

LAOCOONTE

REVISTA DE ESTÉTICA Y TEORÍA DE LAS ARTES

Nº 12 • 2025 • ISSN 2386-8449

PANORAMA: ESTÉTICA Y JUEGO

«Hace falta jugar» · Alejandro Lozano

ARTÍCULOS

El concepto de juego schilleriano como elemento diferenciador entre lo bello, lo puro y lo jondo · Alejandro Rosado Ríos

El juego musical como participación ontológica: de la pedagogía a la comprensión del ser · Mario Blanco-Tascón

Hacia una teoría estética del videojuego: interactividad, reglas y performance · Juan Luis Lorenzo-Otero

Del mirar al habitar: jugabilidad, agencia y estética en el videojuego · Ruth García Martín

Rejugando a la aventura: El postjuego ludonarrativo y las estructuras narrativas iterativas ·
Alejandro Lahiguera González y Alberto Porta-Pérez

Dinámicas ludonarrativas: el principio constructivo como herramienta metodológica para el análisis de la experiencia estética en el videojuego ·
Miguel Rodrigo de Haro

Scorn. Un videojuego por los derroteros de Lovecraft, el *dark ambient* y la proyección orgánica ·
Alicia Yelo López y Antoni Jordi Noguera Recasens

Voluntad de jugar: tirar los dados en *Disco Elysium* y Georges Bataille · Alejandro Mardones de la Fuente

Surfear y renderizar: el machinima como forma cultural post-internet · Francisco Villalobos Daza

RESEÑAS

EDITA

SEyTA.
SOCIEDAD ESPAÑOLA
DE ESTÉTICA Y TEORÍA DE LAS ARTES

<https://turia.uv.es/index.php/LAOCOONTE>



DIRECCIÓN

Vanessa Vidal Mayor (Universitat de València)
Miguel Ángel Rivero Gómez (Universidad de Sevilla)
Rosa Benítez Andrés (Universidad de Salamanca)

SECRETARÍA DE REDACCIÓN

Lurdes Valls Crespo (Universitat de València)
Irene León Tribaldos (Universidad de Salamanca)
Mikel Martínez Ciriero (Universidad de Navarra)
Marta Zamora Troncoso (Universidad de Sevilla)

COMITÉ DE REDACCIÓN

Rosa Benítez Andrés (Universidad de Salamanca), **Matilde Carrasco Barranco** (Universidad de Murcia), **Raquel Cascales Tornel** (Universidad de Navarra), **Nélio Conceição** (Universidade Nova de Lisboa), **Rosa Fernández Gómez** (Universidad de Málaga), **Magda Polo Pujadas** (Universidad de Barcelona), **Adrián Pradier Sebastián** (Universidad de Valladolid), **Carmen Rodríguez Martín** (Universidad de Granada), **Miguel Salmerón Infante** (Universidad Autónoma de Madrid), **Juan Evaristo Valls Boix** (Universidad Complutense de Madrid) y **Vanessa Vidal Mayor** (Universitat de València)

COMITÉ CIENTÍFICO INTERNACIONAL

Rafael Argullol Murgadas (Universitat Pompeu Fabra), **Paula Barreiro López** (Universidad Toulouse 2 Jean Jaurès), **José Bragança de Miranda** (Universidade Nova de Lisboa), **Luis Camnitzer** (State University of New York), **Román de la Calle*** (Universitat de València), **Anacleto Ferrer Mas*** (Universitat de València), **Eberhard Geisler** (Johannes Gutenberg-Universität Mainz), **José Jiménez Jiménez*** (Universidad Autónoma de Madrid), **Elena Oliveras** (Universidad de Buenos Aires y Universidad del Salvador), **Pablo Oyarzun** (Universidad de Chile), **Francisca Pérez Carreño*** (Universidad de Murcia), **Bernardo Pinto de Almeida** (Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto), **Georges Sebbag** (Doctor en Filosofía e historiador del surrealismo), **Zoltán Somhegyi** (Károli Gáspár University of the Reformed Church, Hungary), **Anna Christina Soy Ribeiro** (Texas Tech University), **Robert Wilkinson** (Open University-Scotland), **Martín Zubiria** (Universidad Nacional de Cuyo).

*Miembros de la Sociedad Española de Estética y Teoría de las Artes, SEyTA

DIRECCIÓN DE ARTE

Coral Bullón



Excepto que se establezca de otra forma, el contenido de esta revista cuenta con una licencia Creative Commons Atribución 3.0 España, que puede consultarse en <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/es/deed.es>

EDITA

SEyTA.

SOCIEDAD ESPAÑOLA
DE ESTÉTICA Y TEORÍA DE LAS ARTES

CON LA COLABORACIÓN DE



DEPARTAMENT DE
FILOSOFIA



Departamento de
Filosofía
Universidad Zaragoza



Departamento de
Filosofía



UNIVERSIDAD
DE GRANADA



UNIVERSIDAD
DE SALAMANCA
CAMPUS DE EXCELENCIA INTERNACIONAL



MINISTERIO
DE CIENCIA, INNOVACIÓN
Y UNIVERSIDADES



AGENCIA
ESPAÑOLA DE
INVESTIGACIÓN



INSTITUT DE CREATIVITAT
i INNOVACIONS EDUCATIVES

LAOCOONTE aparece en los catálogos:



Red Iberoamericana



SHERPA/ROMEO



DULCINEA



“Cuanto más penetramos en una obra de arte más pensamientos suscita ella en nosotros, y cuantos más pensamientos suscite tanto más debemos creer que estamos penetrando en ella”.

G. E. Lessing, *Laocoonte o los límites entre la pintura y la poesía*, 1766.



LOCOONTE

REVISTA DE ESTÉTICA Y TEORÍA DE LAS ARTES

Nº 12 • 2025

PANORAMA

ESTÉTICA Y JUEGO	7
«Hace falta jugar», Alejandro Lozano	9
ARTÍCULOS	15
El concepto de juego schilleriano como elemento diferenciador entre lo bello, lo puro y lo jondo, Alejandro Rosado Ríos	16
El juego musical como participación ontológica: de la pedagogía a la comprensión del ser, Mario Blanco-Tascón	33
Hacia una teoría estética del videojuego: interactividad, reglas y performance, Juan Luis Lorenzo-Otero	48
Del mirar al habitar: jugabilidad, agencia y estética en el videojuego, Ruth García Martín	66
Rejugando a la aventura: El postjuego ludonarrativo y las estructuras narrativas iterativas, Alejandro Lahiguera González y Alberto Porta-Pérez	88
Dinámicas ludonarrativas: el principio constructivo como herramienta metodológica para el análisis de la experiencia estética en el videojuego, Miguel Rodrigo de Haro	104
<i>Scorn</i> . Un videojuego por los derroteros de Lovecraft, el <i>dark ambient</i> y la proyección orgánica Alicia Yelo López y Antoni Jordi Noguera Recasens	121
Voluntad de jugar: tirar los dados en <i>Disco Elysium</i> y Georges Bataille, Alejandro Mardones de la Fuente	141
Surfear y renderizar: el machinima como forma cultural post-internet, Francisco Villalobos Daza	156
RESEÑAS	175
Sobre la estética de la improvisación, Natxo Navarro Renalias	177
<i>Estéticas perdidas. Un encuentro con las sensibilidades olvidadas</i> , Alejandro Jiménez Delgado	182
Max Raphael y la ciencia empírica del arte, Raquel Baixauli Romero	185
<i>Amor y arte. Protoestética</i> , Montserrat Sobral Dorado	188
La gramática oculta: descifrando la estética del montaje audiovisual, Amparo Alepuz Rostoll	192
Todo camino se convierte en escritura, Cristina González Fernández	194
Miguel de Unamuno. <i>Epistolario II (1900 – 1904)</i> , Oscar Manzano Piñero	197
Obra límite y vida limitada. Nicolás de Lekuona, Cristóbal Javier Rojas	200

Imágenes de Darío Alva







MOOCOONTE

ESTÉTICA Y JUEGO
ARTÍCULOS

Hacia una teoría estética del videojuego: interactividad, reglas y performance*

Towards an aesthetic theory of video games: interactivity, rules and performance

Juan Luis Lorenzo-Otero**

Resumen

El videojuego se ha convertido en una de las industrias culturales predominantes del siglo XXI. Una manifestación artística contemporánea que ha compaginado su público masivo con el reconocimiento de las principales instituciones culturales. Una forma de arte que se sustenta por medio de la interactividad del usuario y la libertad de elección. Esta investigación tiene como objetivo analizar las posibilidades de que exista una incipiente estética performativa en la propia naturaleza de los videojuegos. Para ello, se ha recurrido a una aproximación teórica sobre los conceptos de interactividad y performatividad, bebiendo de los resultados de Huizinga, Murray o Fisher-Lichte. Como resultado de nuestra investigación hemos detectado lo que, consideramos, son las principales aportaciones estéticas que el videojuego puede poseer. Tras nuestro análisis, hemos establecido una serie de premisas y pautas que determinan las principales características estéticas inherentes a cada videojuego y que generan una aproximación a una estética performativa videolúdica.

Palabras clave: arte contemporáneo; estética videolúdica; historia del arte; patrimonio cultural; teorías estéticas.

Abstract

The video game has become one of the predominant cultural industries of the 21st century. A contemporary artistic manifestation that has combined its mass audience with the recognition of major cultural institutions. An art form that is sustained through user interactivity and freedom of choice. This research aims to analyse the possibilities of an incipient performative aesthetic in the very nature of video games. To this end, we have resorted to a theoretical approach to the concepts of interactivity and performativity, drawing on the results of Huizinga, Murray and Fisher-Lichte. As a result of our research, we have detected what we consider to be the main aesthetic contributions that video games can make. After our analysis, we have established a series of premises and guidelines that determine the main aesthetic characteristics inherent to each video game and that generate an approximation to a videoludic performative aesthetic.

Keywords: aesthetic theories; art history; contemporary art; cultural heritage; videoludic aesthetics

* Este artículo ha sido efectuado como parte de las ayudas a las unidades de investigación competitiva de la Xunta de Galicia, a través del proyecto "Consolidación e estructuración de unidades de investigación competitivas 2024 GPC - ARTE-FACTO: Grupo de Investigación en procesos artísticos contemporáneos, patrimoniales y de mediación cultural en contextos educativos (G000796)" con código ED431B 2027/07.

** Universidade da Coruña
juan.lorenzo.otero@udc.es
ORCID: 0000-0002-1663-875X

Introducción

Los videojuegos se han convertido en una de las manifestaciones artísticas y culturales más reconocidas del siglo XXI. Un medio relativamente joven, cuya primera presentación como industria surge en la década de 1970. Su aparición ha causado un enorme impacto sociocultural, traspasando sus propios límites y migrando a otras manifestaciones culturales como el cine, el cómic o la literatura. También se ha convertido en todo un generador de iconos, gracias a la representación visual de sus personajes y formas más reconocidas (Planells de la Maza, 2015). Estamos, pues, ante una de las principales formas artísticas y comunicadoras de nuestra sociedad; un agente del mercado que debe ser analizado y contemplado para intuir los motivos de su éxito y capacidad para interactuar con otros soportes y formas artísticas. A causa de esto, y siendo conscientes de su significado cultural y valores artísticos, es evidente que también poseerá unos valores estéticos propios. Unos que se asienten en la naturaleza de su lenguaje y en sus características definitorias. Una experiencia estética que se definirá por su capacidad de interactuar con su contenido de forma activa y performativa. En este trabajo presentamos una serie de pautas y premisas que permiten el análisis de este medio desde la performatividad, deteniéndonos en su especificidad y partiendo de la hipótesis de que el videojuego es una manifestación artística por sí misma, teniendo por ello una naturaleza estética propia y claramente identificable. En este sentido, el trabajo se presenta con dos enfoques diferenciados: uno eminentemente teórico en el que se contextualizan los conceptos de juego, lenguaje o estética; y otro aplicado, cuyas conclusiones dan lugar a lo que presentamos como la estética del videojuego.

1. Juego y cultura: principales características

Antes de introducirnos en el mundo del videojuego, creemos apropiado pararnos un momento a analizar qué se entiende por juego. El Diccionario de la Real Academia Española establece en su primera acepción que es toda «acción y efecto de jugar por entretenimiento» (Real Academia Española, s.f.). La definición coincide con las reflexiones que en la década de 1930 Johan Huizinga dejó establecidas en relación con este concepto:

[...] el juego, en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada «como si» y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual. (Huizinga, [1938] 2007: 27)

No obstante, y también volviendo al Diccionario, se revela que también es un «ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde» (Real Academia Española, s.f.). La cuestión de la aceptación de un reglamento también es fundamental para su correcto funcionamiento. Juego y competición son dos situaciones que se imbrican la una con la otra, en una realidad simbólica donde el propio lenguaje lúdico emerge. Con respecto de esta idea, Huizinga indica que:

Al comienzo de todas las competiciones se halla el juego, esto es, un convenio para, dentro de ciertos límites espaciales y temporales, realizar algo en determinada forma y bajo reglas determinadas, que da por resultado la resolución de una tensión y se desarrolla fuera del curso habitual de la vida. Lo que tenga que realizarse y lo que con ello

se gana son cuestiones que solo en segundo orden se plantean dentro del juego. (Huizinga, [1938] 2007: 138)

Se transforma, pues, en una actividad reglada y libre en su realización. Como un interludio de la vida cotidiana, un pasatiempo que desvía lo serio de lo no serio, que aparta al jugador de las tensiones de la realidad (Huizinga, [1938] 2007).

Pero esto es lo que convierte a la actividad lúdica en algo importante para la sociedad y la cultura. El juego se transforma en una pieza fundamental para el desarrollo cognitivo, social y cultural de los seres humanos. Desde muy pequeños, se transforma en una herramienta precisa de trasvase de conocimientos, que aglutina aprendizaje y diversión (Pérez Latorre, 2012b).

En este sentido, los juegos son representativos de la sociedad en donde se inscriben. Son herramientas que se adaptan, modifican y varían según sus destinatarios, pero siempre en un sentido cultural y simbólico. Es una herramienta de la cultura que se refiere a su contexto y se inscribe en él como una forma alegórica.

2. ¿Qué se entiende por videojuego?

Visto lo anterior, ¿cómo se plasma eso en un videojuego? ¿Y qué es, en sí mismo, un videojuego? Con la intención de encontrar una definición lo más correcta posible, James Newman remite a la propuesta de Gonzalo Frasca, donde dice que un videojuego sería: «any form of computer-based entertainment *software*, either textual or image-based, using any electronic platform such as personal computers or consoles and involving one or multiple players in a physical or networked environment» (Newman, 2005: 27).

Para Adriana Gil y Tere Vida Mombiela, cuando se habla de ellos se alude a: «programas informáticos diseñados para el entretenimiento y la diversión que se pueden utilizar a través de varios soportes como las videoconsolas, los ordenadores o los teléfonos móviles» (Gil & Vida Mombiela, 2007: 11-12).

Diego Levis (2013) explica que un videojuego sería todo entorno informático reproducido en una pantalla de una actividad lúdica, cuya reglamentación ha sido previamente configurada.

Isaac López Redondo (2014) también presenta una definición del término que puede ser de utilidad en este punto. En su texto llega a unas conclusiones coherentes y rigurosas, que indican que videojuego es, sencillamente y ante todo, un juego, por lo que cualquier clasificación que se haga del mismo podría aplicarse al contenido de ese *software* que se introduce en un medio tecnológico, con la finalidad de iniciar una actividad lúdica. En palabras del citado autor, videojuego es una actividad que posee las siguientes características:

- Libre y voluntaria, fuente de alegría y diversión.
- Separada, cuidadosamente aislada del resto de la existencia, y realizada en general dentro de límites precisos de tiempo y de lugar.
- Incierta.
- Que comporta reglas precisas, arbitrarias e incuestionables.
- Ficticia: acompañada de una conciencia específica de realidad secundaria, etc.
- Improductiva. (López Redondo, 2014: 28).

Por todo ello, entendemos que un videojuego es un programa informático que permite a su usuario introducirse, de forma consciente y deliberada, en una actividad cuya finalidad es la de entretener, que se encuentra separada del mundo real, que se estruc-

tura bajo una serie de reglas que definirán el corpus de dicha actividad –que se encontrará supeditada a ellas–, y cuya resolución es incierta, ambientada en un mundo ficticio y es improductiva. Es un programa de *software* que debe usarse en un soporte que permita su correcta ejecución, como una computadora, una videoconsola, un teléfono móvil o máquinas recreativas.

3. El lenguaje del videojuego

3.1. La propuesta del creador del juego: disfraz y círculo mágico

Como cualquier otra manifestación artística, cultural o comunicativa, el videojuego se asienta en un tipo de lenguaje específico. Igualmente, sus mecánicas características se pueden observar también en lo lúdico, pero adaptadas a un soporte informático tendente a una representación visual. Una imagen cuya principal característica es la de poder interactuar y realizar acciones en el entorno de juego.

El videojuego es un programa informático cuyas reglamentaciones devienen en acciones dentro del espacio visual que se representa en la pantalla (Lorenzo-Otero, 2017). Pero no podemos equivocarnos, la función principal del videojuego es la de crear un espacio simbólico donde el usuario interactuará con el entorno interpretando un personaje en un contexto específico (Lorenzo-Otero, 2020). Esto es muy importante ya que, como indica Huizinga, «en la esfera del juego las leyes y los usos de la vida ordinaria no tienen validez ninguna. Nosotros «somos» otra cosa y «hacemos otras cosas»» (Huizinga, [1938] 2007: 20).

El videojuego presenta esta realidad en el soporte del juego que presenta. Al acercarse a él, el usuario debe asumir las reglas inherentes al mismo. A través de un avatar, interpretará a otro, a un ser que debe seguir las propias reglas de juego del mundo en el que se inscribe y aceptar las capacidades de actuación que se le ofrecen. Un tipo de disfraz, que, a su vez, evocará –y de paso influirá– las posibles acciones que el propio jugador puede, o quiere, realizar en el mundo de juego (Molina Ahumada, 2015).

También López Redondo ha esbozado esta imagen del jugador o usuario como una representación, en un espacio simbólico y lúdico, donde este interpretará un papel. Una performatividad que exigirá a quien juegue someterse al conjunto de reglas que definen ese mundo y familiarizarse con ellas: «Al jugador se le otorga una manera de interpretar un papel principal en lo que ocurre y se le dan los medios para controlar, al menos en parte, lo que tendrá lugar dentro de la escena que se ve en la pantalla» (López Redondo, 2014: 32).

3.2. Creación de entornos y reglas de juego: la naturaleza del lenguaje videolúdico

Esto nos lleva a presentar una cuestión pertinente: ¿en qué se basa su lenguaje? Al observar que funciona de la misma manera que un juego tradicional, nos parece correcto plantear que, como lenguaje creativo, el videojuego se asienta en la creación de reglas y entornos de juego.

Ariadna Gil y Tere Vida Mombiela también reflexionan sobre esta premisa, cuando plantean que:

[...] ser jugador es ser parte del juego, ser el protagonista que explora escenarios, toma decisiones constantemente o que no se deja atrapar por «el enemigo». Ciertamente es que hay una cierta estructura ‘puesta’ de antemano en el videojuego, que no depende del jugador, pero lo mismo pasa con cualquier otro juguete. (Gil & Vida Mombiela, 2007: 33)

Óliver Pérez Latorre incide en la definición del lenguaje videolúdico y en la importancia que tiene la creación de mundos de juego. Con ello remarca que la principal característica del medio –al menos a nivel lingüístico y autoral– es la de crear esos escenarios y las reglas que lo regulan, algo que, a su vez, posee dos vertientes: una actividad lúdica y otra comunicativa –y por ello simbólica–. Según este autor, el diseño de videojuegos:

[...] trae también consigo todo un nuevo lenguaje, el lenguaje del diseño de reglas de juego y de estructuras dinámicas de interactividad lúdica. El videojuego puede y debe ser estudiado también como obra comunicativa. (Pérez Latorre, 2012a: 19)

Estas reglas poseen una intencionalidad limitadora, que los usuarios deben asumir cuando aceptan dicha reglamentación. A causa de ello surgirán una serie de actividades y acciones posibles, que se encuentran supeditadas al corpus narrativo y reglamentado que el diseñador ha presentado. Entender el significado de las reglas lúdicas es entender el propósito del juego.

Los estudiosos de los procesos lúdicos han indagado en la naturaleza del juego para entender su significación, indicando que las formas y comportamientos derivados del mismo siempre entran en lo simbólico, convirtiéndolo en una clara función cultural humana. En este contexto, Huizinga nos dice:

Todos los investigadores subrayan el carácter desinteresado del juego. Este «algo» que no pertenece a la vida «corriente», se halla fuera del proceso de la satisfacción directa de necesidades y deseos, y hasta interrumpe este proceso. Se intercala en él como actividad provisional o temporera. Actividad que transcurre dentro de sí misma y se practica en razón de la satisfacción que produce su misma práctica. Así es, por lo menos, como se nos presenta el juego en primera instancia: como un «intermezzo» en la vida cotidiana, como ocupación en tiempo de recreo y para recreo. Pero, ya en esta su propiedad de diversión regularmente recurrente, se convierte en acompañamiento, complemento, parte de la vida misma en general. Adorna la vida, la completa y es, en este sentido, imprescindible para la persona, como función biológica, y para la comunidad, por el sentido que encierra, por su significación, por su valor expresivo y por las conexiones espirituales y sociales que crea; en una palabra, como función cultural. (Huizinga, [1938] 2007: 21-22)

Por lo tanto, el juego, tendría siempre una significación, una simbología que posee valor expresivo y se relaciona con su contexto social. Si el entorno lúdico es eminentemente simbólico, lo mismo sucederá con el videojuego. Esta relación simbólica ya la ha indicado Ricard Mas:

Los denominados seres «primitivos» querían manipular el azar, controlar su entorno, para garantizar la supervivencia de la especie. Y lo hacían mediante el lenguaje simbólico, la representación. Controlar lo perceptible a través de lo invisible... El videojuego realiza la misma función, de un modo técnicamente mucho más complejo, pero con idénticos principios: el pacto con el lenguaje simbólico. (Mas, 2008: 72)

De forma similar se expresa Justo Navarro cuando indica que un videojuego no deja de ser un programa informático al que el usuario debe supeditarse, a la vez que se relaciona con él. En este caso, se establecería una comunicación entre el desarrollador del *software* y el operador del mismo. Tal y como indica:

Un videojuego consiste fundamentalmente en obedecer y dar órdenes. Le exige al jugador atención, aplicación, prontitud de respuesta. Le impone la obligación de ceñirse al código del juego. Las decisiones esenciales del jugador las dictamina el programa informático: las opciones del programa son las del jugador. Las órdenes que transmite el jugador a la pantalla son las órdenes que dicta el programa del juego. (Navarro, 2017: 20)

Matt Kimmich también reafirma esta idea de construcción de entornos lúdicos, cuando explica: «il game designer de facto crea uno spazio di possibilità vincolato da precise regole di comportamento» (Kimmich, 2008: 27). De esta forma, se constata que toda actividad lúdica o libertad de acción se encuentra directamente supeditada al entorno y reglas que dominan la actividad lúdica.

Ese lenguaje de creación de reglas y entornos de juego se asienta en la principal característica que posee todo videojuego: la interactividad. Este es un término que remite a la capacidad de desarrollar acciones en ese espacio ficticio evocado en una pantalla tras la ejecución de un *software*. La introducción de la interactividad convierte al usuario en un agente activo del proceso comunicativo (McLuhan, [1964] 1996).

José María Villalobos lo expresa de esta manera:

Interactividad, es ese elemento diferenciador y característico que tienen los videojuegos con respecto a otras formas de expresión audiovisuales. Los jugadores incidimos en el juego dentro de los parámetros de libertad que nos brindan los desarrolladores. En el momento en que no es así, ya no es un videojuego, es otra cosa. (Villalobos, 2015: 62)

La interactividad del juego es el vehículo que conecta el entorno lúdico con la interpretación del jugador, que influye en las posibilidades de actuación en la actividad lúdica. Por todo ello, el videojuego es una actividad fluida que favorece que cada usuario pueda relacionarse con la obra de una forma única y personal, transformando al jugador en receptor y generador de la interacción. Es un medio donde los desarrolladores de la obra fomentan la participación del usuario para aumentar la propia experiencia lúdica (Rodríguez Moscatel, 2014). Con la interactividad, se convierte a un público pasivo en activo, permitiendo potenciar las posibilidades de los protagonistas para realizar acciones (Medina, 2016).

Esto nos lleva a una cuestión secundaria en el mundo del videojuego –al menos en lo que a su lenguaje se refiere–. Nos referimos a la posibilidad de presentar una narración consecuente con las reglas y entornos que se presentan. Es evidente que, a través de un concepto como el de interactividad, un videojuego puede presentar una naturaleza narrativa. No obstante, la posibilidad de una narración siempre se encontrará supeditada a la actividad lúdica, y nunca como el fin de la misma (Lorenzo-Otero, 2020). En esta misma línea se han manifestado otros autores. El investigador Gonzalo Frasca indica que los videojuegos poseen elementos comunes con la narrativa, debido a la presencia de personajes, acciones encadenadas o finales. Pero también plantea que todo videojuego, en primer lugar, debe ser analizado como juego, ya que las propias dinámicas lúdicas influyen en la estructura del relato y las acciones que en el juego pueden realizarse (Frasca, 1999).

Jesper Juul plantea que los juegos no son estructuras narrativas, aunque muchos de ellos posean un relato. Indica que la narrativa en los videojuegos se encuentra aislada de las actividades de los mismos, debido a que son fenómenos muy distintos, por lo cual no pueden aparecer juntos al mismo tiempo (Juul, 1998).

Estamos pues ante una consecuencia lógica del propio lenguaje videolúdico: un entorno de juego y unas reglas que definen las acciones del jugador pueden ser contex-

tualizadas con herramientas narrativas, pero estas no son el elemento central del propio videojuego. Si algo define al videojuego es el impulso que crea en el videojugador, para actuar, interactuar con el espacio, realizar acciones en él e, incluso, ver hasta que punto puede quebrantar las propias reglas de juego.

4. La dimensión estética en el arte, videojuego y la *performance*

Al aproximarnos desde la disciplina de la Historia del Arte al medio videolúdico debemos detenernos para analizar en qué consiste su dimensión estética y creativa. Para ello, hay que volver a incidir en la naturaleza de su lenguaje como paso previo a la definición de una teoría estética del videojuego. Si asumimos que el lenguaje del videojuego se sustenta en la creación de entornos de reglas, ¿cuál sería su dimensión estética? En respuesta a esta cuestión, defendemos desde estas páginas que su estética se situaría en el plano de la interpretación y la *performance*. En este sentido, en el momento de su salida al mercado, el videojuego, sería una obra desarrollada para ser completada por medio de una interpretación (Adam, 2008). Por lo tanto, la dimensión estética propia del videojuego solo se podría observar cuando se realiza la actividad lúdica.

4.1. Aproximaciones teóricas desde la teoría videolúdica a la estética del juego

Es importante incidir en que todo videojuego se establece en base al principio de la dualidad entre condición de victoria o derrota. Una dualidad cuya finalidad es la de marcar cuáles son los objetivos que deben cumplirse para que el programa reconozca que se puede avanzar o no. Por lo tanto, esta condición se situaría como una propuesta enunciativa seguida de una interrogativa presentada por la compañía desarrolladora del *software*. Así que para cumplir los objetivos establecidos por el programa informático los desarrolladores del mismo dejan la responsabilidad en la actuación del usuario, dando lugar así a la aparición de la estética videolúdica.

Janet H. Murray es una de las primeras investigadoras que relaciona la estética videolúdica con una experiencia participativa teatral. En su análisis sobre la ficticia «holocubierta», nos explica que la aparición de propuestas interactivas genera un espacio seguro desde el cual, el usuario, puede enfrentarse a dilemas y sentimientos contradictorios que de otra manera se verían abocados a la represión. Además, permite acercarse a mundos fantásticos y fantasías personales cuya finalidad no es otra que la de explorar la propia vida interior, posibilitando un proceso transformador que convierte a quien lo sufre en un ser más fuerte. También, en esta línea, indica que este medio se configura de la misma manera que otras obras artísticas o de ficción: siendo una herramienta de comprensión del mundo y de la propia naturaleza humana (Murray, 1999: 37).

Para que exista una dimensión estética, Murray nos indica que debe haber una «experiencia umbral» para el jugador: una fórmula por la cual el jugador se vea transportado al círculo mágico del juego. Según la autora, introducirse en un espacio digital que posee su propio mundo de ficción y tiene unas reglas propias y autónomas provoca un ejercicio de actividad creativa del usuario (Murray, 1999).

Por otro lado, nos indica que la narrativa participativa de las ceremonias rituales tiene mucho que ver con el videojuego y su capacidad de mantener nuestra atención y alargar la experiencia de la inmersión. En esta línea, Murray incide en que las ceremonias siempre se han relacionado con el espectáculo y, a su vez, este ha fomentado la participación en el mismo de una forma ritualizada. Una de las características fundamentales de estos espectáculos es la presencia de la máscara y, por consiguiente, la necesidad de que quien porte ese objeto tenga que interpretar un papel específico en la ceremonia. De esta forma, Murray identifica a la máscara como un objeto umbral: define el

límite entre lo real y lo ficticio, entre los participantes y los no-participantes, el objeto que indica que se está interpretando un papel y no muestra nuestra identidad real. En palabras de la autora: «El poder del MUD es que el ordenador hace de intermediario y no vemos la apariencia real del resto de jugadores sino su identidad ficticia, ya que todo el mundo tiene que representar un papel para poder entrar» (Murray, 1999: 128).

En definitiva, para Janet H. Murray, la actuación en un entorno digital es la clave de la experiencia estética del videojuego:

La actuación va pues más allá de la participación y la actividad. Las formas tradicionales del arte no ofrecen muchas posibilidades de actuación entendida como placer estético y experiencia valiosa en sí misma, pero podemos encontrarla más a menudo en las actividades estructuradas que llamamos juego. (Murray, 1999: 141)

Andrés Alonso Moutas se ha acercado al videojuego preguntándose cuál sería la principal característica de la estética videolúdica. En este sentido presenta las que considera principales tendencias en este ámbito: la narratológica, que se encarga de las estrategias narrativas y ficcionales del videojuego; la ludológica, primera tendencia de estudio específica del videojuego que surge como contraposición a la anterior, se centra en las estrategias lúdicas del medio; y la cinético-lumínica, cuya finalidad sería el estudio de la manipulación y el movimiento dentro del videojuego. Esta última entronca con una corriente propia del mundo del arte: aquella que se acerca a un aspecto performativo, adecuándose mejor que cualquiera de las otras dos al estudio de una estética del videojuego (Alonso Moutas, 2014).

Para este investigador el videojuego sería el primer medio que permite a toda persona receptora interpretar a otro ser en una situación totalmente distinta a la de su realidad social. Una cuestión que incentiva y potencia la capacidad de adaptación del ser humano, y que permite observar los distintos procesos y soluciones posibles a un acontecimiento dado.

[...] los videojuegos nos muestran de una forma más directa la naturaleza *recreativa* de toda experiencia, que es realizada por la continua necesidad de actualización instituyente de los *repertorios puestos en juego*. Iluminando así cómo se producen el conocimiento y la sensibilidad por confluencia de sistemas autónomos que se acoplan entre sí. Este tipo de obras, por su naturaleza, entroncan directamente con nuestra capacidad de adaptación. De hecho, podríamos decir, que, dada su capacidad de abstracción y variedad, la historia de los videojuegos es una demostración del conjunto de modelos posibles a los que nuestras capacidades permiten acoplarse. (Alonso Moutas, 2014: 12)

El italiano Mario Genosa también menciona la actuación como la experiencia estética del videojuego. Cuando nos habla del tráiler videolúdico, nos indica que la performatividad y la interpretación son los elementos sobre los que se asienta la dimensión estética del medio:

[...] Nondimeo lo spot dell'anteprima in taluni casi presenta il videogame nella sua forma perfetta, fungendo da guida per chi voglia arrivare alla fine con estrema eleganza, non accotendosi di giocare, ma giocare bene, trasformando la propria attività ludica in un'opera d'arte.

Un piccolo capolavoro in cui conta più il modo con cui si realizza che il risultato: una filosofia molto orientale, molto zen, tipica della cultura giapponese (e non è caso che l'industria videoludica abbia i suoi punti di forza in Giappone). Quindi il trailer

diventa anche metalinguaggio: fa capire che non solo il videogame va finito, ma va giocato con una certa classe. Non conta solo il risultato ma anche l'estetica dell'esecuzione. D'altra parte, in molti giochi c'è una sorta di sintesi, dove al punteggio è affiancata una disamina della propria condotta di gioco.

Il trailer fa emergere allora un'estetica interna del gioco: il vero campione è chi riesce ad abbattere l'avversario con il minor numero di colpi, magari spettacolari, o con l'utilizzo ridotto di tempo e di pallottolo. In questo senso, i videogame sono come gli scacchi, una nobile arte. Il trailer diventa in un certo senso uno strumento morale: ti dice «guarda, tutto dovrebbe svolgersi così». (Genosa, 2008: 40)

Huizinga ya había relacionado en su día el juego con las artes escénicas. Este autor plantea que lo lúdico impregna toda la historia de la cultura humana, ya que a través de él se convierte en realidad aquello que se pensaba o existía en un mundo imaginario. En esta línea expone que a través del juego surge la posibilidad de transformación por medio de una actividad performativa, que se sitúa en un contexto espacio-temporal regido por reglas y donde cada uno de los que intervienen en ella debe interpretar un papel determinado (Huizinga, [1938] 2007).

Huizinga interpela al propio concepto de belleza cuando analiza las conexiones del juego con lo estético. En este sentido, nos indica que ser bello no es un concepto inherente a lo lúdico, aunque esta actividad es tendente a rodearse o a acompañar a objetos e imágenes que entrarían en la categoría de la belleza tradicional. En relación con la representación del cuerpo humano en movimiento, indica que:

La belleza del cuerpo humano en movimiento encuentra su expresión más bella en el juego. En sus formas más desarrolladas éste se haya impregnado de ritmo y armonía, que son los dones más nobles de la facultad de percepción estética con que el hombre está agraciado. Múltiples y estrechos vínculos enlazan el juego a la belleza. (Huizinga, [1938] 2007: 19)

Además, todo juego se encuentra supeditado a lo que hemos denominado mundos de reglas y entornos de juego, por lo cual, inevitablemente, se regirá por una ordenación de hechos que se supeditan a la idea del ritmo y la armonía, dos rasgos que a lo largo del tiempo han sido considerados fundamentales a la hora de hablar de estética.

Las palabras con que solemos designar los elementos del juego corresponden, en su mayor parte, al dominio de lo estético. Son palabras con las que también tratamos de designar los efectos de la belleza: tensión, equilibrio, oscilación, contraste, variación, traba y liberación, desenlace. El juego oprime y libera, el juego arrebatada, electriza, hechiza. Está lleno de las dos cualidades más nobles que el hombre puede encontrar en las cosas y expresarlas: ritmo y armonía. (Huizinga, [1938] 2007: 24)

La estética en la actividad lúdica se asentaría en aquellas manifestaciones donde la interpretación es un elemento sustentante de las mismas, como la música, la danza o el teatro, por citar las más reconocibles; expresiones artísticas y culturales que deben ser completadas por parte de un intérprete que será quien le otorgue ese ritmo y armonía a través de su propio cuerpo.

4.2. Teatro, performance y actuación

Los autores citados hasta ahora ven cómo el videojuego se encuentra estrechamente relacionado con la interpretación y la idea de la *performance*. Por todo ello, pensamos

que es necesario detenernos un momento para observar las que creemos que son las principales características de la estética teatral y/o performativa, antes de exponer en que se asentaría la dimensión estética del videojuego.

Gerard Vilar nos indica que todo tipo de información posee una dimensión estética, debido a que debe ser introducida por nuestros sentidos para que tengamos conocimiento de ella. Este sería el sentido más básico del proceso de estetización, ya que es de carácter social y afecta a imágenes y medios, y al acto de percepción según determinadas circunstancias. En este sentido, nos informa de que la estetización posee tres modalidades bien diferenciadas: como evento o emergencia; como metamorfosis o transformación; y como recomposición o reorganización (Vilar, 2012: 7-9). Por lo tanto, definir a un objeto como algo estético o poseedor de una cualidad estética diferenciada sería consecuencia de asumir una o varias de estas acepciones o factores diferenciados.

La estetización es un fenómeno cosificador, pero podemos rechazarlo e inventar otras prácticas. Contra la estetización solo hay un remedio: democracia. Y la democracia significa el empeño permanente en democratizar nuestras formas de vida y nuestras prácticas tanto cotidianas como extraordinarias. En el mundo del arte ello significa que son imprescindibles nuevos espacios y maneras de relación entre el arte crítico, los artistas, las instituciones y un público que debe emanciparse de sus funciones tradicionales. El capital defiende el imperativo de la estetización; la democracia, el de la participación. Pero para participar verdaderamente hay que emanciparse permanentemente. Emancipación, ha sugerido Jacques Rancière en los últimos tiempos, significa inclusión en la participación de los excluidos y creación de nuevas capacidades. Así, Rancière propone, con el ejemplo del teatro «borrar las fronteras entre quienes actúan y quienes contemplan, entre individuos y miembros de un cuerpo colectivo». (Vilar, 2012: 20)

También aboga por la existencia de una experiencia que permitiría la participación activa de todos los participantes en la *performance*. Para ello, Vilar ha citado el trabajo de Jacques Rancière, un autor que ha analizado el fenómeno teatral centrándose en la acción del espectador o receptor de la obra.

El teatro es el lugar en el que una acción es llevada a su realización por unos cuerpos en movimiento frente a otros cuerpos vivientes que deben ser movilizados. Estos últimos pueden haber renunciado a su poder. Pero este poder es retornado, reactivado en la *performance* de los primeros, en la inteligencia que construye esta *performance*, en la energía que ella produce. (Rancière, 2010: 11)

De esta forma, observamos como Rancière expone que la parte fundamental de la estética y la experiencia teatral sería la *performance*. Además, expone que la *performance* es una actividad colectiva que devuelve al público y al teatro a su fórmula primigenia: a la ceremonia de la que surgen las artes.

Uno de los estudios más rigurosos sobre la performatividad y su estética, corresponde a la investigadora Erika Fischer-Lichte. En *Estética de lo performativo* (2011) propone una serie de cuestiones que consideramos trasladables a lo que aquí presentaremos como estética videolúdica. Para ella, la estética de la *performance* se relacionaría con características como la representación a modo de ritual o espectáculo; la incapacidad de revisar la *performance* a causa de su naturaleza efímera; el reconocimiento de que las acciones realizadas significan exactamente esas mismas acciones; y la experimentación por parte de todos los participantes de la realización escénica en una misma realidad (Fischer-Lichte, 2011).

El término «performativo» surge en la década de 1950, acuñado por John L. Austin dentro de la filosofía del lenguaje. En este campo de estudio se descubrió que los enunciados lingüísticos no solo se usan para describir estados de cosas o afirmar algo sobre una situación o acción, sino que también pueden usarse para realizar acciones. Sería un tipo de enunciado lingüístico que cambia el mundo en el que se inserta ya que realiza la acción que expresa –como otorgar un nombre a un barco o enunciar una nueva estructura social como un matrimonio–. Por lo tanto, los enunciados performativos son institucionales y sociales, y, al promulgarlos, tienen potencial para cambiar el estado del mundo. Otra de sus características es que son autorreferenciales, ya que significan lo que hacen. Fischer-Lichte se refiere a Judith Butler al hablar de la introducción del concepto de performatividad en la filosofía de la cultura. En este sentido, nos indica que, según Butler, la identidad –en un sentido individual, sexualizado, étnico y cultural– de nuestro cuerpo es una construcción performativa basada en la repetición de determinados gestos y movimientos. A causa de ello, nuestra imagen corporal, social y cultural se constituiría como realidad con base a la autorreferencialidad, y como consecuencia se crearía una identidad propia en un marco histórico y una cultura concretos (Fischer-Lichte, 2011).

En su investigación, esta autora refiere a ambos autores por la propuesta que estos realizan de la performatividad como una realización escénica pública y ritualizada, siendo esta última algo que nosotros creemos constitutivo de la estética videolúdica.

Al explicar las condiciones de corporización como condiciones de realización escénica, Butler establece un interesante paralelismo entre su teoría y la de Austin (aunque siga sin hacer referencia explícita a ella). Ambos consideran la realización de los actos performativos como una realización escénica ritualizada y pública. Para ambos existe sin duda una estrecha y evidente relación entre performatividad y realización escénica (*performance*). En la misma medida en que las palabras *performance* y *performative* son derivaciones de ‘*to perform*’, parece obvio que la performatividad conduce a la realización escénica, es decir, se manifiesta y se realiza en el carácter de realización escénica de las acciones performativas. Como en la tendencia de las artes, tras el impulso performativo del que hablábamos, a realizarse en y como realización escénica; o en sus desarrollos, que han dado como resultado nuevas formas artísticas como el «arte de la *performance*» y la «acción artística», cuyos meros nombres son ya un signo inequívoco de su carácter performativo. Teniendo en cuenta esto, es legítimo colegir que, tanto en la teoría de Austin como en la de Butler, la realización escénica es la esencia de lo performativo, aunque ninguno de ellos use el término realización escénica en ningún momento. (Fischer-Lichte, 2011: 58-59)

Observando esa conexión con el ritual y el mito se establecería que el teatro –y, por ende, cualquier otra obra performativa– se daría de la misma forma: la interpretación y la puesta en escena serían las que dan forma a la experiencia estética teatral, y cualquier otro factor se encontraría supeditado a esto. Además, solo con la co-presencia física de actores y espectadores puede existir la realización escénica, ya que deben cohabitar un espacio y tiempo común específico para que pueda desarrollarse la actividad teatral. La experiencia escénica sería un ritual social, desde el que surgiría la estética teatral. Por otro lado, Fischer-Lichte también nos indica que con la aparición de una teoría estética performativa se debe quebrantar el propio concepto de obra de arte como objeto. Con la existencia de una obra efímera y que se completa mientras sus participantes actúan en ella ya no puede existir el objeto de arte como estático y único (Fischer-Lichte, 2011).

El material fuente, el elemento básico que da lugar a la performatividad de la realización escénica, no es otro que el propio cuerpo. Si asumimos que el cuerpo es el elemento fundamental para que se pueda desarrollar una interpretación performativa, la ejecución que con él se realice será la obra de arte (Fischer-Lichte, 2011).

Las performances lograban su efecto específico precisamente porque les faltaba tal contexto. Exponían a los espectadores a acciones con las que excedían los límites de sus cuerpos, sometían su físico a prácticas violentas, es decir, se hacían lo que los espectadores temían para sí e intentaban evitar, pero todo ello sin remitirse a otra realidad que las atenuara, que permitiera atribuirles un sentido de orden superior, trascendental, una realidad de la que surgiera la fuerza mágica que evitara que los espectadores estaban expuestos a esa brutalidad sin protección alguna, lo que los dejaba a merced de su propio espanto y de su propia curiosidad sádica o voyeurista. A partir de ello cabe pensar que la percepción iba acompañada de reacciones fisiológicas, afectivas, energéticas y motoras que amenazaban con apoderarse de los espectadores. (Fischer-Lichte, 2011: 188)

Estaríamos, pues, ante una experiencia umbral que permite al «espectador» sufrir unas situaciones donde no posee el control de las mismas. Se convierte en una experiencia transformadora que provocaría unas acciones y reacciones concretas a las situaciones que el performer realiza con su cuerpo. Además, el momento en el que se realiza la *performance* siempre es el aquí y ahora, el momento actual tanto para quienes actúan como para quienes observan.

Por último, la autora alemana explica que toda actividad performativa sería, en su materialidad, autorreferencial. Esto significa que las acciones representadas solo significan la misma acción que realizan. Pero, a su vez, también poseen una significación para aquellos que las realizan, ya que la propia acción se basa en el proceso de corporización. Además, para quien la observa puede poseer toda una serie de significados que vengan derivados de su experiencia personal. En esta línea, la autorreferencialidad sería una forma en la que se une materialidad, significante y significado, aunque este último pueda ser interpretado de distintas formas por quien las observa a causa de su propia experiencia personal y de sus conocimientos, cultura, sociedad y/o ideología (Fischer-Lichte, 2011).

5. La estética del videojuego: una definición performativa

En vista de esta amplia contextualización teórica que acabamos de presentar, en las siguientes páginas intentaremos definir el principal objetivo de esta investigación: definir las principales características que, consideramos, existen en la estética performativa del videojuego.

5.1. El videojuego es un arte performativo

En primer lugar, el videojuego se sustenta en la citada performatividad del usuario, ya que, sin la interacción con el *software* ni la inmersión dentro del entorno lúdico del juego electrónico no puede surgir, en ningún momento, la estética del juego. En este sentido, el videojuego se presenta como una partitura u obra teatral: es una obra que debe completarse por medio de la actuación de quien usa ese juego. Sin que el usuario decida entrar a jugar, no puede existir ni actividad lúdica, ni juego, ni interpretación.

5.2. Corporización en el videojuego

En segundo lugar, para la existencia de una estética videolúdica, debe de haber un proceso de *corporización*. Este viene dado por la propia naturaleza interactiva del videojue-

go. La representación en una pantalla de acciones realizadas se configura como una extensión del cuerpo humano dentro del *software* informático. De esta forma, el cuerpo del usuario es el material artístico principal que da forma a la actividad lúdica e interpretativa dentro del videojuego (Navarro Remensal, 2013).

La capacidad de interactuar y sumergir al usuario en el entorno lúdico genera las denominadas por Alejandro Lozano Muñoz «digitalizaciones del cuerpo». El término se refiere a la prolongación imaginaria del cuerpo humano, que se convierte en un dispositivo de comunicación entre el mundo real y el videolúdico. El cuerpo humano se convierte en un enlace que relaciona las acciones que se realizan en el mundo tangible y aquellas que se representan en un entorno digital (Lozano Muñoz, 2013). Por lo tanto, para que exista una estética del videojuego, debe existir una corporización del cuerpo real en una representación digital, cuya función es representar las acciones que el usuario puede y quiere realizar en su actividad performativa.

5.3. Videojuego como experiencia umbral

En tercer lugar, la corporización del jugador en un entorno digital es el primer paso para introducirse en un entorno distinto, diferente del que usualmente habita. Esta es una característica fundamental para que exista lo que denominamos experiencia umbral. Introducirse en un videojuego es adentrarse en un mundo distinto al real, aunque puede asemejarse mucho a él, donde el jugador se encontrará supeditado a unas reglas de juego específicas, cuya finalidad es la de situar al usuario en una situación de crisis y alejarlo de su zona de confort. Esta experiencia umbral busca transformar al jugador, hacer que experimente sensaciones o problemas existenciales que de otra manera jamás podría experimentar, y ver su reacción a las mismas.

Esto entroncaría con la idea del juego como evento o ritual. La experiencia umbral de la que hablamos surge en el momento de introducirse en el entorno de juego, ya que para ello debe encenderse el *hardware* donde se ejecutará el videojuego, esperar a que este comience, e introducirse, por medio de la corporización, en él. El mismo inicio de un videojuego ya conlleva, en cierta medida, un «ritual» que refleja una experiencia umbral: uno se adentra en un mundo que no es el suyo para participar en un evento lúdico. Además, la actividad lúdica solo surge mientras se realiza dicha actividad. Por todo ello, adentrarse en el mundo de juego es asumir sus reglas implícitas, al mismo tiempo que entender que se unirá a una actividad sobre la que no tiene control absoluto. Las posibilidades que ofrecen la interpretación y la performatividad videolúdica permiten cambiar el punto de vista del usuario, creando la posibilidad de que surja un cambio dentro de él.

5.4. La estética del cambio de roles y la interpretación de los mismos

En cuarto lugar, esta experiencia umbral solo puede aparecer por medio del intercambio de roles y la interpretación de los mismos. El proceso de corporización y la experiencia umbral provocan que el jugador se ponga una máscara –representada con la figura del avatar– y por lo tanto juegue a ser otra persona. Se trata de la interpretación de un personaje, un rol distinto, al que el usuario debe adecuarse y actuar en consecuencia. Al respecto, consideramos que una de las implicaciones más interesantes de una estética del videojuego sería la referida al intercambio de roles: ¿el jugador se comporta de la misma manera que en su vida real? ¿O actúa de forma totalmente contradictoria con su ideología o condición moral? ¿Quizás se decanta por realizar una compleja interpretación que lo sitúe en un punto intermedio entre su forma de pensar y otras antagónicas?

Además, la naturaleza «interpretativa» del videojuego posee, desde nuestro punto de vista, un doble sentido. Por un lado, la *performance* y la interpretación de roles se corporizan por medio del movimiento y acciones desarrolladas por el jugador en el entorno lúdico. El usuario actúa asumiendo un rol y comportándose según el mismo y el contexto en el que se inserta. Pero, por otro lado, creemos que también existe otro tipo de «interpretación» implícita en el medio: la del entorno de reglas. O, lo que es lo mismo, es preciso conocer los límites de actuación que permiten las reglas de juego para saber cuáles son las limitaciones de su performatividad. La búsqueda de estas aco-taciones es un método que intenta explorar la totalidad de las mecánicas del sistema, las posibilidades de actuación y debilidades del juego. Explorar los límites del sistema contribuye a que el jugador pueda pensar más allá de la propuesta que se le representa, que busque una solución creativa a la prueba a la que se enfrenta. Un tipo de situación que puede haber sido prevista previamente por el grupo de desarrolladores del juego (Rodrigo de Diego, 2013).

5.5. El videojuego como recomposición y reorganización del mundo sensible

En quinto lugar, adentrarse en el mundo de juego tiene como objetivo aproximar al usuario a un proceso de recomposición y reorganización de sí mismo. Muchos videojuegos se plantean sobre la base de una enunciación seguida de una interrogación: estos son los datos que posees, así que ¿qué harás a continuación? En esta línea, la dinámica del juego desencadena una serie de opciones que llevan a resolver un enigma, salir de un laberinto, reaccionar a un rompecabezas..., es decir, conducir al jugador a una situación de crisis. Por lo tanto, al igual que sucede con las *performances* artísticas, el videojugador sufrirá una recomposición de sí mismo, permitiéndole sufrir un proceso transformador mientras juega al verse abocado a tomar decisiones de toda índole.

5.6. La estética videolúdica es referencial

En sexto lugar, las posibilidades de interpretación del videojuego y el intercambio de roles permiten que el jugador se involucre más en ese proceso umbral donde se le situará en un proceso de crisis que deberá de resolver. Con ello se produce una comprensión mayor de sí mismo, de la obra y del contexto socio-cultural en el que se inserta. Al tener que actuar según los códigos del rol que se adjudica, al usuario se le obliga a reaccionar según los patrones asume, por lo que se adentra en la referencialidad. En este sentido, y al igual que sucedía con la estética performativa, el videojuego remite a un mundo concreto, a una serie de valores de la sociedad y la cultura en la que se inscribe. Las posibilidades de actuación se ampliarán con ese conocimiento previo del ambiente en el que se inscribe, y por lo tanto modificarán las acciones interpretadas en base a ese mundo (Lorenzo-Otero, 2023).

Pero también existe todo un proceso de referencialidad lúdica implícita en dichas acciones. La mayoría de las mecánicas de juego corporizadas que un jugador puede realizar se conocen en los primeros minutos de un videojuego a través del *tutorial*. Muchas de estas conductas son actualizaciones o refieren a mecánicas existentes en otros juegos o géneros. Por lo tanto, a base de repetir las acciones se produce un proceso de referencialidad nutrido por un bucle de retroalimentación. Con esto, simplemente queremos decir que el jugador, para cumplir sus objetivos, tiende a repetir aquellas acciones que mejor resultado le dan y que, a su vez, no dejan de reemitir a la propia actividad lúdica.

[...] podría decirse, entonces, que todo *gameplay* supone la reconstrucción proléptica de un sistema de reglas para su posterior elaboración en principios fundamentales de conducta. El *gamer* tiene prenociones de la tradición, pero con cada juego debe realizar una asimilación cognitiva de las condiciones y límites de un entorno. Se trata de un proceso natural de aprendizaje avatar-jugador: inicia con una calibración-orientación y culmina con el asalto proléptico hasta el principio orientado. (Barranco Navea, 2014: 84)

No obstante, el proceso de referencialidad no solo se sitúa en base al conocimiento del sistema, el conocimiento del mundo simulado de juego o la referencialidad de los roles a interpretar. Por lo que, cada experiencia vivida por quien juega es un elemento que servirá como material fuente de referencia para la actividad performativa a realizar en el juego. El jugador interpreta un rol dado que se corresponde al mundo de juego, pero las acciones que el usuario realiza vienen derivadas de su propio conocimiento del mundo y son consecuentes con ello.

Cuando un jugador reconoce los espacios representados se potencia su interés en explorar el entorno y puede proyectar sus conocimientos sobre la ciudad, completando la ambientación y acelerando el proceso de inmersión. (Pérez Indaverea, 2012: 34)

La referencialidad del videojuego se presenta como una vinculación entre el mundo ficticio del juego y el mundo real en el que se inspira, entre el personaje interpretado y quien lo interpreta. Como explica Justo Navarro: «El aparato simbólico-fantástico del juego funciona como un doble vínculo: conecta al jugador con el mundo legal del juego, señalándole sus reglas y condiciones y, al mismo tiempo, con el mundo legal real» (Navarro, 2017: 112).

5.7. La experiencia colaborativa es parte de la estética del videojuego

En séptimo lugar, esto nos lleva a otra cuestión propia de la estética del videojuego: la participación en una experiencia colaborativa y participativa. El videojuego se crea como una obra a completar –al igual que una partitura musical, una coreografía o el texto de una obra teatral–, por lo que la acción performativa sería uno de los elementos fundamentales para la correcta existencia de una estética videolúdica. Completar desafíos y conseguir los objetivos marcados a través de la participación del usuario establece un diálogo implícito y colaboración entre éste y los desarrolladores de la obra. Un diálogo que será el que dé sentido a la experiencia lúdica y cuyo fin es la compleción de la misma, transformando al jugador en un agente activo y creativo de la obra artística.

Por lo tanto, dentro del videojuego, jugadores y desarrolladores comparten un espacio ficticio, en el que todos los participantes –ya sean aquellos que crean el juego y aparecen representados por el entorno de reglas, o quienes juegan– aceptan de forma implícita. Un espacio donde esos agentes creativos se reúnen con el único fin de completar la acción lúdica.

5.8. El videojuego no deja un registro de su actividad lúdica

En octavo y último lugar, el videojuego no deja un registro de la actividad performativa y lúdica que se da en su interior. Esto es algo inherente al propio medio. Si bien es cierto que el producto desarrollado por la compañía creadora del videojuego siempre puede volver a jugarse una y otra vez, también es cierto que cada vez que uno se sumerge en esa actividad crea una nueva *performance* que no se podrá reproducir igual a posteriori. Al igual que sucedía con la performatividad artística, la actividad lúdica es única y esa misma representación no puede volver a realizarse de la misma manera a no

ser que se grabe, documente o registre con algún soporte audiovisual o a través de los recuerdos. Esto sitúa al videojuego como una experiencia que se reelabora una y otra vez, nutriéndose de la autorreferencialidad de las acciones realizadas con anterioridad y modificando las mismas una y otra vez para conseguir otros o mejores resultados. Como indica Román Gubern: «Interpretar y manipular significa inventar. Según Le-roi-Gourhan, la actividad creadora se compone de cuatro elementos: la tradición, el préstamo, la invención y la difusión» (Gubern, 1996: 37), algo que se puede aplicar a la realidad videolúdica, con la única diferencia de que el resultado de la interpretación solo podrá difundirse como una de las enormes posibilidades performativas que presenta el medio. Por ello, es imposible registrar una actuación o interpretación única de una actividad videolúdica mostrando a la misma como temporal y efímera.

Conclusiones

A modo de recapitulación de lo que hemos ido desarrollando a lo largo de estas páginas al respecto de la estética del videojuego podemos indicar que la principal característica de la misma es la interpretación y performatividad del medio. La estética videolúdica depende en gran medida de las posibilidades de interactuar con el entorno de juego propuesto y de las acciones que el usuario realiza en su interior, dando comienzo así al nacimiento de una estética performativa. Por lo tanto, la principal característica de la estética del videojuego es la performatividad y la actuación dentro del juego. Esta se acompaña de una serie de características claras y diferenciadas que marcan la naturaleza estética del medio:

- Se desarrolla por medio de una corporización digital del cuerpo del jugador.
- Es una experiencia umbral que busca situar a quien juega en una situación de crisis que debe solucionar, cuyo resultado propicia un cambio en el propio jugador.
- A consecuencia de esto, recompondrá o reorganizará el mundo interior y personal de quien participa en la actividad lúdica.
- Nace de la referencialidad al mundo que evoca el juego y la actividad dentro del juego del jugador, e influirá en las posibilidades de interpretación de este.
- Emerge cuando los creadores del juego y los performadores del mismo se encuentran en su interior, dando como resultado la realización de la experiencia artística.
- No deja como resultado ningún vestigio, a no ser que se busque documentarla a través de un registro audiovisual o sea evocada a modo de relato por quien ha participado en ella.

Bibliografía citada

- Adam, T. (2008). Introduzione alla cinematografia interattiva. En M. Bittanti (Ed.), *Intermedialità: videogiochi, cinema, televisione, fumetti* (pp. 107-126). Unicolpi.
- Alonso Moutas, A. (2014). Estética y teoría del videojuego. *Revista Electrónica de Investigación en Filosofía y Antropología*. 3(Junio 2014), 13 pp. <https://www.uned.es/universidad/dam/facultades/filosofia/documentos/FACULTAD/revista-eletronica-investigacion/03/filosofia/EST%C3%89TICA-Y-TEOR%C3%8DA-DEL-VI-DEOJUEGO---A-ALONSO-MOUTAS.PDF>
- Barranco Navea, M. (2014). “Don’t Look Back”: La programación del tabú. *LifePlay. Revista Académica Internacional sobre Videojuegos*, 2, 83-94. https://www.lifeplay.es/volumen2/Analisis/083_094_BARRANCO%20NAVEA_Analisis.pdf
- Fischer-Lichte, E. (2011). *Estética de lo performativo*. Abada Editores.

- Frasca, G. (1999). Ludology meets narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative. *Ludology*. <http://www.ludology.org/articles/ludology.html>
- Gerosa, M. (2008). Trailer videoludici. Le forme brevi del gioco. En Bittanti, M. (Ed.) *Intermedialità: videogiochi, cinema, televisione, fumetti* (pp. 33-56). Unicolpi.
- Gil, A. y Vida Mombiela, T. (2007). *Los videojuegos*. Editorial UOC.
- Gubern, R. (1996). *Del bisonte a la realidad virtual. La escena y el laberinto*. Anagrama.
- Huizinga, J. (2007 [1938]). *Homo ludens*. Alianza.
- Juul, J. (1998). El choque entre videojuego y narración. *Jesper Juul*. http://www.jesper-juul.net/text/clash_between_game_and_narrative.html
- Kimmich, M. (2008). Ma è Arte? I videogiochi sono inferiori al cinema come forma di espressione artistica? En M. Bittanti (Ed.), *Intermedialità: videogiochi, cinema, televisione, fumetti* (pp. 11-32). Unicolpi.
- Levis, D. (2013). *Los videojuegos, un fenómeno de masas*. Sivel.
- López Redondo, I. (2014). *¿Qué es un videojuego? Claves para entender el mayor fenómeno cultural del siglo XXI*. Ediciones Arcade.
- Lorenzo-Otero, J. L. (2017). Literatura, cine, videojuego y cómic: la transmedialidad. *The Warriors. Fotocinema. Revista Científica de Cine y Fotografía* (14), 255-273. <https://doi.org/10.24310/Fotocinema.2017.v0i14.3601>
- Lorenzo-Otero, J. L. (2020). *Rockstar Games. Innovación, investigación e intermediación en el arte del videojuego*. [Tesis de doctorado, Universidade de Santiago de Compostela] <http://hdl.handle.net/10347/23190>
- Lorenzo-Otero, J. L. (2023). Migraciones intermediales en el género del western: un análisis de la serie Red Dead. *Revista Humanidades*, 13(1). <https://doi.org/10.15517/h.v13i1.52608>
- Lozano Muñoz, A. (2013). Cuerpos digitalizados. El papel del cuerpo en la estética de los videojuegos contemporáneos. *LifePlay. Revista Académica Internacional sobre Videojuegos*, 1, 47-65. https://www.lifeplay.es/volumen1/Dossier/047_065_LOZANO%20MUNOZ.pdf
- Mas, R. (2008). Adiós al estigma del videojuego: Game Over. *Descubrir el arte*, 115. 70-75.
- McLuhan, M. (1996 [1964]). *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*. Paidós.
- Medina, K. (2016). Juega y sabrás lo que eres. *Ciencia y cultura*, 37, 185-201. https://www.academia.edu/112612374/Juega_y_sabr%C3%A1s_lo_que_eres
- Molina Ahumada, E. P. (2015). Lo heroico en clave digital: mito, literatura y videojuego. *Espéculo. Revista de Estudios Literarios*, 54, 80-92. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4973842>
- Murray, J. H. (1999). *Hamlet en la holocubierto. El futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Paidós.
- Navarro Remensal, V. (2013). La avatarización del Caballero Oscuro: un modelo formalista de la avataridad aplicado a los juegos de Batman. *LifePlay. Revista Académica Internacional sobre Videojuegos*, 1, 27-45. https://www.lifeplay.es/volumen1/Dossier/027_045_NAVARRO%20REMESAL.pdf
- Navarro, J. (2017). *El videojugador. A propósito de la maquinaria recreativa*. Anagrama.
- Newman, J. (2004). *Videogames*. Routledge.
- Pérez Indaverea, M. A. (2012). Espacios urbanos en el videojuego: París como escenario de tensión. *Ángulo Recto. Revista de estudios sobre la ciudad como espacio plural*, 4(1), 31-48. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4131004>

- Pérez Latorre, O. (2012a). *El lenguaje videolúdico: análisis de la significación del videojuego*. Leartes.
- Pérez Latorre, O. (2012b). Del Ajedrez a StarCraft. Análisis comparativo de juegos tradicionales y videojuego. *Comunicar*, 38(19), 121-129. <http://hdl.handle.net/10272/5995>
- Planells de la Maza, A. J. (2015). *Videojuegos y mundos de ficción. De Super Mario a Portal*. Ediciones Cátedra
- Rancière, J. (2010). *El espectador emancipado*. Manantial.
- Real Academia Española. (s.f.). Juego. En *Diccionario de la lengua española*. <https://dle.rae.es/juego?m=form>
- Rodrigo de Diego, I. (2013). BowserLives: Pautas para el diseño de villanos con valor pedagógico. *LifePlay. Revista Académica Internacional sobre Videojuegos*, 1, 69-84. https://www.lifeplay.es/volumen1/Miscelanea/069_084_RODRIGO%20DE%20DIEGO.pdf
- Rodríguez Moscatel, L. (2014). Arte y Telepresencia. Generación artística en colectivo. *ASRI: Arte y sociedad revista de investigación*, 6, 1-14. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4665746>
- Vilar, G. (2012). La estetización de la imagen violenta en el arte contemporáneo. En A. García Varas (ed.), *Filosofía e(n) imágenes: interpretaciones desde el arte y el pensamiento contemporáneos* (pp. 85-96). Institución Fernando el Católico.
- Villalobos, J. M. (2015). *Cine y videojuegos. Un diálogo transversal*. Ediciones Héroes de Papel, S.L.



Este número de LAOCOONTE se terminó de editar el 11 de diciembre de 2025.

En su maquetación se usaron las tipografías Calisto MT, diseñada en 1986 por Ron Carpenter para Monotype, y Futura, diseñada por Paul Renner en 1927 para Bauer Type Foundry.

EDITA

SEyTA.
SOCIEDAD ESPAÑOLA
DE ESTÉTICA Y TEORÍA DE LAS ARTES

CON LA COLABORACIÓN DE

VNIVERSITAT
ID VALÈNCIA | DEPARTAMENT DE
FILOSOFIA

Departamento de
Filosofía
Universidad Zaragoza

UAM | Departamento de
Filosofía

UNIVERSIDAD
DE GRANADA

VNIVERSIDAD
ID SALAMANCA | DEPARTAMENTO DE FILOSOFÍA,
LÓGICA Y ESTÉTICA

MINISTERIO
DE CIENCIA, INNOVACIÓN
Y UNIVERSIDADES

UNION EUROPEA
FONDO EUROPEO DE INVESTIGACIONES
ECONÓMICAS

VNIVERSITAT
ID VALÈNCIA | Institut de Creativitat
i Innovacions Educatives

PID 2022-140220NB-I00. Réplicas de la investigación artística a la crisis histórica