

NUEVOS DESAFÍOS PARA EL VIDEOJUEGO. EL ESTADO DE LOS GAME STUDIES Y LAS TENDENCIAS DE DISEÑO DE JUEGOS EN ESPAÑA.

Entrevista al Dr. Antonio José Planells de la Maza

Emiliano Aldegani

Universidad Nacional de Mar del Plata

Universidad Nacional de La Plata

emilianoaldegani@gmail.com



Antonio José Planells de la Maza. Doctor Internacional por la Universidad Carlos III de Madrid (España) y Premio Extraordinario de Doctorado por una tesis sobre la Teoría de los Mundos Posibles en los videojuegos. Profesor a tiempo completo en Tecnocampus - Universidad Pompeu Fabra (Barcelona) donde investiga e imparte docencia en los grados de Medios Audiovisuales y Diseño y Producción de Videojuegos. Sus campos de investigación actuales se centran en la narrativa interactiva, la teoría de la ficción aplicada al juego y los analog games. Es autor de varios artículos, ponencias y libros tales como La protección jurídica de los derechos de autor de los creadores de videojuegos (2012) o Videojuegos y Mundos de Ficción. De Super Mario a Portal (2015). Asimismo, trabaja en el sector del videojuego como Narrative Designer en la empresa THQ Nordic.

EA—: Asistimos a un momento en el que los estudios sobre el videojuego comienzan a mostrar resultados cada vez más prometedores como consecuencia de un trabajo desarrollado en los últimos veinte años que ha estructurado y configurado formalmente diferentes perspectivas de análisis. La pluralidad de enfoques académicos que tienen por objeto al videojuego se genera, sin duda, tanto por la complejidad que presenta el medio como discurso audiovisual e interactivo, como por la diversidad de disciplinas que intervienen en su análisis, y la variedad de fenómenos sociales a los que se encuentra asociado.

e-tramas 3 – Julio 2019 – pp. 81-95

ISSN 2618-4338

GTI – TEG 2.0 – I+D+I Historia y videojuegos (II)

Facultad de Ingeniería; Facultad de Humanidades

Universidad Nacional de Mar del Plata

Universidad de Murcia

Esta diversidad de temas reúne en su trabajo de investigación una serie de lineamientos comunes y herramientas conceptuales de gran utilidad, pero que se vuelca a su vez sobre una gran cantidad de temas relativos al videojuego, tales como: la evolución narrativa de las aventuras gráficas¹, los mecanismos de construcción de sentido dentro del entorno de juego², la influencia de estrategias económicas como el *free to play* (2013, pp. 717-728) o la financiación mediante herramientas de *crowdfunding* (2013, pp. 2617-2627) en el desarrollo videolúdico, el potencial educativo del videojuego y su valor como herramienta didáctica³, la construcción de las representaciones de la mujer y lo femenino en el videojuego⁴, la evolución misma de los *Game Studies* (2013, pp. 519-528), el análisis conceptual de títulos concretos y la relaciones que establece el diseño videolúdico con otras esferas como el juego de mesa o el cine⁵, entre muchas otras.

Es claro que todas estas líneas de investigación tienen como eje al videojuego y a la posibilidad comprender su estructura y evolución pero ¿cómo se establece el abordaje de un fenómeno tan complejo y desde perspectivas teóricas suscritas a disciplinas a veces tan distantes dentro de las Ciencias Sociales?

AP—: El videojuego y, por extensión, el juego, es un objeto ciertamente complejo de estudiar cuando quiere hacerse un acercamiento simplificador o de síntesis. A mediados de los años noventa e inicios de la siguiente década el famoso conflicto entre Ludólogos y Narratólogos⁶ ejemplificó con claridad un debate algo simplificado que escondía, en sus múltiples manifestaciones, otras motivaciones de legitimación, desde ciertas áreas de conocimiento hasta el propio objeto. Es aquí donde concurren tres elementos que son, bajo mi punto de vista, esenciales para comprender el presente y futuro de los *Game Studies* como aproximación al (video)juego: (a) el área de conocimiento como perspectiva simplificadora, (b) la permanente legitimación del objeto y (c) la exaltación digitalista.

El crecimiento del videojuego como medio popular ha supuesto una enorme presión para hacerse mayor, para convertirse (casi por imperativo social) en un medio cultural de un día para otro, sintetizando las fases de debate ontológico y de maduración que son propias de todos los medios. Así, el videojuego como objeto ha buscado y sigue buscando elementos de legitimación en varias de sus manifestaciones con tal de ser admitido en el selecto club

¹ Véase por ejemplo: Planells (2013, pp. 8-15; 2010, pp. 115-136).

² Véase por ejemplo: Planells (2011, pp. 65-78; 2018, pp. 450-471).

³ Véase por ejemplo: Planells (2015, pp. 167-181) o Gómez, Planells y Merayo (2017, pp. 49-66).

⁴ Véase por ejemplo: Planells (2012, pp. 18-20; 2013).

⁵ Véase por ejemplo: Planells (2014, pp. 109-121; 2018, pp. 415-426; 2010, 18 pp.).

⁶ Una reconstrucción de este debate puede encontrarse en el artículo de Frasca (2003).

de los medios que conforman la punta de la lanza de la cultura, como el cine o la literatura. En mis investigaciones he detectado este tipo de comportamientos en fenómenos propios de la producción capitalista como es la construcción de las campañas de *crowdfunding* o la asimilación de la teoría de autor cinematográfica mediante el concepto de *indie*, en el utilitarismo pedagógico y educativo del videojuego como catalizador y redentor de una nueva educación o en su hermandad con medios afines como el cine.

Por otro lado, gran parte de mis investigaciones también han ido orientadas a reconocer cómo el patrón digitalista actual ha impactado en la exaltación del videojuego como fenómeno distintivo por su carácter digital. En el primer caso, mi interés por el juego no digital o analógico responde, precisamente, a la necesidad de recuperar un acervo cultural y académico que los *Game Studies* perdieron incluso en sus supuestos textos fundacionales. No en vano el famoso editorial de Espen Aarseth que inaugura los *Game Studies* (con todos los matices necesarios, por supuesto) trata los “*Computer Game Studies*”, y no será hasta julio de 2017 cuando el propio Aarseth reconocerá el error de esta segregación. Es decir, los *Game Studies* centrados en el videojuego han pasado prácticamente toda su existencia ignorando los aportes de los juegos de rol, los nuevos juegos de mesa (en especial, los *eurogames*) o el juego tradicional pero, a su vez, han legitimado paradójicamente autores de corte no digital como Huizinga o Caillois. Este posicionamiento inconsciente en favor de lo digital parece responder, en parte, a la necesidad de legitimar el objeto de éxito social, el videojuego, por encima de la tradición de la experiencia lúdica, algo que sería más propio de una perspectiva académica más apegada al hecho investigador y menos vinculada a la novedad social y capitalista.

Finalmente, resulta interesante entender que la complejidad a la hora de abordar el videojuego como un objeto de estudio académico también se encuentra en las propias problemáticas de las instituciones científicas y educativas. Por un lado, seguimos (al menos en el contexto español) sin estructura investigadora que asegure una cierta armonización y cooperación entre perfiles investigadores. Así, el videojuego en la universidad no constituye un objeto con, por ejemplo, un doctorado propio o unos másters que orienten hacia la práctica de los *Game Studies*⁷. Tampoco tenemos departamentos, ni revistas indexadas, ni congresos estables de referencia. Pero la problemática no acaba en el tejido investigador, sino que alcanza directamente a la adscripción por áreas de conocimiento. En este sentido, no es habitual (ni en España ni en Europa) encontrar la conciliación efectiva entre distintas

⁷ Véase, en una línea muy similar, el resumen que realiza Víctor Navarro Remesal en el Blog *Game Studies España* denominado “¿*Game Studies* o Estudios del Juego?” (<https://medium.com/game-studies-espa%C3%B1a/game-studies-o-estudios-del-juego-d70ee00a0aef>)

áreas, ya sea por la ausencia de interés en el objeto, por conflictos previos (sigue coleando, por ejemplo, el estigma del concepto narrativo del videojuego en determinados sectores) o por falta de tradición e invisibilidad de sus prácticas. En este último caso, una de las áreas que recientemente más me está sorprendiendo es la de los *Historical Game Studies*⁸, con gente que empieza a reivindicar una visión desde las Humanidades como Marçal Mora, Federico Peñate, Jan Gonzalo, Alberto Murcia, Iñigo Mugueta o Alberto Venegas, entre otras posibles referencias.

EA—: Mencionaba a Callois y a Huizinga que son, sin duda, dos grandes referentes al momento de pensar la dimensión lúdica de la cultura. Ambos autores, caracterizan de diferentes maneras al juego como una instancia en la que se exceptúan ciertas convenciones sociales y se ingresa voluntariamente en un marco normativo y simbólico diferente al habitual. En concreto, aquello que Huizinga denomina el “círculo mágico”, y al que hoy se hace referencia como entorno de juego. Sin embargo, gran parte de los juegos que vemos en la actualidad ofrecen un marco lúdico mayor que subsiste al desarrollo de lo que en los juegos tradicionales podríamos identificar como una partida, o una sesión de juego, en el que encontramos casos un desarrollo casi ilimitado de determinadas variables. Algo que quizá hayan heredado los videojuegos de los juegos de rol, cuyo final siempre puede extenderse según el interés de los jugadores y en los que los personajes acumulan puntos de experiencia y adquieren objetos a lo largo del desarrollo del juego.

Pienso en los contenidos que pueden desbloquearse sumando el puntaje obtenido en las sesiones de juego, en los niveles adquiridos por el jugador, en objetivos particulares en juegos como *Fortnite* (Epic Games, 2017), o *Realm Royale* (Hi-Rez Studios, 2018) pero también en juegos como *Mortal Kombat X* (NetherRealm Studios, 2015), *For Honor* (Ubisoft, 2017) o *Rainbow Six Siege* (Ubisoft, 2015) que incluyen subas de nivel y desbloqueo de *skins* entre partidas, pero que llegan incluso a desdibujar el marco en el que se produce la partida en juegos como *Zombi Tsunami* (Mobigame, 2012) donde perder en determinado lugar o en determinadas condiciones puede ser un objetivo propuesto por el juego.

Esta dimensión en la que solo se incorporan determinados resultados obtenidos en las partidas, se diferencia a su vez por dejar siempre la posibilidad de retomar y continuar su desarrollo, incluso cuando la duración de las partidas sean relativamente cortas. ¿Cómo afecta la narrativa en los juegos digitales esta presencia de elementos continuos que subyacen a la iteración de un escenario y unos objetivos dados en el *playworld* que el juego propone como primario o principal?

⁸ Véase el magnífico estado de la cuestión en Peñate (2017, pp. 387-398).

AP—: Ciertamente la expansión de las posibilidades técnicas y creativas en el videojuego moderno ha permitido, como bien apunta, el acercamiento del videojuego a la aspiración de mundos de juego o ludoficcionales que, en su amplia conformación, admitan variables muy distintas y, hasta cierto punto, establecidas por los jugadores. Es decir, el videojuego ha querido siempre y sigue queriendo ser como el juego de rol no digital; que es posiblemente la expresión lúdica que mejor hibrida (a vueltas con Caillois) un marco *ludus* mínimo con una expansión ilimitada en forma de *Paidia*. Precisamente en el fantástico libro *Dungeons and Dreamers* de Brad King (2003) se traza el interés de Richard Garriott por encontrar, en el videojuego, un medio adecuado para replicar el sistema analógico de *Dungeon and Dragons*. Tras una juventud muy focalizada en el rol, Garriott siempre quiso aprovechar las nuevas posibilidades técnicas para llevar al videojuego la riqueza de los juegos de lápiz y papel. Así, su trabajo en la saga *Ultima* (Origin Systems, 1981-1990) y, muy especialmente, en el mundo virtual de *Ultima Online* (Origin Systems, 1997) es un claro referente de la perpetua búsqueda de este unicornio narrativo: un medio poroso y flexible que permita combinar y dar coherencia, como mundo primario, a todas las interacciones y toma de decisiones de los jugadores.

Dicho esto, y asumiendo el carácter abierto del videojuego moderno, cabe entender que la narrativa ha sufrido tensiones internas severas para poder adaptarse a este tipo de requisitos. Por un lado, el concepto clásico de narrativa conlleva una estructura rígida y predeterminada que asegura una coherencia que choca, necesariamente, con la apertura videolúdica. Resulta prácticamente imposible garantizar, a la vez, la coherencia interna de un relato que permita, de manera abierta y (teóricamente) ilimitada, la actuación del jugador. Por ello, una vía sensata por la que las acciones de los jugadores cobran sentido es la de la simulación de cambio en el mundo de ficción. Es el caso, por ejemplo, de los grandes dramas interactivos de la ya difunta *TellTale Games*⁹. En estos títulos la estructura narrativa es robusta y las decisiones de los jugadores tienen un impacto ciertamente limitado en cuanto a la modificación del marco ludoficcional. Ahora bien, las decisiones aparecen como significativas a ojos del jugador, sin perjuicio del impacto futuro y real. En este tipo de títulos lo importante no es tanto cómo se ve afectada realmente la narrativa por las iteraciones de los jugadores como la sensación, en el momento de decidir, de la relevancia de lo que se está haciendo desde la experiencia narrativa. El mundo no cambia, pero las decisiones que tomamos nos cambian.

⁹ *TellTale Games* fue una compañía estadounidense que produjo videojuegos entre los años 2003 y 2018. Su producción se orientaba principalmente al desarrollo de dramas interactivos a partir de franquicias que provenían del cine, el comic, la literatura o la televisión.

Por otro lado, el videojuego moderno, ante las dificultades de articular relatos totalmente libres (es decir, como ya se ha dicho antes, ante la dificultad de ser un juego de rol real), ha buscado una ampliación hacia el espacio, ya sea este como sistema generador de relatos propios y abiertos (un campo que alcanza desde la saga de *Los Sims* (Maxis/The Sims Division/The Sims Studio, 2000-) hasta *Minecraft* (Mojang AB, 2011) o como macromundo contenedor de narrativas, siendo grandes ejemplos de ello los videojuegos de mundo abierto como *The Witcher 3* (CD Projekt RED, 2015) o la saga *Grand Theft Auto* (Rockstar, 2013). En ambos sistemas, los modelos de ficción (uno orientado a objetos, otro a tramas menores inscritas en grandes arcos narrativos) buscan el espacio como catalizador de las acciones de los jugadores de maneras muy distintas.

Finalmente, la narrativa videolúdica también ha visto cómo la sucesión de eventos y decisiones previas podían conformar un importante acervo que impactara en futuras formas de contar historias. Así, títulos relevantes de empresas como *Bioware* o la ya citada *Telltale* han explorado lo que suelo denominar “narrativa por herencia” por la cual variables determinadas por los jugadores en juegos previos forman parte estructural de la narrativa del título siguiente. Así, lo que hizo un jugador en el primer *Dragon Age* (Bioware, 2011) puede trasladarse al segundo título para crear un mundo de ficción modelado en base a decisiones previas. Y estas técnicas de mutación narrativa han visto su reflejo también en el juego no digital. Así, el denominado modelo *Legacy* en juegos de mesa (aplicable a, por ejemplo, juegos como *Pandemic Legacy* (Z-Man Games, 2015), *Seafall* (IronWall Games, 2016) o *Charterstone* (Stonemaier Games, 2017) implica la modificación de posteriores partidas a partir de decisiones clave tomadas previamente, decisiones que pueden llegar a afectar a la propia fisicidad del juego modificando el tablero o incluso obligando al jugador a destruir las cartas.

EA—: Es interesante la mención a los juegos de *Telltale Games*, pues en ellos el escenario de juego se construye en la mayoría de los casos en referencia a un marco de ficción que excede al juego, como en los caso de *Walking Dead* o *Jurassic Park*, que ofrece un polo de referencia a los elementos que aparecen en el *playworld* del juego y las acciones de los personajes. En otros juegos como *Beyond: Two Souls* (Quantic Dream, 2013) o *Until Dawn* (Supermassive Games, 2015) las alusiones se infieren por parte del jugador, por el género cinematográfico al que se suscriben. Este diálogo abierto entre el *playworld* de cada juego y un universo más amplio de símbolos y referencias es mencionado en su libro al afirmar la participación de los mundos ludoficcionales en el universo transmedia, del que toman su semántica extensional, que puede incluir aspectos de la mecánica de juego.

En el caso de algunos títulos, la aparición de diferentes entregas parece ofrecer la ampliación de un marco ficcional que contiene el juego al que se denomina *lore* o *trasfondo*, lo que no implica que no exista una referencia a marcos de ficción que exceden la narrativa del juego. Un ejemplo de ello puede ser la saga *Fallout* que posee una historia compleja, y sin embargo, evidencia una referencia a marcos de ficción apocalípticos de amplio desarrollo y a cánones de ese género de ficción. A su vez, existen también otros elementos vinculados a la mecánica de juego que interactúan con los objetivos y estrategias desarrolladas por el jugador. Entre ellos puede destacarse probablemente el desbloqueo de contenidos mencionado antes en el menú de los juegos, la incorporación dentro de la comunidad de jugadores que facilita la conformación de equipos y el llamado *meta game*, vinculado a la búsqueda de estrategias dominantes que se adapten a las actualizaciones del juego.

¿Cómo cree que afectan estos elementos la interpretación y el diseño de los juegos modernos? ¿Y qué diferencia considera que les aportan frente a los videojuegos de etapas más iniciales en los que estos elementos no existían o poseían un desarrollo más limitado?

AP—: La cuestión transmedia se inició con Jenkins y su concepción de la narrativa entre medios, algo que critiqué en mi libro al entender que lo que fluye entre medios no se limita exclusivamente a estructuras de relato, sino a componentes de ficción. Lo relevante es, por ello, el mundo transmediático. Así lo demostró *Telltale* y así es como opera, en general, gran parte del *mainstream* audiovisual en la actualidad. En este sentido, el videojuego, como medio cultural (más allá de su impacto como industria, algo que se maximiza y sirve para justificar elementos inconexos), necesita interactuar con el resto de componentes del ecosistema de la cultura. Es verdad que un buen diseñador juega a muchos juegos, pero también es cierto que si solo juega a videojuegos al final entra en el bucle autorreferencial. Es lo que suelo denominar, con mis alumnos, la “isla desierta” del videojuego. Y, por este efecto, todos los juegos de rol se parecen más a otra iteración de grandes títulos y menos a innovaciones o nuevas propuestas creativas de otros sectores. Por ello, el buen diseñador juega a muchos videojuegos, pero también a juegos. Y ve cine y televisión, y lee novelas y cómics. Esta insistencia en abrir el campo al ecosistema global se explica, precisamente, por la semántica extensional que se menciona en el desarrollo de la pregunta. Sin este acceso, los elementos de interpretación y diseño de juegos suelen reiterarse.

En este contexto, la superación técnica de ciertos elementos (por ejemplo, la existencia de mundos abiertos masivos o de juegos online persistentes) ha permitido la realización de nuevas ideas, así como la instauración de Internet como gran espacio metalúdico donde la comunidad de jugadores ha podido desarrollar un nuevo papel, tanto en la ideación como en la producción final. Bajo mi punto de vista, estas dos variables —

nuevas tecnologías y fenómeno fan— son, en realidad, un arma de doble filo. Democratizar (con muchos matices) el acceso a motores de juego y a sistemas de producción ha permitido, entre otras cosas, la emergencia del sector *indie* y la estandarización de muchos procesos de creación que décadas atrás solo estaban al alcance de unos pocos. Ahora bien, esto también ha supuesto una cierta fascinación tecnológica, una tecnofilia que suele confundir la herramienta de creación con la creación en sí misma. Esto aparece de manera notable en las primeras conversaciones con alumnos, donde lo relevante no es tanto cómo se diseña como si el juego se realiza con *Unity*, *Unreal* u otro motor relevante en ese momento.

Por otro lado, la aparición del fan y la comunidad de usuarios como metajuego estable ha permitido mejorar las características de los juegos modernos atendiendo a sus gustos y criterios, y ha establecido un diálogo más directo entre creador y receptor. No obstante, esto también supone un conjunto de contrapartidas. Por un lado, ciertas empresas ven en el usuario un tester gratuito al que explotar, por lo que cada vez es más habitual establecer procesos de prueba de juegos online que se eternizan en el tiempo y que difuminan la responsabilidad empresarial en el entusiasmo fan. Incluso este entusiasmo puede suponer, en ocasiones, un problema cuando supera el diálogo y se convierte en un marco impositivo que afecta directamente la definición del diseño al establecer gustos, exigencias y censuras previas derivadas de un empoderamiento mal concebido.

El videojuego moderno tiene más elementos de presión en su interpretación que antes, y esto supone algo positivo cuando se trata de detectar ideología subyacente criticable (por ejemplo, cuestiones de género o de discriminación), pero también puede suponer un problema si dicha interpretación se convierte en una limitación constante en la creación. De hecho, parece que la fase ontológica del medio está superada (¿qué es un juego y qué no lo es?) pero en realidad solo lo está desde su vertiente estructuralista donde la relación textual entre ludoficción e interacción ya ha sido delimitada. El problema ontológico actual del videojuego es, bajo mi percepción, de corte postestructuralista: ¿tiene sentido hablar de una teoría de autor cuando el propio sector *indie* enfatiza el rol del jugador como intérprete del relato interactivo? ¿Hasta qué punto las reivindicaciones en redes sociales limitan el potencial creativo de los diseñadores? Pienso en casos como el *GamerGate* o la polémica con *Kingdom Come Deliverance* (Warhorse Studios, 2018) sobre los contenidos raciales (que en el fondo esconde el debate sobre la libertad autoral o la legitimidad referencial de la ficción).

Finalmente queda toda la cuestión sobre los juegos previos a los desarrollos técnicos actuales. Cabe entender, en primer lugar, que las formas de producción de los años ochenta y noventa eran radicalmente distintas, no existía Internet (el metajuego estaba focalizado en revistas especializadas y en agrupaciones de juego presenciales) ni un sector *indie* que reivindicara el juego como un catalizador ideológico y emocional. En este sentido, la creación

estaba más aislada y había menos interacción entre actores como la hay hoy. Pero eso no es necesariamente malo. Por un lado, el transmedia seguía existiendo, ya que muchos videojuegos optaron o bien por licencias de otros medios culturales (por ejemplo, los videojuegos basados en las películas de Disney o *Star Wars*) o bien por inspirarse en licencias sin usarlas de manera efectiva; en el caso español es famosa la influencia de *El nombre de la rosa* (Eco, 1982) para la realización del célebre videojuego *La abadía del crimen* (Opera Soft, 1987). Y, por otro lado, existía una creatividad desde la soledad que a día de hoy es prácticamente imposible de obtener debido a la sobresaturación mediática y la permanente exposición de los diseñadores en las redes sociales. A menudo me pregunto ¿sería posible crear en la actualidad una saga de videojuegos como *Leisure Suit Larry* (Sierra-Online, 1987-1996)? Tengo mis dudas.

EA—: En su libro *Videojuegos y mundos de ficción*, usted expresa cierto entusiasmo por las “posiciones intermedias” que surgen en un intento de superar el debate inicial entre la ludología y la narratología. ¿Considera que el abordaje del entorno de juego que propone del videojuego como un mundo ludoficcional sirve para integrar los aportes de la narratología y la ludología a un espacio común de análisis?

AP—: El debate entre ludólogos y narratólogos es fascinante en tanto que responde a un intento por querer explicar el fenómeno lúdico de manera definitiva como modelo de encaje perfecto en una perspectiva autosuficiente y única. El debate entre el juego como sistema o el juego como relato mostró, finalmente, la necesidad de un espacio común de entendimiento centrada esencialmente en la insuficiencia de las áreas como disciplinas autónomas. Por ello, tras autores nucleares como Murray, Laurel, Eskelinen, Juul o Aarseth algunos otros como Jenkins o Ruiz Collantes avanzaron en ideas integradoras donde el concepto de mundo juego, a mi entender, un rol central para concebir el juego como un espacio concebido como un sistema de ficción que puede albergar, o no, relatos. La noción de mundo ludoficcional parte precisamente de las posiciones intermedias para adecuar específicamente los aportes de ambas perspectivas en debate mediante un constructo que tome en consideración las particularidades del videojuego como medio. No obstante, esta noción parte de una premisa clara y creo que poco establecida en los *Game Studies*: la delimitación terminológica. Es habitual ver cómo los artículos de investigación usan de manera indistinta conceptos como ficción y narrativa, cuando en realidad operan en distintos niveles y se refieren a procesos distintos. Por ello, un mundo ludoficcional es, esencialmente, un espacio virtual en el que los posibles lúdicos vienen establecidos por el diseñador y son operados por un jugador. Lo ficcional es un estatuto autocontenido, un nivel distinto de

realidad (salvo que entendamos lo real desde lo referencial) en el que sus elementos cobran sentido en tanto que participan de ese mundo.

Por consiguiente, desde el punto de vista de un mundo ludoficcional el debate sobre si un juego como *Tetris* (Alekséi Pázhitnov, 1984) es narrativa o no, no tiene sentido. *Tetris* es ficción, como lo puede ser, a otro nivel de representación, un juego como *Red Dead Redemption 2* (Rockstar, 2018). En ambos juegos disponemos de un mundo de ficción centrado en la experiencia lúdica (ludoficcional) pero en uno existe, como diría Jenkins, la vocación por contar una historia, mientras que en el otro no. Todo ello, sin perjuicio de la potencial narrativización de la experiencia de juego, un fenómeno exógeno al mundo ludoficcional y que, además, no pertenece exclusivamente al videojuego sino que, en realidad, alcanza a toda experiencia del ser humano.

Por otro lado, la noción de mundo ludoficcional como espacio de juego es más flexible y opera en un sentido más transversal ante los distintos fenómenos contemporáneos del diseño de videojuegos. Así, y como se dijo anteriormente, el videojuego está buscando en la expansión del espacio de juego su razón de ser, por lo que en estos casos no es tan relevante qué se cuenta como la necesidad de un mundo vivo que justifique y dé sentido a la estructura narrativa específica. Y esto se realiza gracias a la aportación clave de dos conceptos nucleares de la ludoficcionalidad y que derivan directamente de la teoría de los mundos posibles: lo posible y lo necesario.

Lo posible y lo necesario dan primacía a la acción lúdica como eje cardinal de la experiencia, acabando así con el debate sobre la orientación narrativa o sistémica del videojuego. Se trata de una acción performativa desarrollada en un marco de ficción dado y con clara intención lúdica que puede concebirse como algo meramente posible o algo que es, además, necesario para producir un cambio relevante en el entramado de mundo. De este modo, un mundo ludoficcional emerge como una estructura base que espera ser impulsada, construida y vivida por un jugador mediante un conjunto de acciones (metalepsis naturalizadas, para mayor detalle técnico) que alcanzan distintos grados de relevancia y que convierten al mundo actual de juego en otro mundo distinto, según los parámetros establecidos por el diseño del juego.

Finalmente, la idea de mundo ludoficcional pone en el centro de su estructura dos ideas más que en 2013 (el año en el que defendí mi tesis) tenían ya cierta relevancia pero que con el paso del tiempo creo que se han convertido en elementos centrales para entender otro tipo de juegos: la configuración de los agentes ficcionales o personajes como entes con estructuras motivacionales propias y la potencialidad de la acción significativa, más allá de la lógica formal entre lo posible y lo necesario.

En el primer caso, se parte del diseño de personajes como entes que prefiguran un trato con el jugador en el marco de sus mundos posibles psicológicos y motivacionales (qué buscan, a qué aspiran, qué temen, qué desean,...), una lógica compleja que opera hoy en gran parte de los videojuegos de rol y que debe entenderse como complementaria a la figura del avatar que otros autores brillantes como Alfonso Cuadrado (2007) ya esbozaron mucho antes. En el segundo caso, la acción significativa es, a grandes rasgos, el componente ético que convierte una acción del juego, independientemente de su relevancia operacional, en una toma de decisión emocional de largo recorrido, como sucede en juegos tan potentes como *Papers, Please* (Pope, 2014) o *This War of Mine* (11 Bit Studios, 2014), entre otros. Se trata pues, retomando las palabras de Víctor Navarro Remesal (otro académico de cabecera), de un proceso ético y significativo que se enmarca en la libertad dirigida¹⁰ del videojuego actual.

EA—: Conforme el videojuego comienza a ocupar un lugar en el espacio cultural surgen propuestas que dejan de lado ya la necesidad de legitimar al videojuego como discurso simbólico, o de señalar sus efectos psicofísicos perniciosos, y se vuelcan ahora a la tarea de recuperar el campo de sentido que puede observarse en los diferentes títulos, y explorar las ambigüedades y los contenidos ideológicos subyacentes que pueden encontrarse en ellos. Algunos referentes pueden encontrarse sin duda este sentido en Ian Bogost con su libro *Persuasive games*, o Miguel Sicart que analiza las implicaciones morales del diseño de juego (Sicart, 2009). A su vez, algunos títulos han sido objeto de debates interesantes como *Grand Theft Auto. Vice City* (Rockstar, 2002), *Sid Meier's Civilization* (MicroProse, 1991) o *The Sims* (Maxis, 2000), debido a las ambigüedades que presentan desde una perspectiva ideológica.

Es posible que esta área del abordaje de los videojuegos por parte de las Ciencias Sociales sea aquella que establezca un diálogo más directo con el trabajo creativo y el diseño de juegos en la actualidad. Usted se encuentra en la actualidad en ambas esferas tanto por su trabajo como investigador como por su participación en *THQ Nordic* ¿Qué expectativa le sugieren este tipo de aproximaciones?

AP—: Una de las consecuencias más inmediatas de estar a medio camino entre la Academia y la labor profesional de diseñador narrativo en proyectos *mainstream* es precisamente la consciencia de los distintos tiempos y procesos reflexivos que existen en uno y otro lado. El mundo académico, aun asumiendo los excesos de burocratización y la demencial espiral de

¹⁰ Para un mayor conocimiento sobre la libertad dirigida y sus principales elementos ontológicos es altamente recomendable la lectura de Navarro (2016).

publish or perish en la que ha entrado, tiene una ventaja estratégica que es casi única en nuestra sociedad: tiene el don del tiempo y la búsqueda libre del conocimiento. En este contexto, podemos investigar lo que consideremos relevante, interesante u oportuno desde (en general) una mirada libre de presiones empresariales y económicas. Por otro lado, en la visión de la creación rige un tiempo productivo sometido a otras necesidades y cuya finalidad es, obviamente, el producto dispuesto en un mercado de consumo.

Es importante entender esta doble naturaleza, así como sus virtudes y defectos. Los aportes de los *Game Studies* son clave para entender la ideología subyacente de los juegos y para detectar procesos problemáticos que la lógica productiva del día a día empresarial no puede (y, en ocasiones, no quiere) ver. No obstante, las visiones estrictamente academicistas y que suelen darse además en “torres de marfil” públicas provocan una desconexión notable al separar, necesariamente, texto de contexto, semántica de pragmática, obra cultural de sentido capitalista. Por otro lado, la visión creativa en la producción de videojuegos suele centrarse, en muchos casos, en la cooperación entre distintos perfiles, la experimentación ante la ausencia de estándares de producción (el caso del diseño narrativo y las principales herramientas de trabajo es un ejemplo canónico de ello) y, en general, en una experiencia enriquecedora de primer orden. Aun así, la creación no está libre de problemas. Los tiempos y los en ocasiones glorificados *crunchs* (horas extraordinarias que superan la previsión de producción y que suelen deberse a una mala planificación) suelen convertir el desarrollo de videojuegos en una cadena fordista donde la práctica y la solución de problemas sustituye todo el tiempo a la reflexión y el análisis sobre las prácticas de producción.

Por todo ello, es habitual encontrar desavenencias y prejuicios entre ambos lados. Una de las cosas más interesantes que aprendí cuando fui coordinador del Grado en Diseño de Productos Interactivos en U-tad (Madrid) fue precisamente que el diálogo no solo es deseable, sino que es necesario. Mi visión teórica después de años en la universidad pública se encontró con profesionales de la industria que ahora iban a ejercer la docencia. Grandes creadores como Alberto Moreno, Alfredo González-Barros o Álvaro González me mostraron una visión industrial muy alejada de la tradición teórica pero que, lejos de lo que pudiera parecer, no implicó un choque sino un complemento necesario. Decíamos cosas similares con otros paradigmas, otros conceptos y otras perspectivas. Este encuentro me demostró que si bien las posiciones suelen estar alejadas y determinadas por las exigencias del día a día y los condicionales estructurales de la profesión solo a través del diálogo puede concebirse el videojuego como un verdadero objeto cultural que haga una aportación trascendental a la sociedad actual.

EA—: Como un profesional que desarrolla su actividad dentro de ambas esferas ¿Qué cree que puede esperarse en el futuro próximo para el desarrollo de los *Games Studies* y el diseño de videojuego?

AP—: Desconozco el estado en detalle de los *Game Studies* en Latinoamérica, pero en el caso europeo y español creo que el área de conocimiento sufre de un cierto estancamiento en contraste con un objeto de estudio que sí coge cada vez mayor relevancia social. Esto se debe, en gran parte, a lo ya expresado precisamente sobre la situación institucional de la investigación. Es complicado generar vocaciones investigadoras sin doctorados, ni masters y, en ocasiones, con la animadversión de algunos sectores universitarios que ven en el juego un campo de estudio intrascendente o irrelevante. Además, creo que hay una cierta sensación de agotamiento en las aproximaciones debido al enquistamiento de las perspectivas clásicas: se sigue insistiendo en debates ontológicos, en si el juego es arte, en si es narrativa o no... Proyecciones que tenían sentido en 2003 pero que a día de hoy parece que han entrado en un bucle. Este agotamiento además es evidente en las comunicaciones y trabajos de muchos investigadores en foros como el DiGRA¹¹ o el ECREA¹², entre otros.

Por supuesto, esta percepción sobre el estado actual de los *Game Studies* no implica necesariamente un futuro de inmovilismo. La apertura del medio a visiones más centradas en los Estudios Culturales, el renacimiento de los *Analog Games* y los juegos de rol o una más estrecha cooperación entre centros de investigación y académicos. En este último caso estamos impulsando, junto a Víctor Navarro, un intento de mayor cooperación entre investigadores del sur de Europa (Portugal, España, Francia, Italia y Malta) con un doble objetivo. En primer lugar, buscamos superar la polarización “Escuela norteamericana-Escuela nórdica” para conseguir una voz propia y, en segundo lugar, queremos revalorizar trabajos de calidad que suelen limitarse a contextos locales por motivos lingüísticos pero que expresan sensibilidades distintivas y sumamente originales. Es habitual que los investigadores del sur de Europa nos sintamos más cómodos escribiendo y defendiendo nuestras ideas en nuestro idioma natal, por lo que estos aportes suelen perderse ante un contexto académico que exalta el inglés como lengua única.

Por otro lado, es difícil hacer una predicción sobre el futuro próximo del diseño de juegos. Creo que la narrativa y la creación de mundos de ficción han llegado para quedarse y para reivindicar un mayor rol en la creación. Asimismo, también parece que las nuevas tecnologías (en especial la Realidad Virtual) solo tendrán sentido cuando al fin hagan una

¹¹ *Digital Games Research Association.*

¹² *European Communication Research and Education Association.*

aportación significativa y útil al diseño de juegos, más allá de la venta comercial que obedece a intereses más allá de su uso creativo. Un título que ha estado jugando y explorando con estos límites, y que recomiendo encarecidamente, es *Red Matter* (Vertical Robot, 2018), un juego español liderado por la veterana Tatiana Delgado en el que la realidad virtual está sometida al diseño de puzles y al impulso narrativo.

Finalmente, el diseño de videojuegos vive polarizado entre unos juegos *mainstream* con enormes presupuestos (un fenómeno que llegará en algún momento a su techo) y unos *indies* con grandes proyectos pero con problemas de visibilidad debido a la masificación de las tiendas digitales. La apuesta por nuevas narrativas más creativas en un contexto de volatilidad de las empresas (el *one hit wonder* videolúdico), la glorificación del *crunch* y la conformación de espacios de diálogo más allá de la emotividad de las redes sociales son, bajo mi punto de vista, los principales retos de futuro a superar.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Cuadrado Alvarado, A. (2007). *Los personajes virtuales: diseño, personalidad e interacción en el videojuego de los Sims 2*. (Tesis de doctorado). Universidad Complutense de Madrid, España.
- Frasca, G. (2003). "Ludologists Love Stories, Too: Notes from a Debate that Never Took Place". En. *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*.
- Gómez, S.; Planells de la Maza, A. J. y Merayo, M. (2017). ¿Los alumnos quieren aprender con videojuegos? Lo que opinan sus usuarios del potencial educativo de este medio. *EDUCAR*, 53(1), 49-66.
- Navarro Remesal, V. (21 de septiembre de 2018). ¿Game Studies o Estudios del Juego? Recuperado de <https://medium.com/game-studies-espa%C3%B1a/game-studies-o-estudios-del-juego-d70ee00a0aef>
- Navarro, V. (2016). *Libertad dirigida: una gramática del análisis y diseño de videojuegos*. Santander: Shangri-La Ediciones.
- Peñate, F. (2017). Los Historical Game Studies como línea de investigación emergente en las Humanidades. *Cuadernos de Historia Contemporánea*, 39, 387-398.
- Planells de la Maza, A. J. (2010). La evolución narrativa en los videojuegos de aventuras (1975-1998). *Zer*, 15(29), 115-136.
- Planells de la Maza, A. J. (2010). Max Payne: cine negro y pesadillas en el medio interactivo. *Razón y Palabra*, 15(72), 18 pp.
- Planells de la Maza, A. J. (2011). El videojuego como marco expresivo. Estética, reglas y mundos de referencia. *Anàlisi*, 42, 65-78.

- Planells de la Maza, A. J. (2012). “La construcción psicológica de la heroína en los videojuegos: Un acercamiento intencional a la construcción de las relaciones entre mujeres y mundos de ficción”. En: *Congreso AE-IC Tarragona*, pp. 18-20.
- Planells de la Maza, A. J. (2013). “La llegada del *crowdfunding* a los videojuegos, ¿emancipación digital o moda pasajera? El caso de *Kickstarter*”. En: *Actas del XIII Congreso Internacional Ibercom*, pp. 2617-2627.
- Planells de la Maza, A. J. (2013). “Videojuegos y el modelo free-to-play: ¿el esclavismo lúdico del siglo XXI? Luces y sombras en las redes sociales e Internet”. En *Actas del Congreso Internacional Educación Mediática y Competencia Digital*, Barcelona, pp. 717-728.
- Planells de la Maza, A. J. (2013). Arte pixelado, nostalgia y géneros perdidos: “Resonance” o el resurgir de la aventura gráfica clásica. *ArDIn. Arte, Diseño e Ingeniería*, 2, 8-15.
- Planells de la Maza, A. J. (2013). La emergencia de los *Game Studies* como disciplina propia: investigando el Videojuego desde las metodologías de la Comunicación. *Historia y Comunicación Social*, 18, 519-528.
- Planells de la Maza, A. J. (2014). “La configuración y refiguración de la heroína de los videojuegos en el siglo XXI: mundos posibles y cuestiones de género en *Tomb Raider* (2013) y *Bioshock Infinite* (2013)”. En *IV Congreso Internacional de la Asociación Española de Investigación de la Comunicación AE-IC*.
- Planells de la Maza, A. J. (2014). La ficción analógica del juego de mesa y su relevancia para el videojuego: una propuesta educativa para la juventud digital. *Revista de Estudios de Juventud*, 106, 109-121.
- Planells de la Maza, A. J. (2015). Mundos posibles, grupos de presión y opinión pública en el videojuego *Tropico 4*. *Trípodos*, 37, 167-181.
- Planells de la Maza, A. J. (2015). *Videojuegos y mundos de ficción: De “Super Mario” a “Portal” (Signo e Imagen)*. España: Cátedra.
- Planells de la Maza, A. J. (2018). La semilla digital en los videojuegos: los argumentos universales como marcos ludoficcionales. *Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital*, 7(1), 450-471.
- Planells de la Maza, A. J. (2018). Uso de juegos de mesa en el diseño de videojuegos: una experiencia universitaria. *Estudios Pedagógicos*, 44(1), 415-426.
- Planells de la Maza, A. J. y Donaire Villa, F. J. (2012). *La protección jurídica de los derechos de autor de los creadores de videojuegos. “Statu quo”, perspectivas y desafíos*. Madrid: Trama Editorial.
- Sicart, M. (2009). *The ethics of computer games*. Massachusetts: MIT.