataría de productos que deben ser activados por un jugador; otros sostienen que la problematización del videojuego en términos artísticos debe encararse desde la (re)unión del acto creativo del artista con la instauración de reglas, de la introducción del azar (o de la improvisación) o de la tematización de lo lúdico en la obra de figuras como Takako Saito y de sus variaciones del ajedrez (Pearce, 2006; McKinney, 2009; Kwastek, 2013). Dale (2015) indaga en la posibilidad de que el carácter artístico del medio resida menos en sus productos que en la recepción, es decir, que sea el uso, la manera en la que el jugador, en tanto posible co-creador, se apropia del juego, la instancia a la que haya que ir a buscar la artísticidad. En esta misma línea, Kirkpatrick (2007) sostuvo tempranamente que existe un vínculo profundo entre experiencia estética y juego que puede rastrearse ya en *La crítica del juicio*, de Kant, donde el juego remite no solamente a un acto mental (“el libre juego de las facultades”) sino también a un acto físico, de intervención en el mundo material.

La polémica fue en aumento a medida que se volvían visibles dos nuevas dimensiones del fenómeno: las exposiciones dedicadas a videojuegos comerciales en museos, de un lado, y la apropiación de aspectos del videojuego por parte de artistas, del otro (Sharp 2015). Las muestras sobre videojuegos comerciales (es decir, videojuegos que no fueron puestos en circulación inicialmente como *art games*) comienzan a finales de los 80 pero se multiplican en el nuevo milenio: algunas de las exposiciones más importantes fueron las realizadas por el MoMA y por el Smithsonian en 2012. Las muestras desataron reacciones contrarias, pero el éxito de público y la proliferación de exhibiciones en todo el mundo sugieren que el fenómeno goza de estabilidad (Romualdo, 2017).

Menos polémico, en cambio, resultó el trabajo de artistas que se apropiaron del videojuego desde diferentes lenguajes y soportes, ya fuera la pintura (Miltos Manetas), la instalación (Mary Flanagan), la performance (Joseph Delappe) o la intervención (JODI, Cory Archangel). Aunque menos numerosos, también hubo artistas que desarrollaron videojuegos propios, como Bill Viola (*The Night Journey*) o Feng Mengbo (*Long March: Restart*).

Resulta imposible hacer una síntesis de las particularidades de cada una de estas tres vías. Interesa, sí, situar aunque sea en términos muy generales la plena vigencia de la polémica que supone la inclusión en la categoría de arte de un medio que, a lo largo de casi cinco décadas, estuvo asociado con el

entretenimiento de masas, el consumo joven y efectos sociales negativos (Karlsten 2014). La emergencia de la etiqueta del *art game*, la museificación del videojuego y la apropiación por parte de artistas dejan ver un reacomodamiento a gran escala que conviene no interrogar desde posturas esencialistas que conciben el arte en términos ontológicos. En cambio, resulta mucho más fructífero adoptar una perspectiva descriptiva que indague en los procesos por los cuales una clasificación social como la de arte puede mutar y reconfigurarse para incoportar nuevos productos como los del videojuego, hasta hace poco tiempo excluidos. Para esto resulta especialmente útil la noción de *artificación*, de Heinrich y Shapiro,

“Artification is a dynamic process of social change through which new objects and practices emerge and relationships and institutions are transformed. In order to understand this process, we must first describe it, and this may only be achieved by methodic observation and inquiry in the field. Thus, our stance is neither essentialist nor normative, but descriptive and pragmatic” (Heinich y Shapiro, 2012)

Las autoras caracterizan como “giro descriptivo” el cambio de enfoque que introdujo Nelson Goodman (2013) en los 70 en su conocido texto “¿Cuándo hay arte?”, en el que se define lo artístico como un tipo de funcionamiento simbólico ligado a un espacio y a un tiempo concretos, a ritualidades y a hábitos interpretativos, y ya no como un conjunto de propiedades inmutables, a la manera en que lo hace Arthur Danto (2013) cuando se pregunta, literalmente, “¿qué es el arte?”. Lamentablemente, la mayor cantidad de intervenciones en la polémica acerca del carácter artístico del videojuego, ya sea que se ubiquen a favor o en contra de la inclusión, suelen adoptar un punto de vista ontologicista y valorativo en desmedro de una visión descriptiva.

En este trabajo adoptaremos el punto de vista opuesto: no tomaremos partido en la discusión ni atenderemos a los argumentos esencialistas, sino que analizaremos tres casos que dejan ver parte del abanico expresivo del *walking simulator*, una de las etiquetas que mejor identifican en el presente la producción del *art game*. Es decir, realizaremos una aproximación a una pequeña (aunque poderosa) franja de la producción discursiva del videojuego que participa activamente del proceso de artificación del medio. La elección de los tres casos no pretende agotar ni resumir la variedad de propuestas del *walking simulator*. El objetivo es otro: problematizar diferentes modos de relación entre aspectos lúdicos y exploratorios que tienen en la representación del caminar su centro de gravedad. La tensión entre los aspectos mencionados conduce a preguntarse si el ingreso del videojuego al campo de las artes depende de la atenuación o anulación de las operaciones lúdicas. En otras palabras: el proceso de artificación del videojuego, ¿estará atado necesariamente al gesto de distinción que implica atenuación de lo lúdico respecto de la producción *mainstream*, compuesta mayormente por géneros fuertes y de larga vida social cuyas propuestas son de carácter marcadamente lúdico? Este trabajo no responderá a un interrogante de ese calibre (no podría hacerlo), sino que se fijará una meta más modesta: analizar algunas de las maneras en las que lo lúdico y lo exploratorio entran en tensión dentro de la producción del *walking simulator* y dan como resultado nuevas formas de interrelación textual, de elaboración de propuestas discursivas inéditas dentro del medio, que reconfiguran la figura del *jugador*.

MARCO TEÓRICO Y METODOLOGÍA

El marco empleado en el trabajo es el de la sociosemiótica, que entiende la producción de sentido en tanto dimensión constitutiva de los fenómenos sociales (Verón, 1987). Desde esta perspectiva, el sentido es interdiscursivo, no se localiza en un discurso único, sino que surge de las relaciones que los discursos mantienen tanto con sus condiciones de producción (restricciones que intervienen en la generación) como con sus condiciones de reconocimiento (gramáticas que restringen las diferentes lecturas). No es posible, desde un marco sociosemiótico, estudiar la singularidad del *walking simulator* si no se la pone en diálogo con la producción *mainstream* y con su contrario lúdico socialmente estabilizado: el desvío y la propuesta de una escena discursiva nueva solo resulta visible en la comparación entre de las dos zonas de producción.

El análisis se realizará atendiendo a tres niveles (Steimberg, 2013): retórico, temático y enunciativo. El nivel retórico comprende las operaciones de carácter configurativo que modelan el discurso; el temático, la elaboración de la materia semántica a partir de la inscripción de temas y motivos; el enunciativo, el recorte de una propuesta discursiva que surge como resultado de la totalidad de operaciones textuales, y que puede definirse de varias maneras, entre ellas, con la metáfora del intercambio, que incluye un enunciador que crea a su enunciatario (Metz 1990, Eco 2013). En este trabajo, el interés radica especialmente en el desvío del pacto enunciativo asentado en el videojuego *mainstream* que realiza el *walking simulator* cuando atenúa la estructura lúdica en el nivel retórico y, en su lugar, centraliza el acto de desplazarse y la contemplación del entorno.

DEAR ESTHER: ANTECEDENTES E INICIOS DEL WALKING SIMULATOR

Décadas antes de que se llegara a acuñar siquiera la categoría de *walking simulator*, el videojuego ya exhibía tensiones entre dos grandes formas de interacción: la lúdica y la exploratoria. Por un lado, la exploración suele ser una de las tareas recurrentes de géneros como el juego de rol o en el *survival*, pero se trata de una exploración que posee una funcionalidad lúdica, es decir, que opera como la condición para el cumplimiento de las metas desplegadas discursivamente: solo la exploración, con la obtención de recursos y el incremento de habilidades, conduce a ganar la partida. Por otro, el arribo y la estabilización a mediados de los 90 de un formato, el del llamado *mundo abierto*, modificó sensiblemente el panorama mediático: cada vez más, el videojuego ofreció entornos que podían surcarse casi sin restricciones, las trayectorias no se supeditaban necesariamente a la estructura lúdica. Es el caso, por ejemplo, de la serie *Grand Theft Auto*: ya en su primera entrega en 1997, la ciudad aparece como un espacio que puede atravesarse más allá de los objetivos lúdicos, sin necesidad de cumplir misiones o realizar tareas, es decir, la ciudad se vuelve un territorio que puede ser explorado libremente atendiendo solo a los deseos del recorrido, eso que Guy Debord, refiriéndose a los fundamentos de la deriva como práctica artística, llamaba “solicitaciones del terreno” (Debord, 1999).

En el presente, a partir del asentamiento de los juegos con modalidad de *mundo abierto*, es común la propuesta de una escena discursiva anfibia donde el texto habilita dos grandes formas de uso (que no resultan excluyentes la una respecto de la otra): recorrer las grandes extensiones de espacio privilegiando la consecución de objetivos y la performance lúdica o, en cambio, hacerlo guiado únicamente por una voluntad de exploración que tiene en la fruición del entorno su fin último. Varias series exitosas, además de la de *Grand Theft Auto*, como la de *Assassin's Creed*, *The Elder Scrolls* o *Watchdogs*, entre otras, cifran sus propuestas en esa modalidad de apelación ambivalente característica de las *ciudades ergódicas* (Maté 2017a). Sin embargo, es recién con el advenimiento del *walking simulator* que el videojuego empieza a elaborar una propuesta discursiva cada vez más enfocada en los aspectos exploratorios hasta el punto de atenuar, o directamente ignorar, el funcionamiento lúdico.

Es posible que todo haya comenzado con el lanzamiento de *Dear Esther* en 2012, primer juego del estudio The Chinese Room que ya había tenido una versión anterior, no comercializada, en 2008. En *Dear Esther*, un personaje anónimo recorre una isla sin una meta precisa: las caminatas por las distintas construcciones abandonadas, como casillas y barcos encallados, es libre y no entraña desafío alguno, es decir que faltan los rasgos habituales del funcionamiento lúdico. De las múltiples definiciones de juego y de lo lúdico propuestas por autores del campo de los *game studies* (Salen y Zimmerman, 2003; Nitsche, 2008), la de Jesper Juul (2005) resulta una de las más útiles. Juul, después de pasar revista a varias definiciones, acuña algo que llama “modelo clásico de juego”:

“The classic game model consists of six features that work on three different levels: the level of the game itself, as a set of rules; the level of the player's relation to the game; and the level of the relation between the activity of playing the game and the rest of the world” (Juul, 2005: 6)

El segundo y tercer nivel se refieren a cuestiones de carácter extratextual, pero interesa la referencia al primero, en el que el autor ubica el *conjunto de reglas*, ya que allí se concentran los elementos más reconocibles de cualquier juego como objetivos, destrezas requeridas y la posibilidad de ganar o perder la partida. El hecho de que existan estados más deseables que otros (la victoria por sobre la derrota) supone el establecimiento de una tensión, la que se abre entre el jugador y los objetivos a cumplir; entre uno y otros se interponen elementos que obstaculizan la trayectoria (como enemigos, trampas, enigmas, accidentes del terreno, etc). Desde un punto de vista semiótico, esos aspectos configuran la trama textual y recortan un pacto enunciativo, una escena discursiva propia de los textos lúdicos que consiste en la elaboración de la figura de un enunciatario a través de competencias lúdicas. Esta figura discursiva no se confunde con el jugador empírico, que podrá poseer en mayor o menor medida (o no poseer en absoluto) esas destrezas gestionadas en términos enunciativos (Maté, 2016b). *Los game studies* en general no han problematizado la cuestión de lo enunciativo, pero un artículo de de Mul, a pesar de no inscribirse en una perspectiva semiótica, ofrece un abordaje en términos semejantes. El autor dice, refiriéndose a las modalidades de identificación del jugador con el juego, que existe una dimensión lúdica en la que el jugador se identifica “con el espacio de posibilidades habilitado por el juego” (de Mul, 2005: 260). En la frase puede leerse sin problemas el proceso inverso: es el juego, a partir de un conglomerado de operaciones lúdicas, el que crea a su *jugador modelo*.

Volviendo a *Dear Esther*, el primer contacto con el juego resulta desconcertante por la ausencia casi total de aspectos lúdicos: no hay objetivos a cumplir ni obstáculos que se interpongan entre el enunciatario y su desempeño, por lo tanto, tampoco hay variabilidad en los estados de la partida (no se puede ganar o perder). El desconcierto se acrecienta sobre todo porque *Dear Esther* replica formas de construcción visual y de contacto de uno de los géneros fuertes del videojuego como el *first person shooter*. Al igual que en esos juegos, que tienen su punto de eclosión en los 90 y conservan en el presente una gran popularidad, *Dear Esther* adopta un punto de vista en primera persona e invita a explorar un entorno tridimensional de la misma manera que esos juegos, desplazándose con el teclado y dirigiendo el ángulo de visión con el mouse. La semejanza con el género del *first person shooter* tiene además un sustrato tecnológico: la primera versión de *Dear Esther*, de 2008, fue un *mod*¹ de *Half-Life 2*, un popular *first person shooter* del que se tomó el motor gráfico a la hora de representar el espacio y el movimiento. De esa forma, ya en su primera iteración, *Dear Esther* realizaba un gesto de desmonte de las convenciones del FPS tomando como base el motor Source de un *first person shooter* canónico. Desconcierto por partida doble, entonces, ya que, por un lado, el juego propone una escena discursiva inédita para el videojuego que se cifra en la anulación de lo lúdico y la centralización de aspectos exploratorios, pero, por otro lado, esa escena se construye sobre convenciones representacionales de un género como el FPS y su horizonte de expectativas, previsibilidad que un primer contacto con el juego quiebra enseñuida.

Este quiebre puede pensarse, en un principio, en términos de una desaparición de rasgos de tipo contra-lúdicos, que para Conway (2010) incluyen todos aquellos elementos textuales

que resisten la acción del jugador, interponiéndose entre su performance y la consecución de objetivos, forzándolo al error y al fracaso. *Dear Esther* no exhibe el más mínimo rasgo contra-lúdico: no hay resistencias que se interpongan entre el jugador y una meta porque no existen metas propiamente dichas, por lo que no hay riesgo de equivocarse y de perder. En relación con la enunciación, este cambio es de gran resonancia, ya que estos juegos dejan de elaborar un enunciatario a partir de competencias, como un jugador que debe poner a prueba sus habilidades mediante la performance, y lo transforman en una figura nueva, desprovista de destrezas, cuya única tarea consiste en recorrer y contemplar libremente, sin apremios lúdicos, el espacio. Este nuevo contrato enunciativo implicó un quiebre notorio respecto de la producción *mainstream* y le valió a los primeros *walking simulator* la negación del estatuto de juego por parte de jugadores que rechazaron la novedad de la propuesta (Campbell, 2016).

Es alrededor del lanzamiento de *Dear Esther* (la versión de 2012) que empieza a volverse común hablar de *walking simulator*. La etiqueta, de tono despectivo, parece haber sido popularizada por jugadores insatisfechos con juegos como *Dear Esther*, *Proteus* (2013) y *The Stanley Parable* (2013)²: la irritación ante el quiebre de expectativas que supuso la suspensión del orden lúdico³ dio lugar a una clasificación socarrona, la de “simuladores de caminar”, en referencia a la actividad principal, sino la única, que habilitaba la nueva ola de juegos. Era en el acto mismo de caminar donde se concentraba la radicalidad de la propuesta: mientras que los FPS contemplan la posibilidad de surcar el espacio a diferentes velocidades (caminando, corriendo, volando, nadando, en cuclillas, moviéndose con sigilo, a veces hasta arrastrándose por el suelo), el juego de *The Chinese Room* solo habilita una velocidad, la de caminar, que no puede modificarse y que instaura una temporalidad que cobra un espesor inusitado: el recorrido impone un ritmo que no puede acelerarse y jerarquiza el acto de caminar, que el videojuego históricamente utilizó como insumo lúdico, una vía para superar objetivos, pero que nunca explotó como actividad que pudiera bastarse a sí misma.

Los cambios mencionados reenvían, tal vez, a algunas de las reconfiguraciones que trajo la modernidad fílmica. El cine de finales de los 50, a partir del surgimiento de los llamados *nuevos cines*, operó una serie de modificaciones narrativas y de representación sobre el esquema del cine clásico (Metz, 2002) entre las que figuran algunas semejantes a las introducidas por el *walking simulator* en el videojuego. Uno de los rasgos propios del período para Deleuze (2016) es lo que el autor caracteriza como una caída de los “nexos sensorio-motrices”: ante la proliferación de “situaciones ópticas puras”, los personajes del cine moderno aparecen despojados de capacidad de respuesta, imposibilitados para la acción. Hay ahí un antecedente estilístico de los cambios que atraviesa el videojuego en el presente a partir del surgimiento de *walking simulators* como *Dear Esther*, solo que aquí esa caída de la acción se traslada al *avatar* y a las formas de interacción, por lo que ese debilitamiento sensorio-motriz funciona también en términos de contrato discursivo, de propuesta de contacto. Cross dice, sobre la importancia del viaje en los *walking simulators*:

1 Se llama *mod* a las versiones y recreaciones de juegos existentes hechas por usuarios. Algunos juegos como *Counter Strike* fueron *mods* que emplearon los recursos gráficos y de programación de un juego anterior, pero rediseñando estilística y lúdicamente la propuesta original.

2 El juego del estudio Galactic Cafe tuvo una versión previa en 2011 que, como *Dear Esther*, también era un *mod* de *Half-Life 2* realizado a partir del motor gráfico Source, del estudio Valve.

3 Cross (2015) lo define de la siguiente manera: “The gameplay is held in stasis”.

“There is something directionless about it all, chasing horizons you can’t reach before suddenly being hit with the end credits. You explore without a clearly defined end-goal, it’s open ended (much like real life), and you find yourself seeing the journey itself as the primary experience” (Cross, 2015).

hacia atrás, dos a los costados para moverse hacia la izquierda o la derecha, además de la posibilidad de girar libremente el punto de vista mediante el mouse y de fijar el ángulo en objetos concretos haciendo un *zoom* (con el click derecho). Este conjunto de acciones, escaso y elemental, casi reducido a un grado cero, nada tienen que ver con el amplio repertorio gestual del



Fig. 1. Windows Central. (2016). Dear Esther. Screen Print. Recuperado de: <https://www.windowcentral.com/xbox-one-review-dear-esther-landmark-edition>

Con el paso del tiempo, la oferta de juegos semejantes a *Dear Esther* se incrementa, en cierto punto la clasificación pierde su componente valorativo y empieza a funcionar en términos descriptivos por obra de usuarios y desarrolladores que se apropiaron de la etiqueta (Cross, 2015; Campbell, 2016; Irwin, 2017). En el presente, en *Steam*, la plataforma de venta de videojuegos más importante, pueden encontrarse una inmensa cantidad de productos bajo la rúbrica de *walking simulator*.

Cabe hacerse una pregunta en relación con *Dear Esther* y otros juegos posteriores: una vez atenuado o directamente suspendido el funcionamiento lúdico, ¿qué operaciones textuales ganan la escena? ¿Mediante qué insumos retóricos se efectúa la transformación enunciativa ya mencionada de *jugador* en una figura que se entrega a la *contemplación* del paisaje? Irwin (2017) se hace la misma pregunta desde la perspectiva del diseño: “What if walking around the enviroment was the primary —or even the only— action to perform?”. Lo primero que se verifica es un señalamiento por parte del discurso de sus elementos constructivos: a diferencia de lo que ocurre en la mayoría de los *first person shooter*, donde el desenvolvimiento lúdico adopta un ritmo vertiginoso que sumerge al jugador en su devenir, *Dear Esther*, al contrario, parece llamar la atención hacia acciones simples y reiterativas como desplazarse de un lugar a otro. Mientras se recorren los parajes un poco desolados de la isla, sin objetivos ni elementos que obstaculicen el trayecto, el caminar exhibe un espesor inédito efecto del nuevo relieve que adquieren el desplazamiento y los gestos necesarios para hacerlo, como si el videojuego tratara de replicar la experiencia estética habilitada por el caminar (Careri 2017). Estos gestos elementales no se limitan a lo que ocurre en la pantalla, sino que se trasladan a los movimientos realizados por el jugador empírico: presionar una tecla para moverse hacia adelante, otra para desplazarse

FPS que debe ser dominado para poder emplearse a velocidades elevadas.

Siguiendo a Roman Jakobson (1985) y su trabajo sobre la función poética, aquí también se verifica un volverse sobre sí mismo del texto, un señalamiento de los rasgos constitutivos que ahora cobran una centralidad infrecuente. En esta línea de razonamiento, y desde la concepción jakobsoniana de las funciones del lenguaje, el cambio discursivo de gran escala que se verifica si se compara un *first person shooter* con un *walking simulator* como *Dear Esther* puede caracterizarse como la pérdida de la centralidad de la función referencial, cifrada en torno de la inmersión en un mundo diegético que posibilita el devenir lúdico, en pos de la función poética⁴, que supone un conjunto de operaciones de tipo metatextuales que reencauzan la atención del desarrollo lúdico hacia la superficie discursiva y sus rasgos. De uno a otro, ya no se camina para llegar a una meta, para cumplir una tarea previo sorteo de un obstáculo; se camina por caminar, sin un objetivo que no sea la exploración libre del entorno, como si el juego intentara concretar el proyecto que David Le Breton, cuando se refiere al gesto primordial de caminar, define en tanto que “es inútil, como todas las actividades esenciales. Superflua y gratuita, no conduce a nada de no ser a sí mismo tras innumerables desvíos” (Le Breton, 2014: 30).W

⁴ Este debilitamiento de la función referencial en *Dear Esther* se ve reforzado además por la ausencia de un relato y el enrarecimiento de la situación general. Los recorridos son puntuados por la aparición de una voz masculina, presuntamente la del protagonista, que lee cartas dirigidas a una mujer llamada Esther: el contenido de las cartas es vago, no permite reconstruir un relato ni una coordenada narrativa clara, solo se sugiere que pudo haber habido un accidente en el que la mujer seguramente haya fallecido, pero no hay certezas, ni siquiera en relación con la isla, de la que no puede afirmarse que sea un lugar concreto y no un paisaje mental creado por el recuerdo del personaje.

BOTTLE: PILGRIM: LA GRATUIDAD DEL CAMINAR

Ha habido, sin embargo, otros juegos inscriptos dentro de la clasificación *walking simulator* que centralizan la experiencia de caminar de manera menos radical que *Dear Esther*. Están, por ejemplos, los juegos del estudio turco Tonguç Bodur, la mayoría de ellos breves, de apenas unas pocas horas de duración, que invitan a caminar por alguna extensión de territorio mientras se reconstruyen fragmentos de un relato, por lo general narrados a través de la voz de un protagonista. *Bottle: Pilgrim* (2017) comienza con un personaje masculino llegando en auto a una montaña. Lo único que se puede hacer es recorrer un camino más o menos señalado por accidentes naturales. La escena hace pensar en la figura algo romántica del caminante ante la expectativa de “un largo viaje a cielo abierto y al aire libre del mundo en la disponibilidad de lo que viene” (Le Breton, 2014: 24). Mientras se camina, el protagonista cuenta que es viudo y padre soltero y que está realizando una suerte de peregrinaje anual, aunque no revela los motivos del viaje. La deriva conduce a diferentes escenarios: la playa donde viaja regularmente con su hija en verano; la cabaña en la nieve donde la familia tuvo sus últimas vacaciones juntos; el distrito comercial donde la pareja se conoce en una primera cita; el edificio abandonado donde los dos, todavía novios, tienen sexo a escondidas; la playa, ahora al atardecer, donde al final se devela que la hija muere arrastrada por una ola durante una distracción del padre.

El trayecto por los diferentes lugares y tiempos está cruzado por revelaciones narrativas: por ejemplo, el personaje hace referencia cada vez con más insistencia a un problema con el alcohol y a problemas matrimoniales. A diferencia de *Dear Esther*, aquí las irrupciones de la voz en off apuntan a reconstruir un relato y una situación dramática precisos. Decimos *reconstruir un relato*, ya que el texto provee de una experiencia de carácter exploratorio y no narrativo: las derivas por los espacios mencionados no están organizadas en sí como un relato; no presentan, por ejemplo, rasgos que permitan rastrear lo que para Todorov son los dos grandes principios del relato, la sucesión y la transformación (2012). En todo caso, las caminatas permiten el acceso a girones de un relato ausente, ya ocurrido, como si se tratara de la reconstrucción de la historia del crimen en el policial de misterio (Todorov, 1992)⁵, solo que aquí la reconstrucción ya no corre por cuenta de un detective ni depende de las destrezas del jugador, sino que son provistas automáticamente por la voz en off a medida que se avanza en el recorrido: el acceso progresivo a esa historia no está atada al resultado de la performance, como sucede, por ejemplo, en el género de aventura gráfica.

Pero, también a diferencia de *Dear Esther*, *Bottle: Pilgrim* exhibe restos de operaciones lúdicas que reenvían a la historia del videojuego a partir de dos aspectos: la búsqueda de elementos escondidos y la presencia de *puzzles*. Es común

5 Esta ligazón entre *walking simulator* y policial no es casual. Juegos recientes, como *Gone Home* (2013), *Everybody's Gone to the Rapture* (2016) y *Ta-coma* (2017) proponen una experiencia mayormente exploratoria, aunque con el agregado de que la interacción con el espacio contribuye a la obtención de pistas que permiten reconstruir un relato ausente de manera similar a lo que ocurre con el policial de misterio y la historia del crimen (Todorov 1992). Los tres casos nombrados, aunque con diferencias temáticas y remisiones a distintos géneros, presentan una situación similar: un protagonista llega a un lugar deshabitado, ya sea la casa familiar, un pueblo o una estación espacial, y debe averiguar qué sucedió a partir de la examinación de pistas y rastros emplazados en el entorno. Se trata de tres casos donde el *walking simulator* parece poner al jugador en un rol semejante al del detective o el investigador privado, aunque por fuera de los límites del policial (Maté 2017b).

que en distintos géneros del medio se distribuyan a lo largo de la topología de juego espacios y objetos secretos a los que no se llega de manera directa; se trata de los llamados *easter egg*, convención institucionalizada tempranamente desde *Adventure* (1979), cuando el desarrollador Warren Robinett incluye en su juego, sin informar a nadie, una habitación oculta que contiene su nombre como acto de protesta contra la política de Atari de no publicar los nombres de sus programadores. El *easter egg* puede adoptar múltiples formas: un cuarto al que solo se llega realizando un movimiento contraintuitivo, un ítem especial que está sustraído del campo visual, una porción del espacio que se desbloquea solo después de haber adquirido habilidades u objetos específicos, etc.

En cada nivel de *Bottle: Pilgrim* hay una cantidad reducida de ítems escondidos que requieren que el jugador se aleje del camino principal y explore cada uno de los desvíos y elementos del entorno. La obtención de todos los ítems de un determinado nivel no produce ningún cambio real en la partida, solo supone el desbloqueo de logros de la plataforma *Steam*, es decir, se trata de beneficios de tipo paratextual que no inciden en el desarrollo mismo del juego.

A su vez, *Bottle: Pilgrim* enfrenta al jugador a una serie de *puzzles*, aunque se trate de una especie de grado cero del *puzzle* que supone una reducción casi total del desafío. No hay un término que traduzca al español la voz inglesa *puzzle*: rompecabezas, el más cercano, designa más bien un subtipo de *puzzle* y no la especie. Se trata de enigmas o acertijos de muy distinta clase que entrañan desafíos lógicos, de percepción o de ingenio, entre otros. El semiólogo italiano Marcel Danesi explica que los *puzzles* son un elemento constitutivo de casi todas las culturas; quedan restos físicos de *puzzles* desde al menos el 2400 A. de C. (Danesi, 2002). La variedad de *puzzles* a lo largo de la Historia es previsiblemente enorme; el autor propone ordenarlos por soportes perceptuales: hay algunos que toman como materia la palabra, otros la imagen, las operaciones matemáticas, la lógica, etc. El videojuego sistematizó el tratamiento de *puzzles* en dos géneros fuertes del medio: el género *puzzle* propiamente dicho (también llamado *de ingenio*), que engloba a juegos como *Tetris* (1984) o, más recientemente, *Candy Crush Saga* (2012), donde la tarea consiste en dar con la solución a problemas lógicos, geométricos o de coordinación; y el género de la aventura gráfica, que se caracterizó por incluir tempranamente *puzzles* en relatos cuya resolución permitía continuar la pesquisa narrativa (Fernández-Vara, 2009). Es así que el *puzzle*, en sus múltiples variaciones, es una constante en la historia mediática del videojuego.

Un nivel inicial de *Bottle: Pilgrim* presenta algo que remite vagamente a un *puzzle*: el protagonista llega a una choza; el camino termina en ese lugar, no hay a dónde ir. En la choza encuentra una radio, pero cuando trata de encenderla la interfaz comunica que el aparato necesita baterías. El saber intertextual dictaría que la búsqueda de la batería puede conducir a un largo periplo de rastreo de ítems o de personajes que posean información, como suele ocurrir en la aventura gráfica. Pero, sorpresivamente, la batería está sobre una mesa dentro de la misma choza. Una vez tomada y colocada en la radio, se escucha la voz de la esposa fallecida hablándole directamente al personaje, aunque no se sabe si se trata de un recuerdo o de una alucinación; acto seguido, el camino, que estaba obstaculizado por un catasta, se despeja y permite continuar el recorrido: la solución del *puzzle* tiene como efecto el desbloqueo del entorno, de manera semejante a lo que sucede en la aventura gráfica.

Los niveles siguientes mantendrán esta estructura: cada recorrido culmina con un camino cerrado y una radio sin baterías, aunque el juego se encarga de cada uno de los *puzzles* siguientes incrementen levemente las dosis de dificultad. Por ejemplo, la batería se encuentra escondida cada vez más lejos de la radio, o hay que buscarla en alguno de los desvíos del camino principal⁶. Así y todo, se trata de *puzzles* muy simples, de carácter casi minimalista, como si el enigma y su solución fueran reducidos a sus componentes elementales: un objeto que falta, sustraído a primera vista, necesario para continuar con el trayecto, que puede hallarse en las inmediaciones del lugar sin demasiado esfuerzo ni búsqueda.

Esta singular forma de inscripción de operaciones lúdicas como el *easter egg* y el *puzzle* permite observar en el *walking simulator* una particular forma de articulación entre lo lúdico y lo exploratorio. Si en *Dear Esther* la ausencia total de desafíos daba cuenta de una anulación de lo lúdico, en *Bottle: Pilgrim* la presencia de *easter eggs* y de *puzzles* supone una aleación entre el desempeño lúdico del enunciatario y su fruición del entorno. Sin embargo, al tratarse de operaciones lúdicas mínimas, que aparecen reducidas casi a un grado cero, no puede decirse que el enunciatario elaborado discursivamente sea plenamente un *jugador*; a lo sumo, habría que referirse a un pacto enunciativo ambivalente, que interpela a un jugador modelo construido mayormente como *contemplador*, pero que, para poder continuar su fruición del espacio, debe desplegar ocasionalmente competencias lúdicas. En otros términos: un enunciatario que *debe jugar* para prolongar su trayectoria por el entorno; así, la competencia lúdica, la superación del desafío, se vuelve el insumo discursivo requerido para continuar un proyecto estético.

THE WITNESS: RECORRIDO Y SABER

Pero también hay *walking simulators* que incorporan elementos lúdicos, como *The Witness* (2016), el segundo juego de Jonathan Blow, uno de los nombres más destacados del campo *indie*. Si en *Bottle: Pilgrim* se observaba una leve apelación a una historia lúdica que operaba en verdad como soporte de una propuesta de tipo exploratorio, en *The Witness* hay una inversión: el acto de caminar se vuelve la vía primordial para la superación de obstáculos lúdicos. El juego comienza en un túnel que conduce a un jardín cerrado: un protagonista anónimo, del que no se sabe nada (solamente su sombra permite imaginar levemente su aspecto físico), debe resolver cuatro *puzzles* emplazados en paneles que muestran un laberinto: hay que trazar una línea que conduzca desde el punto de inicio hasta la salida. La solución de un *puzzle* desbloquea el acceso al siguiente y de una a otra se incrementa el nivel de dificultad: el laberinto inscripto en el panel crece en tamaño y complejidad. Una vez resueltos esos primeros *puzzles*, se puede abandonar el jardín y empezar a recorrer una isla deshabitada que contiene edificios que reenvían a una multitud de estilos arquitectónicos, tanto históricos como regionales; también hay estatuas de piedra que representan a personas realizando tareas cotidianas. A través del entorno, el juego comunica una lógica: hay que desplazarse por los distintos parajes de la isla en busca de pistas que permitan descifrar el funcionamiento de los distintos *puzzles* que bloquean el acceso a nuevas áreas de la isla. El recorrido en busca de pistas puede resultar tortuoso ya que nunca se sugiere un trayecto específico: sin un itinerario definido, se deben agotar todos los espacios transitables de la isla en busca de indicios que ayuden a descifrar *puzzles* cuyas reglas todavía se ignoran.



Fig. 2. Steam. (2017). Bottle: Pilgrim. Screen Print. Recuperado de: https://store.steampowered.com/app/735350/Bottle_Pilgrim/?l=latam

6 La acción de ir en busca del desvío, en relación con la caracterización romántica del caminar, puede vincularse con lo que dice Le Breton cuando dice que el caminante “no toma los caminos comunes donde pasan los autos sino los atajos, los senderos, los lugares destinados a la gratuidad, aquellos que no están legitimados por ninguna funcionalidad” (Le Breton, 2014: 14)

The Witness vuelve sobre el motivo del hombre que arriba misteriosamente a un lugar vacío que exhibe signos de haber estado habitado; motivo que puede rastrearse en juegos como los de la serie que se inicia con *Myst* (1993), pero que ya había sido elaborado por la cultura con anterioridad, por ejemplo, en *La invención de Morel* (Bonner, 2016). Solo que, a diferencia de esos casos, aquí no hay un relato a reconstruir: a lo largo del

recorrido por la isla se descubren grabaciones de audio y de video con citas a toda clase de pensadores en las que se reflexiona sobre la relación del hombre con la religión, la ciencia, el conocimiento y el cambio. Esos fragmentos, repartidos a lo largo de la isla, y sumados a la principal actividad lúdica, que consiste en obtener información para avanzar en la resolución de *puzzles*, anclan temáticamente el texto: la propuesta de *The Witness* no consiste en develar la trama de un relato escondido, sino en desarrollar el tema del saber, de su adquisición y puesta en obra. El final del juego, en efecto, no esclarece en nada la situación del protagonista ni la naturaleza de su pesquisa, como tampoco provee datos sobre la existencia de la isla: todo, incluso las estatuas desperdigadas a lo largo de las distintas áreas, refuerzan una intriga que es más temática que narrativa, como si el misterio se trasladara del nivel de la historia (*¿qué sucedió?*) al de la materia elaborada semánticamente (*¿de qué trata?*) (Segre, 1988). En relación a los juegos “de vanguardia”, Cole, Cairns y Gillies hacen mención a una relación entre curiosidad y atenuación de la dimensión lúdica que define perfectamente a *The Witness* y su ambigüedad multidimensional: “curiosity is invoked by the lack of deliberate signposting, and explicit communication of identity, plot or goals and objective”. (2015: 4)

Se comprende, entonces, que el acto de caminar por la isla y de contemplar sus paisajes cautivantes no posea la gratuidad que se observaba en *Dear Esther*. En *The Witness* no se camina solo por caminar, sino que se busca dar con pistas, se espera que el trayecto revele un paraje escondido, un sendero pasado por alto, un indicio enclavado en el entorno. Para Bonner, el juego provee una *promesa epistémica*: en algún lugar de la isla invariablemente se encuentra la información necesaria para resolver un *puzzle* del que actualmente se ignoran las reglas. Pero se trata de distintas clases de información que ligan la caminata con diferentes formas de visión. Además de los *puzzles* en los paneles, en la isla se encuentran tres tipos de *puzzles* más: paneles que requieren de la lectura del entorno inmediato, paneles que deben ser observados desde lugares específicos, y el acto de observar el paisaje en sí mismo como *puzzle* y de “resolverlo” siguiendo las líneas en su superficie (Bonner,

2016). Por lo tanto, el caminar y el mirar ya no están, como en *Dear Esther*, desprovistos de utilidad ni son, como en *Bottle: Pilgrim*, una actividad autosuficiente, que se basta a sí misma, sino que se vuelven tareas requeridas para la consecución de objetivos, que aquí entrañan la resolución de la totalidad de los enigmas desperdigados por la isla.

Se camina para aprender, entonces, para acrecentar la información disponible, pero también porque el contacto con el paisaje agudiza los sentidos y es capaz de proveer revelaciones imprevistas en las que una solución surge azarosamente, sin que se la busque, de manera serendípica; un proceso al que se refiere Le Bretón cuando afirma que “el pensamiento flotante que nace de la caminata está liberado de las coerciones de razonamiento, va y viene, arraigado en la sensorialidad, el instante que pasa” (Le Bretón, 2014: 26). En la misma línea de pensamiento, que atribuye al caminar la adquisición de un conocimiento sensible específico, la idea define perfectamente la escena abierta por *The Witness*. En otro lugar, el autor remata: “la caminata conduce a todos los saberes” (Le Bretón, 2014: 47), la frase podría aludir sin dificultades al juego de Jonathan Blow. En términos enunciativos, habría que referirse a una figura de enunciatario híbrida, un *jugador contemplador* que debe atender a dos frentes en simultáneo, el de la fruición del entorno y del de la performance lúdica con su despliegue de competencias, dos conjuntos de tareas solidarios y complementarios que hacen a una nueva propuesta de experiencia espacial.



Fig. 3. IGN. (2019). The Witness. Screen Print. Recuperado de: https://ca.ign.com/wikis/the-witness/Symmetry_Island?objectId=23509

CONCLUSIONES

Al comienzo del trabajo se propuso una hipótesis acerca de la posibilidad de que el proceso de artificación del videojuego estuviera atado a una atenuación progresiva de sus aspectos lúdicos. De nuevo, no estamos en condiciones de zanjar el interrogante, pero sí de empezar a indagar en los modos de funcionamiento de los juegos que se inscriben dentro de la clasificación de *art game*, en especial de los llamados *walking simulator*. El análisis de los tres casos permitió observar diferentes formas de suspensión y articulación de lo lúdico: en *Dear Esther* se verificó una anulación total y la preeminencia de una propuesta exploratoria; en *Bottle: Pilgrim* pudo verse que lo lúdico se volvía condición necesaria para prolongar la actividad exploratoria; finalmente, en *The Witness* se describió una reorganización de los elementos donde lo exploratorio se supeditaba al funcionamiento lúdico. A su vez, de cada una de estas modalidades surgen diferentes figuras de enunciatario, todas relativamente nuevas e inéditas para el videojuego, en especial si se las com-

para con los contratos discursivos de los géneros de la producción *mainstream*. De esa forma, las propuestas enunciativas de los casos permiten identificar tres figuras: la del *contemplador*, la del *contemplador que juega*, y la del *jugador contemplador*. Las tres figuras suponen modos de apelación singulares que el videojuego parece haber ensayado solo recientemente y dentro del *walking simulator*, producción que, como se dijo, se aparta del terreno del *mainstream* y se inscribe nítidamente dentro del campo de acción del *art game*. Esto supone una transformación semiótica de gran escala: por primera vez, de manera sostenida y en sintonía con la aceleración del proceso de artificación, el medio expande sus modalidades de interpelación con nuevas figuras que rebasan la del *jugador* tradicional.

REFERENCIAS

- Bonner, Marc. (2016). Puzzle about the island. Multi-perspective studies on knowledge in The Witness. *Philosophy of Computer Games Conference 2016*. Malta. Recuperado de: http://pocg2016.institutedigitalgames.com/site/assets/files/1015/bonner_-_puzzle_about_the_island.pdf
- Campbell, C. (2016). The problem with “walking sims”. *Polygon*. Recuperado de: <https://www.polygon.com/2016/9/28/13076654/the-problem-with-walking-sims>
- Careri, F. (2017). *Walkscapes. El andar como práctica estética*. Barcelona: Gustavo Gili.
- de Certeau, M. (2007). *La invención de lo cotidiano. Artes del hacer*. México: Universidad Iberoamericana.
- Cole, T.; Cairns, P.; Gillies, M. (2015). Emotional and functional challenge in core and avant-garde games. CHI Play 2015. *Proceedings of the 2015 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play*. Londres. Recuperado de: https://research.gold.ac.uk/12701/1/EmoFunc_CHIPlay_CameraReady.pdf
- Conway, S. (2010). Hyper-ludicity, contra-ludicity, and the digital game. *Eludamos. Journal for computer game culture*. 4 (2). Recuperado de: <http://www.eludamos.org/index.php/eludamos/article/view/vol4no2-2/181>
- Cross, K. (2015). How “walking simulators” allow us to touch other worlds. *Gamasutra*. Recuperado de: https://www.gamasutra.com/view/news/251191/How_walking_simulators_allow_us_to_touch_other_worlds.php
- Danesi, M. (2002). *The puzzle instinct: The meaning of puzzles in human life*. Indiana: Indiana University Press.
- Danto, A. (2009). *Qué es el arte*. Buenos Aires: Paidós.
- Debord, G. (1999). Teoría de la deriva. En: *Internacional situacionista, vol. I: La realización del arte*. Madrid: Literatura Gris.
- Deleuze, G. (2016). *La imagen tiempo*. Buenos Aires: Paidós.
- Donovan, T. (2010). *Replay. The history of video games*. Lewes: Yellow Ant.
- Ebert, R. (2005). Why did the chicken cross the genders? *Roger Ebert's Journal*. Recuperado de: <https://www.rogerebert.com/answer-man/why-did-the-chicken-cross-the-genders>
- (2010). Video games can never be art. *Roger Ebert's Journal*. Recuperado de: <https://www.rogerebert.com/rogers-journal/video-games-can-never-be-art>
- Eco, U. (2013). *Lector in fabula*. Buenos Aires, Random House Mondadori.
- Fernández Vara, Clara. (2009). *The tribulation of adventure games: Integrating story into simulation through performance*. Tesis doctoral presentada en Doctor of Philosophy in Digital Media, Georgia Institute of Technology. Atlanta, Georgia.
- Fuchs, M. (2014). Predigital precursors of gamification. En: Fuchs, M.; Fizek, S.; Ruffino, P.; Schrape, N.; eds *Rethinking gamification*. Luneburgo: Meson Press.
- Goodman, N. (2013). *Maneras de hacer mundos*. Madrid: La balsa de la medusa.
- Heinich, N. y Shapiro, R. (2012). When is artification? *Contemporary Aesthetics* (4). Recuperado de: <https://contempaesthetics.org/newvolume/pages/article.php?articleID=639>
- Irwin, J. (2017). Devs discuss the history and the future of the so-called “walking sims”. *Gamasutra*. Recuperado de: https://www.gamasutra.com/view/news/291307/Devs_discuss_the_history_and_the_future_of_socalled_walking_sims.php
- Jakobson, R. (1985). *Ensayos de lingüística general*. Barcelona: Planeta.
- Karlsen, F. (2014). Analysing the history of game controversies. *Proceedings of DiGRA 2014: <Verb that ends in 'ing'> the <noun> of Game <plural noun>*. Recuperado de: <http://www.digra.org/digital-library/publications/analysing-the-history-of-game-controversies/>
- Kirkpatrick, G. (2007). Between art and gameness: Critical theory and computer game aesthetics. *Thesis eleven*, (89). 74-93.
- Kwastek, K. (2013). *Aesthetics of Interaction in Digital Art*. Cambridge: MIT Press.
- Le Bretón, D. (2014). *Caminar. Elogio de los caminos y de la lentitud*. Buenos Aires: Waldhuter.

- Maté, D. (2016). Entornos del videojuego: operaciones y formas de gestión del espacio. *Revcom. Revista científica de la Redcom* (3). Recuperado de: <http://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/revcom/article/view/3631/2989>
- (2017a). Ciudades lúdicas: formas de gestión, hábitat y recorrido en los entornos urbanos del videojuego. *Tópicos del seminario* (38). 99-120.
- (2017b). Transformaciones de la figura del detective en el videojuego: tres casos recientes. *Cuadernos del Instituto de Investigación y Experimentación en Arte y Crítica* (1). Recuperado de: <https://assets.una.edu.ar/files/file/critica-de-arte/2017/2017-ca-una-cuaderno-iiac-nro-01.pdf>
- McKinney, C. (2009). *Metagaming. Experiments with art and games*. Tesis de maestría presentada en Mills College.
- Metz, C. (1990). *L'énonciation impersonnelle, ou le site du film*. París, Méridien-Klincksieck.
- (2002). El cine moderno y la narratividad. *Ensayos sobre la significación en el cine. (1964-1968). Volumen 1*. Barcelona, Paidós.
- de Mul, J. (2005). *The game of life: Narrative and ludic identity formation in computer games*. Handbook of computer game studies. Cambridge: MIT Press. 251-266.
- Nitsche, M. (2008). *Video game spaces: Image, play, and structure in 3D worlds*. Cambridge: MIT Press.
- Pearce, C. (2006). Games AS art: The aesthetics of play. *Visible Language*, 1 (40). 66-89. Recuperado de: <http://www.intermass.com/files/pearce.pdf>
- Romualdo, S. (2017). Curating the arcade: strategies for the exhibition of videogames. *International Journal of Film and Media Arts*, 2 (2). 24-37.
- Salen, K.; Zimmerman, E. (2003). *Rules of play: Game design fundamentals*. Cambridge: MIT Press.
- Segre, C. (1988). Tema/motivo. *Principios de análisis del texto literario*. Barcelona: Crítica.
- Sharp, J. (2015). *Works of Game. On the Aesthetics of Games and Art*. Cambridge, MIT Press.
- Steimberg, O. (2013). *Semióticas. Las semióticas de los géneros, los estilos, de la tranposición*. Eterna Cadencia: Buenos Aires.
- Tavinor, G. (2011). Video games as mass art. *Contemporary Aesthetics*, (9). Recuperado de: <https://contempaesthetics.org/newvolume/pages/article.php?articleID=616>
- Verón, E. (1987). *La semiosis social*. Buenos Aires: Gedisa
- Wieviorka, M. (2009). *El racismo: una introducción*. Barcelona: Gedisa.

LUDOGRAFÍA

- Adventure.** Warren Robinett. 1979.
- Bottle: Pilgrim.** Tonguç Bodur. 2017.
- Candy Crush Saga.** King. 2012.
- Dear Esther.** The Chinese Room. 2012.
- Half-Life 2.** Valve. 2004.
- Long March: Restart.** Feng Mengbo. 2008.
- Myst.** Cyan. 1993.
- Proteus.** Ed Key, David Kanaga. 2013.
- Tetris.** Alekséi Pázhitnov. 1984.
- The Night Journey.** Bill Viola, USC Team. 2018.
- The Stanley Parable.** Galactic Coffee. 2013.
- The Witness.** Thekla, Inc. 2016.