

CUADERNOS DEL INSTITUTO  
Investigación y Experimentación en  
**ARTE Y CRÍTICA**

ISSN 2591-6297



Nº 6 – Febrero de 2021  
**VIDEOJUEGO, JUEGO Y GAME STUDIES**  
Coord. Diego Maté



**Universidad Nacional de las Artes (UNA)**

**Área Transdepartamental de Crítica de Artes (ATCA)**

**Decana: Marita Soto**

**Instituto de Investigación y Experimentación en Arte y Crítica (IIEAC)**

**Director: Gastón Cingolani**

Apoyo técnico:

Área de Publicaciones de ATCA

Cuadernos del Instituto. Investigación y Experimentación en Arte y Crítica

ISSN 2591-6297

Nº 6 – Febrero de 2021

Buenos Aires, Argentina

**CUADERNOS DEL INSTITUTO**  
Investigación y Experimentación en  
**ARTE Y CRÍTICA**

Nº 6 – Febrero de 2021 – ISSN 2591-6297

**Tema de Cuaderno:**

**VIDEOJUEGO, JUEGO Y GAME STUDIES**

Coord. Diego Maté

**ÍNDICE**

Prólogo

DIEGO MATÉ ..... pág. 4

Notas para una periodización del videojuego

DIEGO MATÉ ..... pág. 6

Aproximaciones a una arqueología de las relaciones entre arte y videojuegos

LUJÁN OULTON ..... pág. 21

Escenas virtuales, cuerpos reales. La gestualidad en la era de la realidad virtual

LEANDRO GODÓN ..... pág. 39

De los fichines a los estadios y el streaming. Indagaciones sobre la exhibición  
y espectacularización de la práctica de videojuegos

JULIÁN KOPP ..... pág. 47

Emociones virtuales: asimetría y diálogo en videojuegos de David Cage

ERNESTO PABLO MOLINA AHUMADA ..... pág. 64

Acertijos de este mundo. Entrevista a Santiago Franzani

PABLO QUARTA ..... pág. 78

Tecno-poesía para contemplar el cielo estrellado: en busca del cielo perdido.

El videojuego como laboratorio tecno-artístico para la experimentación  
con mecánicas, estéticas y narrativas

LAURA PALAVECINO ..... pág. 87



## Notas para una periodización del videojuego

### Notes for a periodization of the video game

Diego Maté  
diegomateyo@gmail.com

#### Resumen

En los 90 se escriben las primeras historias del videojuego. Allí se estabilizan una serie de determinismos que reducen la producción discursiva del videojuego a un mero efecto de un estado tecnológico y, en menor medida, socioeconómico. Esas historias operaron como condición de producción de la mayor parte de abordajes historiográficos posteriores de los *game studies*. La predominancia de las explicaciones deterministas produjo una vacancia: no hay casi periodizaciones que atiendan a las formas del videojuego. En este trabajo se propone una periodización compuesta de cuatro momentos caracterizados por grandes desplazamientos y transformaciones discursivas que inicia con surgimiento mediático en los 70, continúa con el establecimiento de un sistema de géneros en los 80, sigue con la afirmación del realismo tridimensional y fotorrealista como dominante estilística, y llega hasta el presente con los constantes reenvíos al pasado y las nuevas modalidades de desludización.

**Palabras claves:** periodización, sociosemiótica, historia, determinismos, desludización

The first video game stories were written in the 1990s. There, a series of determinisms were stabilized that reduced the discursive production of the video game to a mere effect of a technological and, to a lesser extent, socioeconomic state. These stories operated as a condition of production of most of the later historiographic approaches of game studies. The predominance of deterministic explanations produced a vacancy: there are almost no periodizations that deal with the forms of the video game. This work proposes a periodization composed of four moments characterized by great displacements and discursive transformations that began with the medial emergence in the 1970s, continues with the establishment of a system of genres in the 1980s, continues with the affirmation of three-dimensional and photorealistic realism as a dominant style, and reaches the present with the constant re-submissions to the past and the new modalities of desludization.

**Keywords:** periodization, sociosemiotic, history, determinisms, desludization



## Introducción

Los *game studies*, el campo de estudios dedicado al juego y al videojuego, empezó a expandirse desde finales de la década de los 90. De la multiplicidad de problemas que cruzan el campo, el de la(s) historia(s) del medio es actualmente uno muy frecuentado, pero no así el de las periodizaciones que estructuran los estudios de corte histórico. En líneas generales, parece haberse establecido una periodización por default heredada de las historias escritas en la década del noventa, antes de la conformación del campo. Esas historias conciben la historia del videojuego como una sucesión organizada de dispositivos y tecnologías de desarrollo apenas puntuada a veces por la inclusión de figuras destacadas y de factores socioeconómicos. La historia del medio se reduce así a una o dos tesis montadas sobre explicaciones lineales acerca de los vaivenes de la tecnología: el análisis estilístico siempre es (cuando lo hay) de segundo orden, como la configuración semiótica de los productos del medio fuera una consecuencia más o menos directa, no problemática, de un cierto estado de la técnica y/o de un puñado de proyectos llevados adelante por visionarios. Este panorama, que se extiende a lo largo de casi tres décadas y abarca la mayor parte de estudios historiográficos sobre el videojuego, produjo una vacancia evidente: no hay todavía una periodización del videojuego que atienda a sus formas.

Una de las formas más extendidas del determinismo tecnológico supone partir de una organización en *generaciones* de dispositivos, cada uno caracterizado por una (supuesta) oferta técnica y estilística. Para un análisis detallado y argumentado sobre los problemas que implica periodizar a partir del modelo de las generaciones, puede consultarse Garda, Grabarczyk, Sivula y Suominen (2018).

El estado de las historias del videojuego comparte en buena medida algunos de los problemas elaborados por Mabel Tassara, en relación con las periodizaciones del cine: siguiendo a Wölfflin, Tassara problematiza las periodizaciones del cine y sus clasificaciones y propone un abordaje estilístico que atienda a la producción de sentido antes que a los grandes nombres o las obras cumbres (Tassara, 2003). De manera similar a lo que ocurrió con las historias del arte y del cine, las del videojuego levantaron sus periodizaciones sobre nombres de pioneros, inventos técnicos y, a veces, remisiones socioeconómicas. Se verá cómo, desde una perspectiva sociosemiótica (Verón, 1987), esos análisis entrañan una concepción lineal de los procesos de producción de sentido en los que el discurso aparece como un efecto más o menos directo de un estado tecnológico, de los conflictos comerciales entre grandes empresas o de los planes de unos pocos visionarios; en suma, desde esos determinismos, la discursividad es entendida como si fuera una emanación de las cosas y como si no estuviera sujeta a condiciones de producción. Mi propuesta de periodización busca reconstruir algunos momentos específicos de la circulación discursiva del videojuego teniendo en cuenta las dimensiones de género y de estilo; es decir, que busca empezar a recomponer la relación de la producción videolúdica y sus restricciones generativas.

Parto de la premisa de que el sentido es siempre interdiscursivo y que, por lo tanto, las periodizaciones, lejos de constituir un rasgo de los objetos, son intentos de comprender y sistematizar zonas de la producción cultural, efectos de una cierta lectura (Moyinedo, 2008). Propongo entonces pensar en una periodización posible de por lo menos de cuatro momentos: primero, surgimiento mediático del videojuego y producción todavía eferescente; segundo, establecimiento de un sistema de géneros que pasa a organizar la mayor parte de la producción; tercero, estabilización del realismo como dominante estilística que organiza las búsquedas del medio; y cuarto, aparición de estrategias autorreferenciales que vuelven sobre



la historia discursiva del medio y cuya regularización se da en simultáneo con el fenómeno de la atenuación de los funcionamientos lúdicos.

### **Sobre las historias del videojuego**

Las historias del videojuego comienzan a escribirse en la década del 90, varios años antes de la consolidación de un campo de estudios propio. Es en ese momento cuando parece fijarse una postura y tono que llegan hasta el presente: las historias del videojuego tenderán de allí en más a adoptar un registro entusiasta y celebratorio y a periodizar la vida del medio siguiendo criterios tecnológicos, biográficos y socioeconómicos. Las explicaciones fueron mayormente lineales: en esas primeras historias, de las que se nutrió en buena medida el naciente campo de los *game studies*, la discursividad del videojuego siempre es el efecto más o menos directo de una situación tecnológica, de la visión de un grupo de pioneros, o de las relaciones entre oferta y demanda que organizan el mercado y las preferencias de los usuarios.

Las historias del videojuego suelen estar prologadas por personalidades del desarrollo. *Phoenix: The Fall & Rise of Video Games*, de Leonard Herman, tiene un prólogo a cargo de Ralph Baer, el ingeniero responsable de haber creado la consola Magnavox Odyssey en 1972. La primera edición del libro es de 1993 (luego vendrían tres más en 1997, 2001 y 2016). En la edición de 2001 se incorpora por primera vez el prólogo a cargo de Baer. Allí, Baer habla básicamente de sí mismo y de la influencia de su invento, y afirma que la idea misma de videojuego no podría haber surgido nunca de un “vacío tecnológico”, que en un primer momento fue necesario concebir que un aparato se conectara a un televisor (se refiere al surgimiento de la consola, que señala la irrupción de los dispositivos hogareños del videojuego). Cerca del final, Baer sostiene: “And so a new industry was born. It has had its ups and downs but it has mostly kept on roaring ahead in step with technology. It has its share of contributing to great technical advancements in the art of displaying complex graphics on a display” (Baer, 2001). La perspectiva en juego aquí pone en relación dos determinismos muy claros: el del creador adelantado a su tiempo (equiparable al del artista genio de las historias del arte) y el de un cierto estado tecnológico del que parecen emanar las formas discursivas.

Resulta significativo que un prólogo así abra la tercera edición de un libro de historia del videojuego. No se trata de un error o de una mala decisión editorial: es la visión que predomina en *Phoenix* y en otras historias. Unas pocas páginas después del prólogo de Baer, en el capítulo uno, Herman escribe que las figuras más importantes del medio son dos: Ralph Baer, inventor de la Magnavox Odyssey, “el padre de los videojuegos”, y Nolan Bushnell, fundador de Atari y creador de un modelo de negocios y de todo un nuevo sector comercial, el “padre de la industria de los videojuegos”. Herman explica que además hubo otras personas cuyo trabajo fue decisivo en el desarrollo científico de lo que después sería el videojuego: en los 50, Willy Higinbotham, y en los 60, Steve Russell, cuyos trabajos habrían posibilitado el nacimiento mediático del videojuego. Acto seguido, afirma que una consola de videojuegos es en verdad una computadora y que, por lo tanto, una historia del medio debe comenzar abordando el surgimiento de las computadoras en la década de 1940. Como puede verse, la historia se escribe aquí partiendo de algunos nombres destacados y de un conjunto de desarrollos técnicos: la oferta discursiva del videojuego, cuando se la menciona, aparece apenas como la resultante de ese estado de cosas. Que el prólogo de Baer se haya agregado recién en 2001, ocho años después de la primera edición del libro, sugiere que esos determinismos, lejos de haberse atenuado, conformaron una perspectiva historiográfica estable que puede rastrearse en otros libros dedicados al tema que tuvieron gran difusión:



*Joystick Nation*, de la periodista J.C. Herz (1997), continúa el camino abierto por la primera edición de *Phoenix*, pero dirige una atención mayor a las apropiaciones sociales del videojuego; en cambio, *The Ultimate History of Video Games*, de Steven Kent (2001), ofrece un tratamiento semejante al de *Phoenix*: Kent elabora una muy minuciosa crónica de sucesos empresariales, comerciales y legales que rara vez deja espacio a una descripción de los productos del medio; *Replay*, de Tristan Donovan (2010), muestra algo parecido a una aleación entre la postura determinista y un nuevo interés por el análisis de juegos, aunque insisten algunos presupuestos fundantes de esta línea de estudios (como que la producción discursiva es un efecto calculable de un cierto estado de la tecnología y la economía).

La vigencia del enfoque puede rastrearse en la serie Platform Studies, iniciada por la editorial del MIT en 2009. Cada libro de la serie está dedicado a historizar un dispositivo tecnológico específico; hay tres libros que tratan de consolas de videojuegos. En el prólogo a la serie que aparece en el primer libro, se afirma lo siguiente: “The Platform Studies book series has been established to promote the investigation of underlying computing systems and how they enable, constrain, shape and support the creative work that is done on them” (Bogost, Monfort, 2009: vii).

La palabra clave aquí es *underlying*, ya que indica que el estudio debe empezar por aspectos no sensoriales como el circuitaje, el código binario, los lenguajes de programación y otros aspectos técnicos. En los tres libros de la serie dedicados a consolas (Bogost, Monfort, 2009, Altice, 2015, Arsenault, 2017), la producción discursiva es vista como un mero efecto de las restricciones tecnológicas de cada una de las máquinas estudiadas. Lo que en los 90 constituyó un determinismo automático, que no reflexionaba sobre sus presupuestos, devino después del 2000 en una perspectiva consolidada, llamada por algunos a polemizar con los estudios semióticos, a los que clasifican con el mote de *screen essentialism* y desechan por “formalistas” (Monfort, 2004, Kirschenbaum, 2007).

Desde una perspectiva sociosemiótica, para estos abordajes la producción discursiva siempre supone un reflejo lineal, no problemático, de diferentes áreas de lo social y lo individual (los inventos tecnológicos, los planes de grandes empresarios, un modelo de negocios). La periodización que sigue propone una organización que atiende a transformaciones que hacen a dimensiones como el dispositivo, los géneros y los estilos.

## 1. Momento cero

El primer momento abarca el surgimiento mediático del videojuego. Después de una larga historia de pruebas e inventos que circularon mayormente por bases militares y campus de universidades estadounidenses<sup>2</sup>, en 1971 es lanzado comercialmente *Computer Space*, y un

---

<sup>2</sup> Una aclaración: varios autores, entre ellos Da Costa Kauffman (2008), explican que una periodización debe contemplar necesariamente una dimensión temporal y una espacial. La periodización que propongo descuida en parte la segunda dimensión y atiende mayormente a la primera. Este descuido tiene una explicación: las historias del videojuego mencionadas, pero también los *game studies* en general, estudiaron sobre todo la producción de Estados Unidos. Esto condujo a que se dejara en un muy segundo plano la producción de países como Japón, cuya riqueza y diversidad solo fue estudiada en Occidente de manera fragmentaria por algunos pocos autores (Kohler, 2005; Szczepaniak, 2014). Con el paso de los años, hubo intentos, aunque escasos y dispersos, de subsanar esa carencia, por ejemplo, en Apperley (2011), Wolf (2015) o Penix-Tadsen (2019).



año después le siguen *Pong* y la consola Magnavox Odyssey. Se trata de tres eventos decisivos que habrían de configurar un repertorio más o menos estable de prácticas sociales, en buena medida encabalgando un conjunto preexistente de hábitos ligados a los entretenimientos de feria y a los juegos electromecánicos: *Computer Space* y *Pong* asientan lo que será en poco tiempo el principal dispositivo de acceso público e irrestricto, el arcade. A modo de experimento comercial, los arcades se ubican primero en bares y pubs y, una vez confirmada su redituabilidad, pasan a emplazarse en lugares dedicados exclusivamente al consumo de videojuegos. A la vez, la comercialización de Magnavox Odyssey señala la emergencia de otro dispositivo, el de la consola, que traslada la propuesta de los juegos localizados en bares y arcades a la intimidad del hogar.

Esa veloz estabilización de un repertorio de usos y modos de fruición social de una nueva tecnología no tuvo un correlato en el plano de las formas. Los juegos exhiben una gran variedad de propuestas discursivas todavía sinuosas y oscilantes; en general, lo que sucede por esos años es una articulación de textualidades ya existentes con nuevas soluciones expresivas que no termina de asentarse plenamente. *Pong* fue una transposición del juego de ping-pong: la propuesta se resume así en la apropiación de reglas y acciones de un deporte y en su despliegue en un nuevo soporte audiovisual. Con el paso del tiempo, el videojuego irá regularizando diferentes modalidades de representación de formas lúdicas previas (deportes, juegos de mesa, juegos de ingenio), pero en 1972 todo está por hacerse.

Esto se nota también en muchos de los juegos incluidos con la Magnavox Odyssey: ni bien se insertaba un cartucho cualquiera en la consola, lo primero que se veía era dos formas blancas y rectangulares sobre un fondo azul. Un manual indicaba que a cada juego le correspondía una plancha adhesiva específica que había que colocar encima de la pantalla del televisor: la plancha proveía el escenario que debía regular el desarrollo de la partida. Los cartuchos se diferenciaban en que cada uno establecía diferentes comportamientos posibles para los dos rectángulos. *Tenis*, por ejemplo, incorporaba un rectángulo pequeño que los dos rectángulos más grandes podían hacer rebotar y enviar al terreno del rival. La representación de un partido de tenis era semejante a la que realizaba *Pong* del ping-pong. Otros juegos, en cambio, incluían reglas particulares, tablas numéricas hechas de cartón que los jugadores debían usar para calcular los puntajes y cartas cuya circulación organizaba la interacción en la pantalla de los participantes. Este universo de elementos paratextuales desapareció rápidamente en los años siguientes: si bien seguirá habiendo manuales que acompañan los cartuchos o instrucciones ubicadas en los gabinetes de los arcades, el juego se desarrollará enteramente en la pantalla sin el recurso de otros soportes materiales.





**Figura 1.** Planchas adhesivas de la consola Magnavox Odyssey. Obtenido de <https://www.qiibo.com/tecnologia/una-breve-historia-de-consolas-pt-1/5264/>

## 2. Géneros

Como sucede en cualquier esfera cultural, los moldes de la previsibilidad social fueron encauzando la producción hacia algunas formas recurrentes que, en la década del 80, dan lugar a un primer sistema de géneros. Después del estallido mediático en los 70 empiezan a estabilizarse un conjunto de propuestas de contacto que habrán de modelar la oferta semiótica de las décadas siguientes. Para ejemplificar este proceso me referiré a dos géneros: el juego de plataformas y la aventura gráfica.

El caso del juego de plataformas es bien conocido: el género se caracteriza por el despliegue de grandes escenarios que deben recorrerse evitando peligros y enfrentando enemigos, siempre en busca de ítems que provean ventajas y aseguren la continuidad del trayecto. Poco antes del asentamiento del género hubo una seguidilla de juegos que transcurrían en espacios delimitados por el marco de la pantalla en los cuales el avatar debía desplazarse; esta prehistoria del juego de plataformas tuvo su punto culminante con *Donkey Kong* (1981) y sus secuelas. *Super Mario Bros* (1985) introduce la variable espacial que caracterizaría al género de allí en más: el juego incorpora grandes espacios que rebasan los límites de la pantalla dando lugar así a una nueva forma lúdica, la del recorrido. El cambio puede inscribirse en la transformación que va del espacio bidimensional de pantalla simple a un espacio bidimensional continuo que desborda los límites de la pantalla (Fernández-Vara, Mateas, Zagal, 2005).

En el mismo período se estableció el género de aventura gráfica. La denominación señalaba que se estaba ante una variación respecto de un género anterior, uno de los primeros del videojuego, que recibió el nombre de aventura textual. La materia de la expresión de las aventuras textuales era exclusivamente verbal: los juegos desplegaban un relato y un entorno que había que surcar interactuando con objetos, enemigos y acertijos; la interacción requería que se escribieran comandos apropiados siguiendo una sintaxis precisa. La aventura textual,



después de haber regularizado la que seguramente sea la primera modalidad narrativa sólida del videojuego, pierde terreno ante la aventura gráfica y su nuevo despliegue visual. La aventura gráfica introduce transformaciones en el nivel de la materialidad: juegos como los producidos por los estudios Sierra On-Line y Lucas Arts emplean imagen y sonido y se caracterizan por intersectar relato y *puzzles*. Las destrezas elaboradas por el discurso están relacionadas con la resolución de enigmas integrados en el espacio y en el relato que adoptan la forma de *puzzles* o problemas lógicos. El asentamiento de la aventura gráfica, con el lanzamiento de juegos como *King's Quest* (1984), termina de afianzar la forma dominante en la que el videojuego habrá de funcionar narrativamente en sus primeras décadas de vida mediática: enlazando la progresión narrativa con el develamiento de acertijos que requieren de aptitudes relacionadas con la observación y el examen del entorno, la obtención de información y la interpretación de los hechos contados (Jenkins, 2004; Fernández-Vara, 2009).

Es común que cualquier libro de historia del videojuego dedique bastante espacio a comentar el famoso crash de 1983, que prácticamente terminó con el modelo de negocios vigente y condujo a una reconfiguración total de la joven industria del *gaming* en Estados Unidos. Esto puede verse en los principales estudios historiográficos del videojuego (por ejemplo, en Herman, 1993, Herz, 1997, Kent, 2001, y Donovan, 2010). Se trata de un período de gran inestabilidad en términos industriales y de consumo que se atenúa una vez que Nintendo, el gigante japonés, desembarca en Estados Unidos tiempo después con un modelo de inversión propio, reconfigura los modos de producción y comercialización y posibilita la recuperación industrial. Sin embargo, ese resquemor no se condice en absoluto con la situación expresiva del videojuego, ya que es en ese período cuando el medio regulariza un repertorio de ofertas semióticas que llega hasta el presente. Los casos del juego de plataforma y de la aventura gráfica muestran cómo, al mismo tiempo que madura una crisis económica de grandes proporciones, se delimitaba un incipiente sistema de géneros conformado por propuestas de contacto bien definidas que llegan hasta nuestros días: escena en la que se demanda de habilidades de coordinación y velocidad (como sucede en el juego de plataformas) o el despliegue de intrigas cuya resolución requiere de largas pesquisas (aventura gráfica). Las historias del videojuego, mayormente guiadas por el vértigo de la crisis industrial, atienden poco o nada a esa estabilización discursiva.

### 3. Realismo / realismos

El surgimiento de un primer sistema de géneros introduce una regularidad en la producción del videojuego que el medio no había conocido antes. A la vez, si se repasa la década del 80, no se encuentra una dominancia estilística de ningún tipo: hay, a lo sumo, convivencia de estilos, en muchos casos relacionados con estudios de desarrollo y géneros específicos: por ejemplo, en el terreno de la aventura gráfica, es conocida la disputa estilística entre los juegos de Sierra Online y de Lucas Arts, cada uno con rasgos fácilmente identificables que implicaban maneras diferentes de contar historias y proponer desafíos (Fernández-Vara, 2009). Si bien había búsquedas ligadas al incremento mimético o del orden de la inmersión, existía una gran variedad de opciones representacionales. Esto empieza a cambiar en la década siguiente con la llegada de los motores gráficos tridimensionales que surgen como resultado de investigaciones de programación en torno al desarrollo de juegos *first-person shooter* como *Wolfenstein 3D* (1992) y *Doom* (1993). Estos juegos posibilitan el recorrido en primera o tercera persona en entornos tridimensionales; su éxito acabó por activar una carrera hacia el realismo que reconfiguró a gran escala la producción hasta establecer una dominante estilística.



El espacio en el videojuego se volvió sinónimo de representación tridimensional, marginando durante bastante tiempo otras posibilidades de experimentación con entornos videolúdicos<sup>3</sup>. La diversidad de espacios posibles que dibujaba el paisaje del videojuego en los 70 y 80 se reduce y encauza hacia algunas pocas variantes de un modelo de representación único: tridimensional, recorrible, naturalista<sup>4</sup>.

Sin embargo, algo parecido sucede durante el mismo período en otros géneros, por ejemplo, en la aventura gráfica, que se había caracterizado hasta el momento por el despliegue de entornos visiblemente artificiales, contruidos en muchos casos replicando los recursos retóricos de la animación dibujada. *Cyberia* (1994) transcurre enteramente en un espacio tridimensional, algo que ya había intentado antes la serie *Alone in the Dark* con menos definición visual a partir de 1992, el mismo año en que, como ya se dijo, se lanza *Wolfenstein 3D*. Casi al unísono, en un género muy distinto que casi no guardaba parecido con el naciente *first-person shooter*, *Alone in the Dark* ofrecía un entorno tridimensional que alternaba la construcción de profundidad con elementos *planos* (es decir que, en términos tecnológicos, pero también sensoriales, no se trataba de una tridimensionalidad plena). Klevjer (2006) muestra que algo parecido además sucedía, con matices, en otros géneros como el juego de rol, de aventura, el subgénero de sigilo y los simuladores militares, entre otros.

---

<sup>3</sup> Este auge llegó a tener incluso un eco en las investigaciones académicas quince años después: *Video Game Spaces*, de Michael Nitsche (2008), una referencia de peso dentro de los *game studies*, está dedicado exclusivamente al estudio de los espacios tridimensionales. La expansión de la representación tridimensional en los 90 fue tal que décadas después el primer libro dedicado enteramente a estudiar el espacio en el videojuego podía prescindir de otros modos de representación. Esta sinécdoque sigue funcionando en el presente: en muchos casos, hablar de espacio en el videojuego es referirse a espacios tridimensionales.

<sup>4</sup> Aquí aparece un problema adicional, del que no me ocuparé en este trabajo, y que tiene que ver con al menos dos posibles modos de funcionamiento del nuevo realismo. Klevjer explica que la proliferación de juegos en primera persona y con entornos explorables a comienzos de los 90 permite atender a por lo menos dos realismos diferentes: uno que imitaría las formas de representación del cine hollywoodense, y otro que trataría de replicar la percepción sensorial “del mundo”, sin mediar ningún lenguaje. Esto requeriría un desarrollo bastante más grande, pero por el momento alcanza con mencionar la existencia de por lo menos dos grandes corrientes estilísticas: un realismo cinematográfico y otro que se propone ofrecer una especie de copia de la percepción *offline* (Klevjer, 2006).

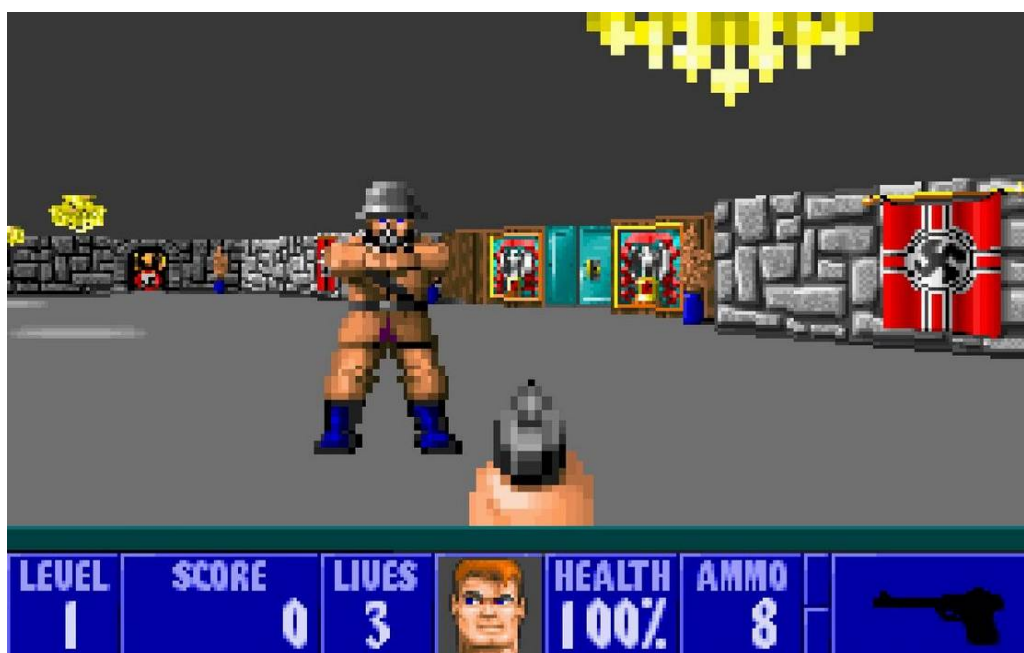


Figura 2. *Wolfenstein 3D*. Obtenido de <https://twitter.com/lazaplays/status/923590887376072704>

Esto sugiere que, si bien la carrera hacia la tridimensionalidad estuvo guiada por los *first-person shooters* y los nuevos motores gráficos, en otras zonas de la producción se ensayaban nuevas soluciones formales para representar el espacio en esos términos: la tridimensionalidad fotorrealista se convertirá en poco tiempo en la dominante estilística del período. Esto despeja la tentación de explicar las particularidades expresivas del momento partiendo del desarrollo técnico de los motores gráficos de los *first-person shooters*: la estabilización de un nuevo estilo sucedía a la vez en géneros de una larga historia mediática (como la aventura gráfica) que nada tenían que ver con los juegos de disparos en primera persona y su perfeccionamiento técnico.

Por otra parte, el videojuego ya había desarrollado formas de representación tridimensional mucho tiempo antes. En especial, fue la tecnología de gráficos vectoriales la que permitió el desarrollo de juegos con entornos explorables entre los 70 y 80, como puede verse, por ejemplo, en *Battlezone* (1980). Mark Wolf (2012) sostiene que *Battlezone* debe ser considerado como un antecedente tanto formal del *first-person shooter* y que, a su vez, el linaje del FPS se remonta necesariamente a los juegos electromecánicos de disparos que se afianzan después de 1890 en ferias. El autor señala así una tradición discursiva cuyos rasgos se habrían afirmado entre soportes y dispositivos a lo largo de casi un siglo.

Una vez más, estos vaivenes representacionales evidencian que una historia del videojuego no puede supeditarse a los desarrollos técnicos. El consenso entre los historiadores señala que fue la invención de los motores gráficos lo que empujó al medio hacia un proyecto realista generalizado, pero los movimientos mencionados más arriba parecen indicar más bien lo opuesto: la nueva carrera tecnológica de los motores gráficos y el auge de los *first-person shooters* bien pudo ser la consecuencia de una serie de ensayos cada vez más numerosa que sucedían en muchas zonas del videojuego y que anticiparon los *first-person shooters*, es decir, que habrían operado como sus condiciones de producción. El resultado de esa expansión



señala un antes y un después en la producción del videojuego: desde la primera mitad de los 90, cuando los espacios tridimensionales y fotorrealistas se extienden hacia la mayor parte de los géneros, se afirma una dominante estilística que no verá cuestionada su influencia hasta casi dos décadas después.



Figura 3. *Battlezone*. Obtenido de <https://www.igdb.com/games/battlezone--1>

#### 4. Nuevas reglas

En la entrada al nuevo milenio, la producción del videojuego atraviesa grandes cambios. Mencionaré solo algunos que sirven especialmente para continuar nuestra periodización. Uno de esos cambios, seguramente el más visible, es el crecimiento y la diversificación en una escala sin precedentes de la producción. La industria, conformada por grandes estudios y proyectos AAA, deja de ser el actor principal y empiezan a gestarse distintas zonas de producción con desarrollos de menor envergadura. Si bien estas zonas son muchas y muy diferentes, suele rubricárselas con el término *indie* para distinguirlas del modelo de negocios de los grandes estudios (Donovan, 2010). Esos nuevos estratos de producción permitieron el surgimiento de emprendimientos más pequeños, menos costosos y, por lo tanto, con mayor libertad creativa, y dieron paso a numerosos proyectos que retrabajaron las formas asociadas a los géneros populares y que, en algunos casos, inventaron nuevas.

El retorno al pasado se vuelve un gesto recurrente. Por primera vez, el videojuego deviene plenamente consciente de su propia historia mediática y estilística; el pasado deviene un repertorio de obras y operaciones disponibles para su utilización en el presente, de manera semejante a lo que sucede en el período que, en la cultura, Danto (2009) denomina poshistórico, iniciado en la década del 60. Los retornos al pasado del videojuego abren una oferta semiótica relativamente inédita. El signo más visible lo constituye la progresiva expansión de las estilísticas pixeladas. Cada vez más, el medio recurre a modos de representación organizados en torno al píxel en tanto elemento expresivo. En muchos casos, la figuración se vuelve a simple vista indistinguible de la producción de otros momentos



históricos. El gesto se vuelve rápidamente inteligible: la vuelta al pasado está atravesada, entre otras cuestiones, por la recuperación nostálgica de una experiencia sensorial: el pixel, que alguna vez fue la resultante de restricciones tecnológicas, en el presente pasa a funcionar de manera estilística, como recurso plástico que posibilita diferentes formas de relectura y evocación de un pasado mediático.

Una vez afianzadas las estilísticas pixeladas, se produce una diversificación y complejización impresionantes. Por un lado, los juegos empiezan a replicar con gran precisión diferentes modos de representación asociados a tecnologías y dispositivos anteriores: *game designers* y usuarios clasifican sin problemas esta producción con etiquetas de gran circulación como la de *8 bits*, tal vez una de las más populares, que reenvía especialmente a los modos constructivos de la consola Nintendo Entertainment System. En el presente, ese sistema de reenvíos se ha sofisticado mucho: ya en la instancia de lanzamiento, muchos juegos son presentados por sus desarrolladores como remitiendo a un dispositivo o una era estilística específica.

*Evoland* (2013) es un juego de rol que cita de manera explícita distintos momentos de la historia mediática del videojuego. En el comienzo, la representación es monocroma y los *sprites* ocupan un gran espacio de la pantalla; conforme se avanza, la figuración adquiere rasgos de momentos tecnológicos posteriores que podrían identificarse alternativamente con las etiquetas de 8 bits, 16 bits, 32 bits, etc. La complejidad de ese magma de referencias llama a la precaución: antes que a tecnologías, *Evoland* cita diferentes etapas del género de rol en su paso por distintos dispositivos. La superación de los niveles del juego conduce a una actualización de los modos de representación, una *evolución* que supone el avance cronológico a lo largo de las configuraciones del género en diferentes soportes tecnológicos.

La regularización de esta batería de reenvíos del videojuego a su propio pasado supuso un quiebre respecto de la dominante realista del período anterior: si bien una buena parte de la industria y de los juegos AAA siguen dedicando ingentes cantidades de recursos a refinar la inmersión en entornos tridimensionales fotorrealistas, esta vía es en el presente una dirección expresiva posible entre otras. Paradójicamente, la caída del realismo como dominante estilística coincide con el abaratamiento y la mayor difusión de herramientas que permiten el desarrollo de entornos tridimensionales: con la extensión y accesibilidad de motores gráficos de gran porte (como Unreal y Unity), cualquier desarrollador independiente, incluido el usuario *amateur*, puede desarrollar entornos de altos niveles de realismo sin prácticamente ningún costo y sin contar con conocimientos en programación. Otro golpe para los determinismos técnicos, entonces.

Finalmente, el realismo ha sufrido recientemente otro embate con el lento surgimiento de diferentes propuestas en las que se verifica una atenuación o desaparición de las estructuras lúdicas. Se trata de juegos que suspenden, o bien interrumpen totalmente, el funcionamiento lúdico, y en los que ya no hay objetivos explícitos a cumplir; en consecuencia, desaparece la posibilidad de ganar o perder. De esta manera, el jugador modelo elaborado por el medio a lo largo de casi cinco décadas de historia deja lugar a una nueva oferta enunciativa que podría resumirse con la figura del *contemplador*, resultante de la caída de la ludicidad y de la centralización de propuestas relacionadas con la exploración y apreciación del entorno (Maté, 2019a).

Esta tendencia parece haberse estabilizado a partir del lanzamiento de *Dear Esther*, juego del estudio The Chinese Room. *Dear Esther* fue primero un *mod* de *Half Life* en 2008 y tuvo después un lanzamiento comercial en 2012. El juego sigue a un protagonista desconocido a lo





largo de un recorrido por una isla desierta. La trayectoria es libre y carece de metas: no hay objetivos a cumplir ni, por lo tanto, obstáculos; no se requiere entonces de ninguna puesta en obra de destrezas. En algunos puntos del trayecto se leen desde el off fragmentos de cartas dirigidos a una mujer llamada Esther: se ignora el vínculo entre ella y el protagonista, aunque el tono sugiere que Esther murió y que un hombre (¿el *avatar* que controlamos?) le habla a ella. Si cuando se habla de Dear Esther se sigue hablando de *juegos*, eso ocurre porque se trata de discursos que circulan en los espacios tradicionales del videojuego como plataformas de comercialización (*Steam, GoG, Epic o Itch*), prensa especializada, páginas de usuarios y foros dedicados al tema. Aunque se trate de casos donde el funcionamiento semiótico ya no es lúdico sino de otro orden (exploratorio, contemplativo), esos productos viven dentro del campo del entretenimiento y así es como afirman su identidad estilística, diferenciándose del resto de la oferta mediática organizada en torno a un conjunto de propuestas lúdicas: *juegos* en los que ya no se juega, *juegos* en los que se llevan a cabo otras actividades nuevas en la historia del medio.

Esta estabilización de los procesos de desludización termina de confirmar algo más. A partir del nuevo milenio, el videojuego entabló cada vez con más frecuencia diálogos e intercambios con el campo de las artes. Esos diálogos tuvieron (tienen) por lo menos tres grandes vías: ingresos a espacios institucionales (museos y galerías), apropiación por parte de artistas e incorporación en obras, réplica de operaciones del campo de las artes en la producción del videojuego. El debilitamiento del funcionamiento lúdico supone un estadio avanzado de la tercera vía, que incrementa el número y la intensidad de la réplica de operatorias estilísticas socialmente identificadas como pertenecientes al campo de las artes ligadas, por ejemplo, a formas de ambigüación (Maté, 2019b) y suspensión o de exceso (Maté, 2020).

Se hace visible, así, otro rasgo de esta cuarta etapa: si durante sus primeras décadas de existencia el videojuego estuvo confinado a los límites una esfera social precisa, la del entretenimiento, después del 2000 pasa a integrarse a otros campos de desempeño semiótico como el de la construcción de una agenda de actualidad con el periodismo (Bogost, Ferrari, Schweizer, 2010) y el de la persuasión con la publicidad y la propaganda política (Bogost, 2007). Esos desplazamientos se verifican un poco después también en relación con la esfera de las artes, tal vez el emplazamiento social con el que el videojuego haya tenido menos afinidad en toda su historia previa.



Figura 4. Cuatro momentos representacionales en *Evoland*. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=trQnFyU1uWw>

## Conclusiones

A pesar de que el campo de los *game studies* ya cuenta con casi dos décadas de existencia, no hay casi periodizaciones del videojuego que atiendan a su discursividad. Como pudo verse, la perspectiva historiográfica predominante entiende los productos del videojuego como un reflejo lineal de cambios tecnológicos o como el resultado de la visión de algunos pocos pioneros. No se trata solo de un problema reservado únicamente a los historiadores: esos determinismos ofrecen explicaciones lineales de fenómenos complejos que se trasladan después a otros trabajos no historiográficos. La periodización esbozada en este trabajo tiene como objetivo llamar la atención sobre los problemas de esos abordajes y mostrar las ventajas epistemológicas de una revisión sociosemiótica de las historias del videojuego que parta del análisis de la red semiótica y de sus superficies materiales, es decir, que se proponga recomponer sus restricciones generativas y atender a los saltos en la circulación que modelaron grandes transformaciones en la producción de sentido del medio.





Diego Maté es Licenciado en Crítica de Artes, maestrando en Crítica y Difusión de las Artes y doctorando en Artes, en los tres por la Universidad Nacional de las Artes (UNA). Es docente de las materias Semiótica y Teorías de la Comunicación y Semiótica General (UNA). En su tesis doctoral, para la que cuenta con el apoyo de una beca Conicet, investiga la producción del videojuego y sus cruces e intercambios con el campo de las artes desde la perspectiva de la sociosemiótica. Dirige el grupo de estudios de Juegos, Videojuegos y Game Studies radicado en el Instituto de Investigación y Experimentación en Arte y Crítica (UNA).

## Referencias bibliográficas

Altice, N. (2015) *I Am Error. The Nintendo Family Computer / Entertainment System Platform*. Cambridge: MIT Press.

Apperley, T. (2011) *Gaming rhythms: play and counterplay from the situated to the global*. Amsterdam: Institute of Network Cultures.

Arsenault, D. (2017) *Super Power, Spooky Bards, and Silverware. The Super Nintendo Entertainment System*. Cambridge: MIT Press.

Bogost, Ian (2007) *Persuasive games: Videogames and procedural rhetoric*. Cambridge, MIT Press

Burch, N. (2011) *El tragaluz del infinito : Contribución a la genealogía del lenguaje cinematográfico*. Madrid: Cátedra.

DaCosta Kaufmann, T. (2008) Malaise dans la périodisation. *Perspective: la revue de l'INHA*, 4. 597-604.

Danto, A. (2009) *Después del fin del arte. El arte contemporáneo y el fin de la historia*. Buenos Aires: Paidós.

Donovan, T. (2010) *Replay: The history of video games*. East Sussex: Yellow Ant.

Drake, J. (2019, 1 de agosto) The 10 Best Modern Beat 'Em Ups, Ranked. *Thegamer*. Recuperado de: <https://www.thegamer.com/beat-em-ups-modern-ranked/>

Fernández-Vara, C., Mateas, M., Zagal, J.P. (2005) Evolution of Spatial Configurations In Videogames. *DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play*. Conferencia llevada a cabo en Vancouver, Canadá. Recuperado de: <http://www.digra.org/digital-library/publications/evolution-of-spatial-configurations-in-videogames/>

Fernández-Vara, C. (2009) *The Tribulations of Adventure Games: Integrating Story into Simulation through Performance* (Tesis doctoral). School of Literature, Communication and Culture, Georgia Institute of Technology. Recuperado de: <https://smartech.gatech.edu/handle/1853/31756>

Ferrari, Simon y Schweizer, Bobby (2010) *Newsgames. Journalism at play*. Cambridge, MIT Press

Garda, M; Grabarczyk, P; Sivula, A; Suominen, J. (2018) Next Gen? A critical examination of historical periodization in video games. *2018 DiGRA International Conference: The Game is the Message*. Conferencia llevada a cabo en Torino, Italia. Recuperado de: <http://www.digra.org/digital-library/publications/next-gen-a-critical-examination-of-historical-periodization-in-video-games/>

Jenkins, Henry (2004) Game design as narrative architecture, en Wardrip-Fruin, N. y Harrigan, P. (ed) *First person: New media as story, performance, and game*. 118-130. Cambridge: MIT Press.



Kirschenbaum, M. (2007) *Mechanisms. New Media and the Forensic Imagination*. Cambridge: MIT Press.

Klevjer, R. (2006) La via della pistola. L'estetica dei first person shooter in single player. Matteo, M; Sue, M. (editores) *Doom. Giocare in prima persona*. Milan: Costa & Nolan.

Kohler, C. (2005) *Power Up: How Japanese Video Games Gave the World an Extra Life*. Londres: Brady Games.

Maté, D. (2019a) Estrategias enunciativas del videojuego: cuatro figuras. *Inmediaciones de la comunicación* (14) 1. 129-150.

(2019b) Al final del pasillo. Modalidades de lo siniestro en el videojuego. *Boletín de Arte* (19). 1-17.

(2020) Juegos terribles. Dificultad y nuevos excesos lúdicos. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación* (en prensa). Buenos Aires: Universidad de Palermo.

Mäyrä, F. (2007) *An introduction to games studies: Games in culture*. Londres: Sage.

Monfort, N. (2004) Continuous Paper: Print interfaces and early computer writing. *ISEA*. Conferencia llevada a cabo en Helsinki, Finlandia. Recuperado de: [https://nickm.com/writing/essays/continuous\\_paper\\_homt.html](https://nickm.com/writing/essays/continuous_paper_homt.html)

(2009) *Racing the Beam. The Atari Video Computer System*. Cambridge: MIT Press.

Moyinedo, S. (2008) Aspectos discursivos de la circulación artística. *Ensayos. Historia y teoría del arte*, 15, 54-82.

Penix-Tadsen, P. (2019) *Video Games and the Global South*. Pittsburgh: Carnegie Mellon University, ETC Press.

Szczepaniak, J. (2014) *The Untold History of Japanese Game Developers*. SMG Szczepaniak.

Tassara, M. (2003) Las periodizaciones del cine. *Revista Figuraciones* (½).

Verón, E. (1987) *La semiosis social: Fragmentos de una teoría de la discursividad*. Buenos Aires: Gedisa.  
(2013) *La semiosis social 2. Ideas, momentos, interpretantes*. Buenos Aires: Paidós.

Wolf, M. J. P. (2012) BattleZone and the Origins of First-Person Shooting Games. Voorhes, G; Call, J; Whitlock, K (editores) *Guns, Grenades, and Grunts. First-Person Shooter Games*. Bloomsbury: Londres.

(2015) *Video Games Around the World*. Cambridge: MIT Press.