



EXPERIENCIA ESTÉTICA: RELACIÓN DIALÓGICA E INTERACTIVA ENTRE LOS VIDEOJUEGOS Y EL VIDEOJUGADOR

Diana Elena Barcelata Eguiarte

Departamento Teoría y Análisis

EL PROPÓSITO DEL PRESENTE escrito es propiciar la reflexión en torno a las condiciones que se conjugan para considerar a los videojuegos como objeto estético, es decir, sus posibilidades dialógicas entre el diseñador y el jugador mediado por la interacción con el video juego como posibilitador de experiencia estética. Para abordar el tema, el texto se conforma de tres partes. En la primera, se expone brevemente la transformación que han tenido los videojuegos en su relación con la cultura contemporánea, justamente, una de las causas de los cambios ha sido la interacción y ella ésta considerada como un nodo central para su desarrollo; así mismo, se toma en cuenta la relevancia que tiene el juego en la cultura desde los aportes de Huizinga y el juego en el arte para Gadamer. En la segunda, se exponen los aportes teóricos de John Dewey en torno a la experiencia estética: En la tercera, se explicita la

experiencia que le brinda la dialogicidad e interacción con los videojuegos a un joven estudiante universitario de 20 años, quien se define como un “fan” seguidor y adicto a los videojuegos a partir de la construcción narrativa técnica propuesta por Jerome Bruner.

I. LOS VIDEOJUEGOS COMO PRÁCTICAS CULTURALES

En los últimos años, los videojuegos han sido consideradas como prácticas culturales instaladas en nuestra sociedad,¹ cuyo consumo ha aumentado exponencialmente, así mismo los estudios académicos que los han abordado des-

.....
¹ Pereira, F. y Alonzo, P., “Hacia una conceptualización de los videojuegos como discursos multimodales electrónicos”, *Anagramas: Rumbos y sentidos de la comunicación*, vol. 15, núm. 30. Colombia, Universidad de Medellín, 2017. En: <https://t.ly/d68t>



Figura 1.
Representación de la interacción del videojugador con el videojuego.
[Http://t.ly/QEct](http://t.ly/QEct)



de distintas líneas de investigación, se pueden encontrar en los estudios culturales, los narratológicos, el desarrollo de los videojuegos y la experiencia de usuario, también desde la semiótica y los estudios del videojuego como estrategia didáctica. Todas estas perspectivas han entregado conceptualizaciones diferentes respecto de este objeto de estudio; aquí trataremos la experiencia estética desde la narración del video jugador quien nos aproxima al significado que otorga a algunos de los componentes que caracterizan al videojuego como la interacción, el objeto y la experiencia estéticos.

Un videojuego es un objeto de la cultura, cuya naturaleza está compuesta de un dispositivo informático y un software que constituye el juego en sí. Su naturaleza multimedia y digital lo relaciona directamente con el universo tecnológico y los fenómenos que se desarrollan en él, por lo tanto, la articulación entre lo humano y lo tecnocientífico deriva en una condición cibernética, donde el usuario amplía su experiencia y expande su percepción y corporeidad a través de la interfaz.²

EL JUEGO Y EL ARTE RELEVANCIA EN LA CULTURA

El juego se ha teorizado desde distintas posturas; Johan Huizinga asumió al juego como un fenómeno cultural, de índole universal y de gran significación espiritual para la vida. “Enumeremos de nuevo las que nos parecen características del juego. Se trata de una acción que se desarrolla dentro de ciertos límites de tiempo, espacio y sentido, en un orden visible, según reglas libremente aceptadas y fuera de la esfera de la utilidad o de la necesidad materiales”.³

.....
² Id.

El juego para Lev Vygotsky es una experiencia más que relevante de aprendizaje justo por la relación que se establece con el otro, al hacerlo permite crear y mejorar la zona de desarrollo próximo. El autor define La “zona de desarrollo próximo” como “la distancia entre el nivel de desarrollo cognitivo real, la capacidad adquirida hasta ese momento para resolver problemas de forma independiente sin ayuda de otros y el nivel de desarrollo potencial, o la capacidad de resolverlos con la orientación de un adulto o de otros niños más capaces”.⁴

La idea de videojuego se puede aplicar al juego tradición y a los videojuegos; ésta se define como: “Esta forma de juego es una categoría estrecha de la actividad que sólo se aplica a lo que ya se ha definido como juegos. El *Game Play* es la interacción de carácter oficial que se produce cuando los jugadores siguen las reglas de un juego y la experiencia de su sistema a través del juego”.⁵

EL JUEGO COMO CONDICIÓN DEL ARTE

Posteriormente, Hans-Georg Gadamer realizó un análisis más profundo; este autor parte de la idea antropológica del juego como exceso, para sostener la tendencia innata del hombre al arte. Para Gadamer, la actividad lúdica supera la relación cognitiva sujeto-objeto y de allí se desprende su importancia y su profunda seriedad. Entiende la obra como un espacio lúdico, el cual no existe separado de su creador ni de su contexto histórico. El juego expresivo del arte

.....
³ Huizinga, J., *Homo ludens*, España, Alianza, 2013, p. 57.

⁴ Vygotsky, L., *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*, Austral, España, 2012.

⁵ Salen, K., & Zimmerman, E., *The rules of play: Game design fundamentals*, Cambridge, MA, MIT press, 2004, p. 303.

consiste en dilucidar dialógicamente las relaciones subjetivas entre la obra, el creador y el receptor, configurándose una estructura inacabada, un encuentro lúdico de horizontes personales creativos.

Gadamer ubica al juego como base de la explicación sobre la experiencia estética y a las artes plásticas en el centro de la explicación hermenéutica-dialógica. La obra de arte se convierte en un juego con espíritu propio, con sus propias reglas, su estructura y esencia particular. El creador y el espectador participan en el juego creativo del arte, de tal modo, que se involucra totalmente en la experiencia lúdica de la creación.⁶ En este sentido, el videojuego implica el diálogo y la experiencia estética que propicia el videojuego a través de la interacción y el juego.

II. LA EXPERIENCIA ESTÉTICA EL OBJETO ESTÉTICO Y LA INTERAC- TIVIDAD COMO CONDICIONES DEL VIDEOJUEGO

Para John Dewey la experiencia estética es integral, es decir, “toda experiencia integral se mueve hacia un término, un fin, ya que cesa solamente cuando sus energías activas han hecho su propia labor. Está clausura de un circuito de energía es lo opuesto a la suspensión, a la *stasis*”.⁷

En Dewey, todo arte surge como producto de esta interacción entre el organismo vivo y su medio. Esto asegura una rentabilidad antropológica y social, pero también constituye una especificidad de la experiencia estética. La experiencia es individual de cada ente y está

⁶ Gadamer, G-H., *La actualidad de lo bello*, Barcelona, Paidós, 2001.

⁷ Dewey, J., *El arte como experiencia*, Paidós, Barcelona, 2008.

dictaminada por sus modos de interacción. Por lo tanto, no será comprendida de la misma manera por diferentes sujetos ni en diferentes espacios temporales o culturales. En este sentido, el videojugador es un individuo cuya experiencia estética estará mediada por estas condicionantes y, por tanto, el papel de quien juega no es pasivo, interactúa con el juego desde sus experiencias cognitivas y pautas culturales previas, lo cual derivará en los resultados de su experiencia estética. Frente al papel del espectador, frente a la obra cerrada, en el videojuego el papel del espectador es activo; no sólo porque tiene que jugar, sino que es justo porque pone en “juego” sus experiencias estéticas previas: su papel está muy lejos del espectador pasivo que juega de manera mecánica, por el contrario, como señala Velasco al citar los estudios en torno al mundo de los videojuegos: “la esencia del juego está enraizada en su naturaleza interactiva, y no hay juego sin jugador”.⁸ Por lo tanto, la experiencia final será el resultado de la suma de las decisiones del jugador, de sus expectativas, y de sus emociones.

Continuando esta idea, para Dewey, denomina experiencia verdadera [...] “a la organización de elementos del presente con elementos del pasado; es la articulación sintáctica de valores y significados anteriores que adquieren nuevas significaciones”.⁹

Para asumir que el videojugador es un individuo constituido de manera corporal, histórica y social, esta relación que establece el individuo con lo social

⁸ Velasco, P., (2016) “La experiencia de juego como experiencia estética: lo sublime en el survival horror”, *Cauce*, núm. 36.

En: [https:// t.ly/NjmA](https://t.ly/NjmA)

⁹ Dewey, op. cit.



III. APROXIMACIONES DE LA EXPERIENCIA ESTÉTICA DEL VIDEO JUGADOR

La técnica que se utilizó para aproximarnos al significado otorgado por el video jugador fue la construcción narrativa de J. Bruner; él manifiesta que mediante las narraciones las personas van resignificando y cambiando las representaciones de los sucesos en la medida en que lo verbalizan. El investigador precisa las relaciones entre el hacer y el decir como experiencia histórico cultural: “Una psicología que es sensible a la cultura no sólo en lo que hace la gente, sino también en lo que dicen que hacen, y en lo que dicen que los llevó a hacer lo que hicieron y por encima de todo se ocupa de cómo dice la gente que es su mundo”.¹³ En este orden de ideas, se trató de que el video jugador pudiera explicitar mediante la narración el significado que otorga al videojuego y las posibilidades que se detonan por medio de la interacción y poder resignificar la experiencia estética.

EL VIDEOJUGADOR

Transcripción de la construcción narrativa: videojugador. Karym V. Estudiante universitario 20 años. Junio de 2020.

Ciertos juegos buscan ser arte al cumplir únicamente con una función estética sin importar el resto de la experiencia; un ejemplo de este estilo de creaciones son los desarrollados por Hideo Kojima, quien desea contar únicamente las historias que desea sin importar la ejecución, como es el caso del juego Death Stranding, criticado por parecer un simulador de caminar más que un videojuego,

¹³ Bruner, J., *Actos de significado*, Alianza, España, 1991, p. 31.



Figura 2.
Death Stranding,
Kojima Productions,
2019.
[https:// t.ly/5Xf4](https://t.ly/5Xf4)

no debe entenderse entonces -y reiteramos- como una dicotomía, por el contrario, tal como señala al respecto Katya Mandoki, [...] “Planteo un sujeto constituido por la espesa objetividad de lo social y por tanto, un sujeto objetivo o intersubjetivo y a un objeto constituido por la percepción del sujeto, un objeto para un sujeto u objeto subjetivado”.¹⁰ Tenemos que el objeto estético es constituido por el individuo inmerso en el tejido social. La relación sujeto-objeto es siempre una relación social, en la medida que éste se constituye como tal desde lo social y desde ahí constituye también a su objeto.¹¹

Olvera menciona que los videojuegos actualmente son el escenario de la mayor exposición de arte, un escenario en el cual los programadores-diseñadores se concentran en generar sensaciones estéticas, mediante el diseño de formas y de colores se da al jugador la sensación de una ruptura con lo corpóreo, en que se conforma: “Un avatar como posibilidad de la sensación”.¹²

¹⁰ Mandoki, Katya, *Estética cotidiana y juegos de la cultura, Prosaica uno, Siglo XXI, México, 2006*, p. 68.

¹¹ *Ibid.*, p. 70.

¹² Olvera, Caleb, “Hermenéutica analógica y arte digital: Entre la realidad virtual y la virtualidad de lo real.”, *El ojo de Orfeo*. Plataforma editorial Re-vuelta. 2020, p. 88. En: [https:// is.gd/Zulcvm](https://is.gd/Zulcvm)



este mismo creador desarrolló los clásicos juegos de Metal Gear Solid, conocidos por sus largas cinemáticas y sus mecánicas de sigilo. Otro ejemplo de videojuegos como arte son los juegos de Suda 51, director de Grasshopper Manufacture, quien muestra un estilo surrealista con un sello único, en contraste con Kojima; Suda 51 busca que exista dentro del caos en pantalla una armonía con el “gameplay”, ejemplos de esto son Lollipop Chainsaw y No More Heroes. Aun con estas limitaciones, no hay distancia entre el mundo afuera y el mundo que se desarrolla dentro de mí.

Además, con el desarrollo de tecnologías nuevas, los juegos buscan generar un hiperrealismo de sus imágenes, una tendencia presente principalmente en los juegos de las grandes casas desarrolladoras, gracias a que cuentan con presupues-

tos y grandes equipos. Si bien esto puede significar que se considere al juego como arte, la brecha entre experiencias cinematográficas y experiencias virtuales interactivas, es decir, los videojuegos, con el paso de los años ha logrado estrecharse a tal grado que hay experiencias que uno claramente imaginaría ver en la pantalla grande o experiencias que son extensión de algo existente, como películas de gran similitud con el medio original como Alien Isolation y Star Wars: Squadrons.

Conforme los juegos fueron evolucionando, la complejidad para controlarlos también lo hizo, generando que los jugadores desarrollen una mayor coordinación manos-ojos, desde emplear un control de las consolas modernas y movimientos específicos en los controles de realidad virtual, hasta controlar con teclado o controles más complejos en los periféricos de simuladores. A su vez, el video jugador tiene el beneficio de interacciones sociales sin necesidad de encontrarse en el mismo lugar, permitiendo compartir distintos tipos de experiencias con grupos de amigos o incluso generar nuevas relaciones a partir de estas interacciones. Algunos juegos o modos es-



Figura 3.
Alien Isolation, The Creative Assembly, 2014
<https://t.ly/yNtG>



Figura 4.
Star Wars: Squadrons, Motive Studios, 2020.
<https://t.ly/yUBh>



Figura 5.
Call of Duty:
Warzone, Infinity
Ward, 2020
<https://t.ly/pfkB>

pecíficos que actualmente juego son Call of Duty: Warzone, un juego de disparos en primera persona del tipo battle royale con la opción de trabajar en equipos de hasta cuatro personas o en algunos casos equipos más grandes. Este tipo de videojuegos me permiten diluir la zona o división entre la realidad y la virtualidad; no importa que sea virtual, es otra forma en que vives la realidad, en ese momento soy otro, porque vivo de otra manera a través de la experiencia que me da el juego.

CONSIDERACIONES FINALES

Las posibilidades que se dan para diferenciar los límites entre la realidad y la virtualidad se diluyen tal como lo mencionaron los videojugadores, gracias a las condiciones de verosimilitud que propician el diálogo e interacción entre la imagen, el diseño del videojuego, con otros videojugadores, brindando una experiencia estética única y renovadora. Cuando la noción de su entorno real se diluye en el mundo virtual, la distancia es la mínima necesaria para que se produzca la experiencia estética capaz de transportarlo y potenciar otras condiciones de realidad. Es un encuentro lúdico de horizontes personales creativos y el videojuego. 



REFERENCIAS

- Bruner, J. *Actos de significado*, Alianza, España, 1991.
- Dewey, J., *El arte como experiencia*, Paidós, Barcelona, 2008.
- Gadamer, G-H., *La actualidad de lo bello*, Paidós, Barcelona, 2001.
- Huizinga, J., *Homo ludens*, Alianza, España, 2013.
- Mandoki, Katya, *Estética cotidiana y juegos de la cultura*, Prosaica uno, Siglo XXI, México, 2006.
- Olvera, Caleb, *Hermenéutica analógica y arte digital: Entre la realidad virtual y la virtualidad de lo real.*, El ojo de Orfeo. Plataforma editorial Zuluvcvm Fecha de consulta Junio, 7, 2020.
- Pereira, F. y Alonzo, P., *Hacia una conceptualización de los videojuegos como discursos multimodales electrónicos*, Anagramas Rumbos y sentidos de la comunicación, vol. 15, núm. 30. Colombia, Universidad de Medellín, 2017. En: <https://t.ly/d68t>
- Salen, K., & Zimmerman, E., *The rules of play: Game design fundamentals*, Cambridge, MA, MIT press, 2004.
- Velasco, P., (2016) *La experiencia de juego como experiencia estética: lo sublime en el survival horror*, Cauce, núm. 36. En: <https://t.ly/33bJ>
- Vygotsky, L., *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*, Austral, España, 2012.