

Género, imagen, técnica: sobre la autorreflexión en el videojuego

MATÉ, Diego Enrique / Universidad Nacional de las Artes (UNA), Instituto de Investigación y Experimentación en Arte y Crítica (IIEAC) – diegomateyo@gmail.com

Eje: Interacciones entre lo visual, lo sonoro y la palabra. Tipo de trabajo: ponencia

» Palabras claves: videojuego, semiótica, autorreflexividad

> Resumen

La ponencia integra la producción del Grupo de Trabajo ligado a la investigación *Pantallas y retóricas. Interpenetraciones, hibridaciones y recomposiciones en las estéticas actuales de lo audiovisual*, proyectorado en el Instituto de Investigación y Experimentación en Arte y Crítica (Crítica de Artes/ UNA, Primera parte: 2013-2014, Segunda Parte: 2015, 2016)

El videojuego, un medio relativamente joven que todavía no cuenta cincuenta años, demuestra niveles cada vez más elevados de autorreflexividad que lo emparentan con las búsquedas actuales del cine y del audiovisual en general. Esa autorreflexividad puede adoptar un sinnúmero de configuraciones, pero es posible señalar algunas formas relativamente estables y describir operaciones específicas. La más extendida tal vez sea la que surge de las distintas estéticas pixeladas a través de las cuales el videojuego explicita sus modos de construcción de imagen, opacándola y renunciando a producir un espacio mimético que duplique lo real. Las estéticas pixeladas, a su vez, suponen un reenvío hacia la propia historia del medio, sobre todo a sus comienzos, cuando lo pixelado, lejos de representar una elección artística, era en verdad una restricción propia de la tecnología de la época. También se percibe una autoconciencia del medio en relación con su lugar social y con su propio proceso productivo en distintos juegos del género de gestión en los que debe administrarse un estudio de desarrollo de videojuegos, y se manifiesta además en una serie de juegos recientes que indagan en el estatuto digital del medio, trayendo a escena el código binario y los rudimentos de la programación, dando cuenta así de las características de su soporte técnico. El análisis de estas tendencias puede servir para trazar un mapa tentativo de las distintas estrategias autorreflexivas que el medio despliega en la actualidad.

> Introducción

En la actualidad, es habitual que el videojuego despliegue estrategias autorreflexivas, es decir, que utilizando diferentes insumos discursivos, se tematice regularmente en tanto dispositivo, lenguaje o medio con una historia propia. Ya no tiene nada de disruptivo que un juego dé cuenta de sí mismo en tanto texto, que se señale como artificio o entramado de operaciones discursivas. Tampoco es extraño que haya cada vez más juegos que evocan el pasado del medio o de un género a partir de distintas tácticas transtextuales como la cita o la alusión. No es raro, a su vez, la existencia de juegos que desmontan su estructura lúdica poniendo de manifiesto sus contornos, o sea, balizando el vínculo reglado que mantienen con el jugador. Así, el videojuego se suma al conjunto mediático compuesto por

una multiplicidad de lenguajes que incluye la televisión, la literatura, el cine o las artes plásticas, entre muchos otros, que ha hecho de la autoconciencia un recurso válido y de uso frecuente para elaborar una visión del mundo. Si bien cada lenguaje reclama una mirada teórica específica que atienda a sus singularidades, es posible afirmar que lo autorreflexivo opera hoy como un recurso estético extendido por una buena (si no la mayor) parte de las discursividades propias de áreas sociales como el entretenimiento o lo artístico. En este panorama, el estudio de la autorreflexividad en el videojuego supone problemas teóricos concretos y requiere de un abordaje que dirija la atención a algunos de sus desarrollos específicos.

Los *game studies* constituyen un campo de estudios todavía dispersos pero numerosos acerca del videojuego y lo lúdico que incluye una buena cantidad de perspectivas y metodologías tanto propias como provenientes de otras disciplinas y áreas de estudio. La autorreflexividad, una estrategia común adoptada por una cantidad cada vez mayor de juegos (pero, como ya se dijo, no solo por el videojuego), está siendo observada por los *game studies* recientemente desde un lugar teórico, después de años de haberla relegado como fenómeno. Como suele ocurrir en el campo, muchos de sus primeros intentos de acercamiento a objetos nuevos se realizan apelando a desarrollos teóricos de otras disciplinas como el de la teoría literaria. En este caso, es el concepto de metaficción trabajado por Neumann y Nünning la herramienta empleada para comenzar a indagar en el problema.

Apoyándose en planteos más o menos recientes de los estudios literarios, Neumann y Nünning ofrecen la siguiente definición de metaficción: “metaccción describe la capacidad de la ficción de reflejar su propio estatuto ficcional y, por lo tanto, refiere a todas las expresiones (utterances) autorreflexivas que tematizan la ficcionalidad” (Neumann y Nünning, 2014). Los autores remarcan que “metaficción es, literalmente, ficción acerca de la ficción”, y suman la noción de metanarración, que se diferencia del concepto de metaficción en el hecho de que “refiere a las observaciones (reflections) del narrador sobre el acto o el proceso de narrar”. Así, lo que diferencia a un término de otro es que el de metanarración designaría aquellos recursos que se vinculan a la presencia evidente de un narrador, mientras que el de metaficción englobaría el resto de operaciones autorreferenciales que surgen desde la diégesis y el relato. El problema de estas definiciones es que acotan el fenómeno de la autorreflexividad a la dimensión narrativa y no se preguntan por su funcionamiento en otras zonas discursivas como el trabajo con elementos expresivos propios del lenguaje escrito.

James Cox no cita explícitamente a Neumann y Nünning pero utiliza sus mismos términos y definiciones cuando diseña un esquema de cuatro componentes para pensar la metaficción en los videojuegos en tanto emergente (la ficción se revela al jugador), inmersiva (incorpora el jugador en la ficción), interna (entre personajes) y externa (del desarrollador al jugador) (Cox, 2014). El autor aclara que la noción de metaficción aplicada al videojuego no debería confundirse con la de metajuego (*metagaming*), que comprendería en verdad el análisis por parte del jugador del estado de una partida concreta y la evaluación de estrategias posibles en relación con las decisiones del rival. Cox aboga por un tipo de diseño de videojuego que implemente la metaficcionalidad como herramienta para implicar al jugador en el juego, a diferencia de otro desarrollador y teórico, Ernst Adams, que sostiene que la autoconciencia es perniciosa ya que expulsa al jugador del universo ficcional (Adams, 2004)¹. Sin embargo, cuando Cox explica cada tipo de metaficción, abunda sobre todo en diálogos y mensajes escritos en vez de hacerlo en elementos lúdicos o audiovisuales, acotando así su enfoque al mantener el origen teóricamente foráneo (literario, narratológico) del concepto. Recién al final, cuando ofrece una

¹ Pueden observarse aquí los contornos de un debate que los *game studies* privilegiaron (y privilegian) en relación con los eventuales beneficios de los juegos capaces de sumergir al jugador en su trama ficcional. Parte de ese debate puede reconstruirse si se leen en paralelo a Adams y a Matthew Weise que sostiene, por el contrario, que la autorreferencialidad, lejos de cancelar la inmersión, la favorece (Weise, 2008)

larga lista de ejemplos, pueden leerse una buena cantidad de menciones a operatorias específicas del medio, que incluyen recursos tanto visuales como auditivos, lúdicos e interfásicos.

Analizando *Shovel Knight*, donde se ponen en obra una multiplicidad de estrategias autorreflexivas, David Boffa recupera los cuatro tipos de metaficción propuestos por Cox y acentúa el carácter vincular de esos recursos, que describe como dirigidos a un jugador que actuaría como cocreador de la ficción (concepto de Linda Hutcheon citado en Cox). Posteriormente, otro investigador, Dominic Arsenault, se pregunta igualmente por los modos de construcción “meta” de *Shovel Knight* y en su artículo responde a Boffa con una afirmación central: la autorreflexividad no siempre es metaficcional, ya que la puesta en abismo y la autorreferencia bien servirse de elementos expresivos del medio que nada tienen que ver con la diégesis o la narración. Arsenault ofrece, a su vez, un cuadro con cuatro tipos de reflexividad que se reparten en dos grandes áreas: la reflexividad lúdica y la del juego (*gamic*). Cada uno se descompone en dos dependiendo si la autorreferencialidad implica un reenvío de carácter general o si se remite al propio discurso. Así, del lado de la reflexividad lúdica, Arsenault incluye todos aquellos gestos que develan la existencia del dispositivo, y que puede incluir tanto la referencia a una limitación técnica como, en el caso de *Shovel Knight*, a la cantidad de colores de las consolas de 8 bits, y funcionar como una interpelación directa al jugador o un comentario acerca de su propio proceso productivo (como la presencia cómica, en uno de los niveles del juego, de retratos estilizados de los donantes de la campaña para recaudar fondos en Kickstarter). La autorreferencialidad del juego, en cambio, reenvía a otros juegos a través de guiños, citas u otras formas de transtextualidad (Arsenault utiliza aquí a Genette), o da cuenta de sí mismo en tanto juego, de sus recursos constitutivos, ya sean lúdicos, audiovisuales, narrativos, de género, etc. (Arsenault, 2015).

El modelo de Arsenault tiene el mérito de desligar el problema de la perspectiva literaria y de expandir el análisis hacia otras zonas discursivas que los trabajos anteriores dejaban de lado o miraban con descuido. En su artículo, el modelo finalmente termina inclinado hacia el lado de la autorreflexividad de juego, sobre todo al estudio del conjunto de remisiones genéricas que despliega *Shovel Knight* a los juegos de plataformas tanto como a otros juegos específicos que, el autor sostiene, organizan fuertemente la dinámica de interacción a partir de elementos puramente lúdicos como el salto hacia abajo como ataque y manera de recorrer el espacio, la representación visual del universo ficcional en forma de mapa y la banda de sonido cuya construcción evoca sensiblemente el estilo sonoro de las consolas de 8 bits (Arsenault, 2015). Su análisis es minucioso y exhibe una metodología perfectamente compatible con la de la sociosemiótica, en especial con el estudio de marcas-huellas y la reconstrucción de una gramática de producción en los términos de Eliseo Verón (Verón, 1996).

A continuación, se realizará una descripción en superficie de tres tendencias o estrategias autorreflexivas que parecen señalar ciertas operatorias regulares en la actualidad del videojuego. El relevamiento de estas estrategias no aspira a la exhaustividad ni a nada que se le parezca, solo a cartografiar un conjunto de rasgos comunes que, tal vez, en algún momento podrían conformar algo parecido a una estilística, un modo de hacer exclusivo del medio. En esta línea, el modelo de Arsenault será utilizado a gran escala como marco conceptual, siempre inscripto dentro de la metodología de un análisis sociosemiótico.

› **Estéticas pixeladas: pasados de la imagen**

A lo largo de su breve historia, el videojuego se apropió de diversos modos constructivos provenientes de múltiples lenguajes y dispositivos como el cine, la televisión, la historieta, los juegos de mesa, el teatro y la literatura, entre otros. Sin embargo, también ha dado con algunas formas expresivas específicas que fueron tomadas, a su vez, por otros lenguajes. Una de esas formas es el píxel. Unidad

mínima de la imagen que organizó la visualidad del medio en sus primeros tiempos, el píxel surge como elemento constructivo fruto de restricciones técnicas para convertirse en el presente en un recurso expresivo. Desde las primeras tecnologías que soportan el videojuego desde principios de los 70, el medio fue desarrollando y perfeccionando dispositivos con posibilidades técnicas en constante evolución que, entre otras cosas, habilitaron una búsqueda cada vez mayor de mimesis. Sin embargo, con la tecnología de las consolas llamadas de séptima generación (Playstation 3, Xbox 360), el medio alcanzó un altísimo grado de imitación de otros regímenes visuales y mediáticos que continúa incrementándose con los dispositivos de la generación siguiente y los permanentes desarrollos de placas de videos y microprocesadores para computadoras; el píxel es invisibilizado y, si bien continúa haciendo posible la trama de la imagen, la técnica hace posible disimular su presencia. Esa carrera sin límite hacia la copia de lo real parece haber producido una reacción en la escena de estudios y juegos independientes que, en algún momento del nuevo milenio (punto imposible de fechar con exactitud) comienzan a emplear modos de representación donde el píxel vuelve a tener una notable preeminencia en la imagen. Así, el píxel pasa de ser una solución visual fruto de restricciones técnicas a constituir una real elección expresiva.

Definir en profundidad lo que en este trabajo se denomina estéticas pixeladas demandaría el espacio de un estudio completo, pero pueden hacerse algunos señalamientos provisorios. Son por lo menos tres las dimensiones de la autorreflexividad puestas en obra en las estéticas pixeladas. Primero, la presencia visible del píxel supone una conciencia respecto de la historia expresiva del medio: la imagen pixelada traza vínculos inmediatos con todos aquellos juegos que hicieron uso de una estética similar, y que pasan a configurar y restringir fuertemente lo que podría llamarse la gramática de producción (Verón, 1996). Claro que ese salto hacia el pasado no es uniforme: el píxel ha tenido diferentes formas de aparición en las que varían tanto la paleta de colores, tamaños y modos de representación: un juego como *Shovel Knight* reenvía concretamente a las pixelaciones de los juegos de tecnología de 8 bits, mientras que las de *Gods Will Be Watching* o *Westerado*, por su parte, lo hacen con cierta construcción visual del píxel proveniente de los juegos de computadora de los 80 como *Maniac Mansion*. Segundo, la utilización de una estética pixelada supone la develación del artificio: el juego se presenta como un texto que deja ver sus costuras, que devela su trama configurativa, soportando así un gesto de autorreflexividad en relación con su propio estatuto discursivo. Tercero, las estéticas pixeladas ponen en funcionamiento también una explicitación del dispositivo técnico, ya que el trabajo con el píxel tematiza las posibilidades y restricciones de la tecnología implicada en la elaboración del discurso. No importa aquí que las restricciones explicitadas no sean del dispositivo en cuestión sino de otros dispositivos del pasado: ese trabajo imitativo ya supone necesariamente un comentario del juego sobre sí mismo y sobre las capacidades técnicas de su dispositivo, que puede duplicar y apropiarse de recursos expresivos que bajo otras tecnologías constituían limitaciones técnicas. Puede decirse que, en principio, es posible encontrar tantas estéticas pixeladas como remisiones a dispositivos técnicos específicos del videojuego.

Varios de los juegos provenientes del campo de la producción independiente de los últimos años y con alcanzaron mayor difusión emplearon un modo de representación pixelado. Además del ya mencionado *Shovel Knight*, otros juegos, con muy distintas búsquedas lúdicas, como *Titan Souls*, *Papers, Please*, *Super Meat Boy*, *Fez* o *Hotline Miami* recurren al píxel como unidad de organización de la imagen, aprovechando esas limitaciones como un potencial expresivo a la hora de trazar vínculos intertextuales. El caso tal vez más atípico es el de *Papers, Please*, cuya apropiación obsesiva del trabajo audiovisual de la tecnología de 8 bits opera además como estrategia representativa a la hora de abordar el comunismo de la década del 80. Ahí es donde la inflexión temporal que supone lo pixelado cobra un espesor nuevo al incorporar además remisiones que parodian sofisticadamente la estética comunista tardía europea.

› **Administrar el dispositivo**

Otra tendencia del videojuego de aliento fuertemente autorreflexivo la constituyen los juegos que tratan de la (re)producción industrial del medio. En *Game Dev Story* (2010), *Game Dev Tycoon* (2012), *Gamers Go Makers* (2014), la serie *Game Biz* o *Mad Games Tycoon* (todavía no se lanza la versión final), el jugador debe fundar un estudio y posicionarlo como líder en el mercado atendiendo a múltiples áreas del desarrollo de videojuegos como el diseño general, la investigación tecnológica, la comercialización y realizar actividades que permitan sostener económicamente el emprendimiento. Lo autorreflexivo se enfoca aquí en un lugar diferente del visto con el caso de las estéticas pixeladas: no es la historia textual del medio la que se activa con estos juegos, sino la conciencia del propio medio en tanto producto del diseño y la fabricación industrial. En buena medida, de lo que hablan estos juegos es del detrás de escenas de la existencia de los distintos dispositivos técnicos del videojuego, en tanto abordan las distintas etapas del proceso productivo que supone la creación de juegos.

Hay que decir también que los juegos mencionados comparten un rasgo fundamental: todos pertenecen al género de administración. En este género, el jugador adopta un punto de vista cenital para evaluar y gestionar los recursos disponibles, siempre en busca de la obtención de un rendimiento óptimo que le permita reproducir su emprendimiento y expandirlo. El género se hizo conocido sobre todo a partir de juegos como *Sim City* (y los otros de la serie *Sim*, del estudio Maxis) y *Theme Park*, que plantean como conflicto la planificación y administración de una ciudad y un parque de diversiones respectivamente. Si bien el tema de estos juegos siempre es la manipulación de recursos con vías a resultados específicos, el escenario u objeto de la gestión puede cambiar radicalmente de uno a otro, incluyendo, entre muchas otras variaciones, una colonia de hormigas, un hospital, una granja, un restaurante o un edificio. Así, los juegos mencionados sobre la conducción de un estudio de videojuegos suponen una vertiente clara y bien definida dentro del espectro amplísimo del género.

En *Mad Games Tycoon* se comienza diseñando y programando juegos de manera *amateur* en el garaje de una casa en los 80, para pasar luego a dirigir un estudio que aumenta su presupuesto, empleados a cargo y objetivos a cumplimentar. El proceso productivo que se escenifica no tiene nada que ver con la creación en un sentido estético: cada nuevo juego lanzado demanda ciertos ajustes de variables de gran escala (como el género y el tema), pero el resto de las elecciones se vinculan con cuestiones técnicas y económicas. La tarea confiada al jugador es menos la de un programador o diseñador que la de un CEO: hay que optar por los rasgos técnicos que tendrá el juego (paleta de colores, sonido, *scroll*, uso del 3D, compatibilidad con periféricos, etc.), siempre evaluando la relación costo-beneficio de acuerdo con los recursos disponibles y los intereses del público. Por ejemplo: en paralelo con la producción, pueden dedicarse recursos a la investigación para desarrollar un motor gráfico propio que permita incorporar mejoras a los juegos a un costo mucho menor; la patente del motor gráfico, a su vez, puede ser vendida en el mercado a otros estudios. Con la superación de objetivos concretos (como alcanzar una cifra determinada de ganancias), en cada nuevo nivel, la dinámica incorpora nuevas variables a considerar y, por ende, objetivos más difíciles de superar. El juego representa ese incremento de dificultad narrando la expansión de un estudio que debe hacerse cargo de cada vez más tareas como emplear a nuevos trabajadores especializados, construir un área de marketing que permita una mejor inserción en el mercado, aumentar su infraestructura para poder aunar las distintas etapas de la producción (como fabricar, almacenar y comercializar los propios juegos y los de otros estudios más pequeños), etc. El género, con su particular escena comunicativa, gestiona atribuciones vinculadas con la administración e instala objetivos cuya superación demandan competencias relacionadas con el despliegue y aprovechamientos de recursos óptimo. Pero lo que aquí se administra no es otra cosa que el proceso productivo del propio medio, es decir, el detrás de escena del dispositivo técnico y del videojuego en

tanto producto mercantil fabricado a escala industrial para consumo masivo². Estos juegos, entonces, suponen una autorreflexividad que toma distancia del estatuto de lo discursivo y, en cambio, dirige su atención a la instancia productiva del dispositivo técnico de un medio inmerso en un sistema capitalista, como si el videojuego se hubiera interesado subrepticamente por dar cuenta de sus propias condiciones de posibilidad material.

› **Lo lúdico en escena: de jugar y otras rebeliones**

Puede señalarse también una tercera vía para la emergencia de lo autorreferencial en el videojuego vinculada con la exhibición y el trabajo en la superficie discursiva del acto de jugar, de las bases mismas de lo lúdico. Esta tercera vía no constituye, a diferencia de las tendencias anteriores, nada parecido a un corpus homogéneo: los juegos que puedan llegar a integrarla no comparten en principio más que esta voluntad de poner en escena la propia actividad del jugador. Pero se trata de una puesta en escena de carácter crítico, nada complaciente, en la que la figura del que juega es construida a partir de motivos bien definidos como la pasividad, la obediencia y el acostumbramiento, aunque con la eventual capacidad para rebelarse contra su situación.

Una insistente voz en off cuenta la historia de *The Stanley Parable* (2011). Stanley trabaja en una oficina apretando botones que se le indican en una computadora sin ver ni socializar con nadie. Un día, las indicaciones no llegan y Stanley abandona su oficina. Ahí comienza el juego, y la premisa inicial se abre a caminos múltiples que conducen a diferentes finales, siempre dependiendo de las decisiones que se tomen en el recorrido. La primera de ellas surge cuando, enfrentado a dos puertas, el narrador dice: “Cuando Stanley llegó a una sala con dos puertas, entró en la de la izquierda”. En ese momento es posible optar por seguir el camino señalado por la narración o cambiar el rumbo y entrar en la puerta derecha. De ahí en más, el juego consiste en una larga serie de combinaciones de caminos posibles que conducen a diferentes desenlaces y, sobre todo, a distintas formas de representar el acto de jugar y la relación entre juego y jugador. Cada elección encauza la narración por una ruta diferente. Por ejemplo, frente a un tablero con dos botones, uno de encendido y otro de apagado, puede arribarse a algo muy parecido a un *happy ending* (en el que Stanley abandona la oficina y sale a un idílico paisaje natural) o, por el contrario, a una angustiante escena en la que el narrador, castigando a Stanley por haberlo desobedecido, lo somete a una cuenta regresiva imposible de detener o desactivar que culmina con la explosión del lugar, la muerte del protagonista y el reinicio del juego, exhibiendo de paso una singular construcción metaléptica (Genette, 2004). Siguiendo otro camino, Stanley es conducido a lo que parece ser su propia casa con su esposa, pero ni bien se abre la puerta el narrador le revela que en verdad no tiene ni una cosa ni la otra, que solo es un solitario esclavo condenado a apretar botones por el resto de su vida: durante la escena, el juego obliga a su vez a presionar botones mediante mensajes escritos; esa acción es la única disponible y no puede desobedecerse, por lo que la enunciación replica en términos comunicativos la situación humillante del protagonista, trasladando así la cuestión de lo lúdico y del rol del jugador del campo de lo temático a un nivel discursivo. El resto del juego consiste en escenas más o menos breves en las que, de la misma forma, se producen conflictos entre el narrador (que no es solo uno) y el protagonista, que trazan una serie de problemas respecto de la posición del jugador, de la capacidad (o no) para tomar decisiones con la que lo invisten los videojuegos, de su voluntad de rebelarse contra el orden trazado por el programa, de criticar el estatuto de lo lúdico como una forma

² Puede observarse en estos casos cómo se apela a un saber social compartido por el jugador acerca del dispositivo similar a lo que Jean-Marie Schaeffer denomina *arché* (Schaeffer, 1990)

de dominación que se camufla y trata de pasar por un falso libre albedrío. En medio de ese notable abismado, el jugador acaba por reproducir el comportamiento de Stanley al comienzo de la historia.

The Magic Circle (2015) retoma la propuesta de *The Stanley Parable*, pero cambia de escenario y actores: del trabajador despojado de personalidad que habita un mundo oficinesco gris, se pasa al universo del desarrollo independiente de videojuegos. El juego ancla en el punto de vista de un jugador que entra a un juego en versión beta (sin terminar) y es absorbido por ese mundo inacabado cuando una misteriosa entidad, capturada dentro del lugar (que oficia de narrador a la manera del de *The Stanley Parable*), se sirve de él para ir minando desde adentro el proyecto y así volver a ser libre. Durante ese trayecto, el recorrido muestra una diégesis todavía en construcción que aparece informada por los signos más reconocibles de distintos géneros (fantástico, de ciencia ficción) y el viaje permite asistir a la exposición de las pequeñas miserias y mezquindades de los integrantes de un pequeño estudio independiente que prepara un juego esperado por sus fans. El juego despliega un notable caudal de documentos, textos, audios y apariciones de los desarrolladores en donde se exhiben las ambiciones, inseguridades y resentimientos de cada uno de ellos, cuyos egos parecen haber conducido al fracaso y haber dejado quebrado el mundo ficcional que recorre el jugador. Si *The Stanley Parable* contenía una fuerte impronta satírica respecto del rol del jugador en el videojuego, *The Magic Circle* corre el eje y observa con malicia la labor creativa y técnica de desarrolladores del medio.

Pero uno y otro difieren también en la manera en que invisten de atribuciones al jugador. Mientras que Stanley solo puede elegir la dirección en la que moverse y presionar botones, el protagonista de *The Magic Circle*, en cambio, adquiere de parte de la entidad la capacidad de modificar el código con el que están programados los seres y las cosas del mundo. Así, un enemigo puede ser reprogramado y transformado en aliado, despojado de sus habilidades u obligado a cumplir órdenes (como atacar a cierta clase de enemigos o defender al protagonista). Esa habilidad se convierte en el principal insumo a la hora de avanzar por los paisajes desolados y a medio terminar del juego, donde debe desbloquearse el acceso a diferentes zonas mediante la resolución de *puzzles* (rompecabezas o problemas de ingenio) que requieren de la correcta reconfiguración de seres y objetos que permitan, por ejemplo, desplazarse hasta un espacio inalcanzable o surcar un río de lava sin sufrir daño. Esta “reescritura” de los personajes se realiza a través de una pantalla con parámetros y opciones similares a la que vería un programador que trabaja directamente con lenguaje de programación. Esa habilidad que el juego gestiona suma a la puesta en abismo de la ficción “hacia afuera” ya mencionada (es decir, hacia el campo de lo real, de la producción de videojuegos, fuera de la ficción del discurso) y un movimiento “hacia adentro”, que repone la base tecnológica inherente a cualquier videojuego o producto digital en general y construye la ilusión de poder manipularla. De hecho, el nombre del juego bien puede ponerse en fase con la noción de círculo mágico, en Huizinga, designa el espacio dentro del cual se desenvuelve el ritual separado e improductivo del juego (Huizinga, 2012). Uno de los momentos más disruptivos ocurre sobre el final, cuando el protagonista deja de habitar ese mundo bajo la forma de un *avatar* y es capaz de infiltrarse en un software de desarrollo con el objetivo de hacer fracasar una presentación en vivo de los desarrolladores, para lo cual se deben reescribir atributos de objetos y seres y diseñar un nivel defectuoso cuyo fracaso sea tan estrepitoso como para arrojar por tierra el proyecto del estudio. Así, *The Magic Circle* pone en obra una autorreflexividad sin precedentes en la que aparecen invocadas y resignificadas distintas dimensiones del quehacer productivo del videojuego (el proceso creativo y la base tecnológica) mediante un comentario cáustico acerca del medio y sus principales agentes.

Superhot (2016) se inscribe en el terreno abierto por *The Stanley Parable*. La premisa central del juego ya deja ver un marcado gesto autoconsciente respecto de su propio género: mientras que *Superhot* se presenta como un *first person shooter* (juego de disparos en primera persona), el primer contacto revela una mecánica lúdica singularísima que consiste en hacer que el tiempo avance solo cuando el protagonista se mueve. Esa mecánica introduce un fuerte desvío de la previsibilidad del género quebrando regularidades en tres niveles, retórico, temático y enunciativo (Steimberg, 2013), debido a que la experiencia ya no gira alrededor de los disparos y de la puntería, sino en el trazado de estrategias

espaciales que permitan la eliminación de los rivales mientras se esquivan sus ataques, volviéndose casi un juego de *puzzle*. Sin embargo, el juego complementa esta relectura del *first person shooter* con diálogos en un chat realizados a través de una interfaz alfanumérica que evoca el sistema operativo DOS. Esos diálogos vehiculizan un relato en el que el protagonista, casi sin atributos ni caracteres, recibe de un amigo un prototipo de un juego desconocido y, presuntamente, muy adictivo. El protagonista juega, cae en la trampa tendida por el programa y, tras ser interpelado directamente por un representante del juego, es sometido a una interminable serie de humillaciones, amenazas y manipulaciones mentales, tanto en el chat como dentro del juego. La estructura deviene libre y disruptiva, permitiendo así el desarrollo más bien dislocado fruto de la lógica del programa. En un momento, el protagonista es colocado dentro de una celda, desarmado y debe esquivar los disparos que le realizan desde una altura inalcanzable distintos enemigos, mientras distintos mensajes en una tipografía enorme invaden la pantalla diciendo cosas como “ahora saltá, perro” y, después, “bien, buen perro”. Toda vez que el protagonista entra o sale del programa, la interfaz se rompe y deja ver su trama de código binario, como ya ocurría en *The Magic Circle*: es decir que el juego escenifica igualmente la base tecnológica del dispositivo para representar el quiebre la cotidianeidad y la emergencia de un orden nuevo, el que parece imponer el representante del juego desde algún lugar desconocido. *Superhot* supone un retrabajo de la particular propuesta comunicativa de *The Stanley Parable* y de la figura del jugador como esclavo despojado de voluntad a través del desarmado y reconfiguración del *first person shooter* y de la elaboración temática del que juega como un adicto que es capturado y jugado, a su vez, por alguna clase inteligencia informática superior. La materia semántica de los tres casos vistos, más allá de algunos motivos concretos, está relacionada con la cuestión del control, en principio, una manera de dominación y sujeción (del programa o los desarrolladores sobre el jugador) cuya direccionalidad puede alterarse produciendo una especie de rebelión y haciendo posible, entonces, un cambio de orden.

› Conclusiones

De las múltiples estrategias autorreflexivas que el videojuego implementa en el presente, este trabajo señaló y trató de realizar una descripción tentativa de tres conjuntos más o menos aislables. Lo que puede verse en cada uno es un cierto funcionamiento discursivo que trabaja tendiendo lazos con la historia técnica y estética del medio, construyendo una visión administrativa de su propia existencia material en una sociedad de mercado y, por último, dando cuenta de sus propios procesos comunicativos en tanto textos lúdicos. Lo que ese recorrido permite ver es el notable rango de recursos disponibles a la hora de adoptar una postura autorreferencial, que pueden incluir elementos retóricos organizadores como el relato, el modo de representación o un orden genérico, entre otros. Además, cada tendencia visibiliza distintas maneras de poner en escena la autorreferencialidad según cuál sea la dimensión implicada: la primera depende sobre todo de un trabajo estético que es capaz de tejer una compleja red intertextual; la segunda apoya su particular construcción del dispositivo del videojuego a través de uno de sus géneros específicos como es el de administración; la tercera procede escenificando el acto de jugar desde un lugar crítico que se despliega sobre todo en términos enunciativos homologando el lugar del enunciador con el de un protagonista pasivo o capturado por el juego mismo. De esta forma, el videojuego encuentra soluciones al problema de la autorreferencialidad que, al menos en los casos analizados, parecen volverse recursivas hasta devenir tendencia o corpus con rasgos comunes y cierta estabilidad. Esta estabilidad debería facilitar y estimular el surgimiento de estudios teóricos del fenómeno de la autorreflexividad específica del medio, que todavía se cuentan como pocos y escasos y que no han hecho más que solo sugerir un campo de problemas sin internarse aún en ninguno de ellos.

Bibliografía

Adams, E. (2004) "The Designer's Notebook: Postmodernism and the 3 Types of Immersion", en *Gamasutra*. URL: http://www.gamasutra.com/view/feature/130531/the_designers_notebook_.php

Arsenault, D. (2015) "Shovel Knight Redug: The Retro Game as Hypertext and as Uchronia", en *First Person Scholar*. URL: <http://www.firstpersonscholar.com/shovel-knight-redug/>

Boffa, D. (2015) "Shovel Knight and Self-Reflexivity: The Retro Game as Metafiction and as History", en *First Person Scholar*. URL: <http://www.firstpersonscholar.com/shovel-knight-and-self-reflexivity/>

Cox, J. (2014) "The Four Types of Metafiction in Videogames", en *Gamasutra*. URL: http://www.gamasutra.com/blogs/JamesCox/20141006/227006/The_Four_Types_of_Metafiction_in_Video_games.php

Genette, G. (1989) *Palimpsestos : la literatura en segundo grado*. Madrid, Taurus.
(2004) *Metalepsis: de la figura a la ficción*. México, D.F. Fondo de Cultura Económica

Huizinga, J. (2012). *Homo Ludens*. Madrid, Alianza.

Neumann, B., & Nünning, A. (2014). "Metanarration and Metafiction", en *The Living Handbook of Narratology*, volumen 1. Göttingen, Hubert & Co.

Schaeffer, JM. (1990) *La imagen precaria: del dispositivo fotográfico*. Madrid, Cátedra.

Steimberg, O. (2013). *Semióticas : las semióticas de los géneros, de los estilos, de la transposición*. Buenos Aires, Eterna Cadencia.

Traversa, O. (2011) *Inflexiones del discurso. Cambios y rupturas en las trayectorias del sentido*. Buenos Aires, Santiago Arcos.

Verón, E. (1996) *La semiosis social : fragmentos de una teoría de la discursividad*. Barcelona, Gedisa.

Weise, M. (2008) "Press the 'Action' button, Snake! The Art of Self-Reference in Video Games", en *Game Carrer Guide*. URL: http://gamecareerguide.com/features/652/press_the_action_button_snake_.php