

Tras la explosión digital: experiencia y experimentación en videojuegos de RV y RA

E. Pablo Molina Ahumada ⁽¹⁾

Resumen: Según Manovich, los nuevos medios son el resultado de la traducción a datos numéricos de medios anteriores. La perspectiva semiótico-cultural de Iuri Lotman y su preocupación por los procesos “explosivos” de la cultura, nos permite suponer que este proceso de digitalización tiene enorme importancia sobre la producción de sentido y de subjetivación dentro y fuera del mundo virtual.

A partir de una crítica sobre las formas de experiencia y experimentación que prevén y proveen los videojuegos (Juul), nuestro trabajo aborda dos ejemplos, uno de realidad aumentada (*Diggs Nightcrawler*) y otro de realidad virtual (*Transference*), para mostrar modos de relación entre textos y jugador/a en contextos virtuales controlados. Esas relaciones son efecto de la explosión digital, a la vez que señala horizontes posibles para las ficciones interactivas con videojuegos.

Palabras clave: realidad virtual - realidad aumentada - semiótica - cultura digital - experiencia.

[Resúmenes en inglés y portugués en las páginas 77-78]

⁽¹⁾ Ernesto Pablo Molina Ahumada es Profesor y Licenciado en Letras Modernas y Doctor en Letras por la Universidad Nacional de Córdoba. Se desempeña como Profesor Titular concursado en la Facultad de Lenguas y profesor Asistente en la Facultad de Filosofía y Humanidades en dicha Universidad.

1. Cine, explosión digital y después

Algunos videojuegos en particular producen el efecto retórico de funcionar como metáforas que, más allá de resumir cierto sentido para el mundo del juego, tienen la capacidad además de aludir al propio proceso de modelización que están llevando a cabo. Es decir, funcionan no solo como signo de lo producido sino también como referencia de la poética constructiva de sentido a través de la cual se está llevando a cabo esa experiencia de juego. Esto, que refiere a lo que Ian Bogost (2010) concibe como una persuasión específica inscrita en una “retórica procedural”, pretende ser analizado aquí como una hipótesis u

horizonte de desarrollo posible para el medio en dos ejemplos. Este escrito ofrece, entonces, una argumentación eslabonada a partir de la vivencia de jugar estos dos títulos, con la convicción de que es posible intuir en esa experiencia la existencia de claves de sentido y formas de construcción acerca de problemas nodales en torno a la relación entre videojuego, modelización virtual de la realidad y lenguajes culturales.

Los ejemplos que analizaremos son el videojuego *Transference* (SpectreVision & Ubisoft Montreal, 2018) en su versión para realidad virtual (RV); y el juego de realidad aumentada (RA) para plataforma PlayStation 3 *Diggs Nightcrawler* (London Studio, Moonbot Studios & Exient Entertainment, 2013), que requiere para su ejecución los dispositivos PS Eye y Wonderbook. Ambos juegos se orientan a públicos y temáticas diferentes, pero representan puntos de mira desde donde observar formas de fluctuación del videojuego desde y hacia otros lenguajes de la cultura.

Uno de esos lenguajes de procedencia en común en estos dos casos es el cine. El del *thriller psicológico y de terror* para el videojuego *Transference*; el del *cine negro* a la luz de los *dibujos animados* para el caso de *Diggs Nightcrawler*. Según Lev Manovich (2006, p. 398), por analogía con la lógica industrial de la cadena de montaje fordista, el modo en que se organizó la producción y proyección cinematográfica automática a fines del siglo XIX significó el nacimiento de un régimen mecánico en el ojo del cine, lo que sirvió para sostener la modalidad en serie pero eludiendo la variabilidad en la representación que ocasionaba la participación del cuerpo en las primeras proyecciones. Además, la representación cinematográfica intentará a partir de fines del XIX y principios del XX eliminar toda referencia al artificio pictórico, convirtiendo la animación que antes había servido de sustrato para el cine en una especie de pariente bastarda, relegada junto a otras técnicas decimonónicas de movimiento de la imagen a un lugar marginal y periférico.

También a partir de este siglo, el cine escamotea deliberadamente todo elemento que delate su proceso de producción para lograr mostrarse como simple registro de la realidad. Lo cinematográfico para ser construido así, según el semiólogo cultural Iuri Lotman (2000a), como un metasisistema con funciones similares a las de otro metasisistema cultural anterior: el mito. El montaje de cuadros-retratos con primeros planos del cine, además de la fotografía de objetos y personajes, recupera un atributo específico del mito, que es el de construir espacios de nombres propios: “el cine nos traslada a un mundo donde todos los personajes –tanto amigos como enemigos– tienen con el espectador relaciones de intimidad y de conocimiento de cerca y en detalle” (Lotman, 2000a, p. 134), generando así un sistema de relaciones de familiaridad e intimidad que aproxima al cine al mundo del mito, a la vez que al mundo cotidiano de quien mira.

La otra propiedad del cine que favorece esta metafunción mitológica consiste en la inclusión de otros textos como la pintura, la literatura, la música, la vestimenta, la arquitectura, etc., manteniendo la peculiaridad semiótica de cada uno, aunque armonizándolos dentro de un mismo ámbito de representación o, como lo entiende Lotman apelando al concepto cibernético, un mismo ámbito de “modelización”. De allí que para Lotman pueda afirmarse que el cine es el lenguaje neomitológico por excelencia del siglo XX, por su capacidad para construir modelos de mundo sentidos como universales. El cine de dibujos animados representa un caso particular, pues aunque estuvo relegado a una posición periférica dentro del campo cinematográfico, posee según Lotman (2000b) rasgos artísticos diferencia-

dos. Si bien comparte con el cine la técnica de poner la imagen en movimiento, el lenguaje de la animación no oculta al espectador que opera con signos de signos, subrayando la naturaleza del dibujo y sin atenuar ese carácter convencional.

A partir de mediados del siglo XX, y con particular intensidad en sus últimas tres décadas, se produce una modificación sustantiva en todo el sistema de la cultura a partir de la digitalización, es decir, del proceso de “duplicación digital del mundo” que habilita nuevas formas de humanidad (Sadín, 2018). Asumiendo una de las categorías más interesantes de la última semiótica de Lotman (1999), podríamos pensar ese proceso como *explosión*, en tanto momento de aumento brusco de información en un sistema dado que traza una curva compleja e imprevisible de eventos y que solo con posterioridad puede ser reconstruida como serie. Es también durante los momentos explosivos en que textos incomprensibles (no traducidos a lenguajes culturales conocidos, diría Lotman) son incorporados a un sistema que se adapta y los asimila en procura de recuperar cierta estabilidad y homogeneidad interna.

Las tecnologías digitales que constituyen la matriz de producción de textos como los videojuegos podrían significar, según se interroga Manovich (2006), un signo de retorno a las técnicas de la animación y al vínculo con los lenguajes pictóricos, pero a la luz del concepto de *explosión* lotmaniano este proceso aparece más bien como el resultado novedoso de una asimilación y traducción de información disponible (acaso en los confines) del sistema cultural. El surgimiento del videojuego, con fuerza a partir de 1980, marca de hecho para Manovich el nacimiento de un género nuevo y específico, el *cinematográfico*, cuyo objetivo es duplicar el realismo cinematográfico por parte de industrias informáticas y del entretenimiento combinadas.

La explosión digital ocasiona, podríamos pensar entonces, un enorme proceso de traducción cultural de lenguajes preexistentes hacia la *koiné* del lenguaje binario que son capaces de procesar y representar todos los procesadores de nuestras computadoras. Esos procesos conducen, en el caso de los videojuegos, a la modelización de mundos virtuales interactivos e inmersivos con finalidad principalmente lúdica, lo cual no quita que puedan construir otros sentidos o aspirar a desempeñar otras funciones, por ejemplo, la estética. La pregunta es, frente a esto, si las posibilidades semióticas que arrastran esos materiales preexistentes (el cine, el teatro, los dibujos animados, la literatura, etc.) prevalecen en esos textos videolúdicos y si son capaces, en algunos casos o bajo ciertas condiciones, de expandir esa finalidad lúdica.

2. Experiencia y experimentación

El videojuego requiere varios elementos: un conjunto de instrucciones y procedimientos programados, una computadora o *hardware* informático para hacerlo correr y alguien que haga funcionar el texto. Es decir, que la actividad humana es un componente imprescindible para poner en funcionamiento los procesos semióticos del texto (Aarseth, 1997), y que esa actividad ha sido prevista, por lo cual resulta más adecuado pensar en márgenes de “actuación” (Murray, 1999) o posibilidades de elección pero no de creación. Esto lleva

entonces a la pregunta acerca de la estructura condicionante a través de la cual el videojuego regula esa actuación.

Un papel importante lo desempeña la estructura o marco narrativo en el que se inserta ese margen de actuación posible de quien juega. Murray imaginaba en un libro clásico ya *–Hamlet en la Holocubierta* ([1997] 1999)– que las posibilidades inmersivas de la realidad virtual en los mundos generados por computadora llevarían a construir entornos que extendieran los mundos ficticios literarios, televisivos o del cine, de tal modo que “proporcionarían escenarios adicionales para la acción dramática o un desarrollo más pormenorizado de los personajes o de hechos a los que meramente se hace referencia [en esos mundos ficticios] (...) dándole profundidad a la ilusión de inmersión” (Murray, 1999, p. 265).

Frente al panorama de “ciberdramas” futuros que imaginaba Murray, podríamos inscribir los dos casos que nos interesa analizar como direcciones posibles a explorar por el videojuego: por una parte, optar por consolidar la autonomía del mundo virtual mediante la intensificación de los límites de esa modelización; o, por otra, hacer porosos esos límites del “círculo mágico” del juego (Huizinga, 2012), provocando contagios entre mundo del juego y mundo fuera del juego. Ambos derroteros son sendas abiertas tras la explosión digital, es decir, opciones de recorrido en el terreno generado por la traducción de todos los lenguajes previos a código binario. Quizá esas sendas pueden ser también resultado de cierto estado de madurez del videojuego en su búsqueda por esbozar y articular metafóricamente una reflexión acerca del propio medio y su capacidad de generar ficción.

Antes de pasar al análisis de los juegos, es preciso comprender en qué consiste ese hacer específico de los videojuegos. Resulta esclarecedora en este punto la propuesta de Jesper Juul en *The Art of Failure* (2013) de pensar los videojuegos como ámbitos para la vivencia emocional controlada, donde se hace factible experimentar a la vez que experimentar emociones placenteras entremezcladas con dolor (*pleasure spiked with pain*) (Juul, 2013, p. 9)¹. Jugar es realizar una apuesta emocional frente a asuntos, decisiones e implicaciones que no tienen consecuencias tangibles ni definitivas en nuestra vida cotidiana, pero que derivan de un sentido de responsabilidad y complicidad con lo que está aconteciendo en el mundo del juego, lo que podría estar delatando un modo totalmente distinto de vivencia ficcional al que generan, por ejemplo, la literatura o el cine, lenguajes culturales donde atestiguamos más bien lo que le pasa a otro u otra sin participar demasiado en ese derrotero. Para Juul, los videojuegos son un instrumento potente –aunque inexplorado todavía– donde poder analizar estos nuevos modos de funcionamiento de la tragedia y la responsabilidad en entornos virtuales controlados mediante programas que motivan a experimentar y experimentar tanto con el dolor de fracasar como con el placer de superar los obstáculos.

A partir de estos elementos, indagaremos a continuación los dos ejemplos de nuestro interés, tratando de mostrar en cada caso qué elementos contribuyen a la creación de un espesor de sentido. Ese plus de sentido permitiría a estos juegos funcionar como una metáfora del propio *hacer presente* o *posible* de los videojuegos a la hora de construir y constituir espacios enriquecidos para la vivencia de ficciones.

3. Leer la mente

El videojuego *Transference*, según lo explican en el video promocional los responsables del estudio SpectreVision², permite a quien juega a través de realidad virtual sentir como si se estuviese en una película y, tras quitarse el casco, permanecer conectado a ese mundo. El videojuego, basado según sus creadores en un experimento neurocientífico sobre digitalización de las emociones de los años 80, nos coloca desde el principio ante un edificio de apariencia abandonado y con claroscuros, inserto en un escenario de fondo negro. Como atmósfera se escuchan sonidos diversos, algunos repentinos y otros cotidianos, todos acentuando la idea de zona abandonada, pero también la de espacio cercado, pues cada vez que se intenta avanzar más allá de los límites del escenario hacia la oscuridad del fondo, se escucha un sonido estridente similar a un gruñido y se vuelve a aparecer en la zona iluminada del frente del edificio. Una vez dentro del edificio, sucede algo similar con la escalera afuera del departamento donde transcurre la acción, pues por más que intentemos subir o bajar por ella nos conduce al mismo punto de partida, en una repetición circular. Catalogado como de género aventura en varios sitios web especializados³, se suma en las distintas clasificaciones los subtipos “thriller psicológico”, “de puzzles” y “en primera persona”. Cobra relevancia entonces lo que señalábamos antes acerca de espacios cercados o tabicados, como tendencia contraria a lo usual, pues los videojuegos en general y los de aventura en particular se basan en la creación de entornos para que quien juega los “explore, atraviase, conquiste, e incluso manipule dinámicamente y transforme en algunos casos” (Newman, 2013, p. 105).

El desarrollo de la trama del juego se basa en la resolución de puzzles⁴, por lo general de poca dificultad, y transcurre en pocas habitaciones del edificio, de cuyo interior no se podrá salir hasta que no se finalice el juego. El carácter opresivo del ambiente se acentúa con la elección de la iluminación en determinadas tonalidades, el carácter nocturno imperante y el aspecto misterioso del espacio, lo que patentiza la idea de encierro en una sala o cuarto de escape (*escape room*) a la que refiere la página oficial del juego⁵. Conforme avanza la exploración y el hallazgo de fragmentos de video e información, va tomando forma una trama de trastorno, obsesión y muerte en torno al proyecto científico de Raymond Hayes, el padre, por digitalizar y conceder vida eterna a las conciencias de su esposa y su único hijo, en un contexto de colapso amoroso-familiar y de fracaso profesional. El juego innova, en este sentido, proponiendo interactuar con materializaciones distintas de un mismo espacio (la casa familiar) según la perspectiva emotiva de cada uno de estos tres personajes. Lo que ha acontecido allí es que las tensiones y disonancias entre ellos han ocasionado la descomposición del espacio digital (y de la trama), provocando un funcionamiento en tres registros en paralelo. El objetivo del juego consiste en intervenir como cuarta conciencia para conocer la historia completa, a partir de la recolección de detalles en cada uno de esos planos y lograr intercomunicarlos mediante puzzles que reparan los *glitches* en la digitalización y rompen la insularidad (¿o el perspectivismo?) de cada conciencia. El objetivo es poder sincronizarlas o sintonizarlas en un mismo espacio.

El hecho de que quien juega se presente como un punto de vista más en ese mundo resulta coherente y forma parte, incluso, de la lógica narrativa y filosófica que construye el juego. De los videos, citas de libros y audios recolectados emerge el universo de interro-

gantes, teorías y temáticas que se ponen en cuestión: ¿puede digitalizarse la conciencia? Y de poder hacerlo, ¿es posible alojar distintas conciencias en un mismo espacio digital? ¿En qué medida la experiencia individual puede “sincronizarse” sin pérdida informativa ni conflicto?

En línea con el planteo de Juul acerca de los ámbitos de experiencia y experimentación, pero también con los márgenes de empatía que el videojuego puede proveer y proveer en tanto “sistema de reglas que crea un mundo de juego, que es experimentado por un agente moral con capacidades creativas y participativas” de Sicart (2009, p. 226), *Transference* invita no solo a conocer y destrabar una trama, sino a descubrir que la resolución del juego asigna, por refracción, una ética y una poética a quien juega frente al principio de realidad ya consumado de digitalización de conciencias. El periférico de RV funciona, en este sentido, más que como un dispositivo de inmersión, como un dispositivo ambivalente, poroso, que hace frontera entre la narrativa lúdica y la vida cotidiana fuera del juego, anudando ambos planos.

De los dos horizontes o lógicas de desarrollo posibles (realidad virtual y realidad aumentada) que señalábamos en un estudio anterior (Molina Ahumada, 2015, pp. 167-168) para la relación entre quien juega y las ficciones de los videojuegos, a partir de lo que Lévy (2007) definía como líneas de investigación en torno a la virtualidad y sus interfaces, nos referíamos a la realidad virtual como aquella línea que apuntaba a sumergir a quien juega en mundos digitales y le ponía a interactuar en ese mundo con otros elementos que existían allí. Claramente, el dispositivo RV funciona como puerta de acceso para atestiguar lo que sucede en *Transference*, pero también es la herramienta a través de la cual se nos empuja a reparar esa simulación defectuosa. Nuestra intervención no es neutra ni puede serlo, toda vez que el propio diseño del juego implica que la transferencia exitosa de esas conciencias solo puede lograrse si quien juega cataliza esa transformación. El impacto emotivo en el juego, entonces, no solo acontece por la trama que atestiguamos, sino por el lugar ético que asumimos como cuarta conciencia con poder para manipular y reorganizar el mundo en el que esas otras conciencias existen.

Está claro que *Transference* ofrece una experiencia innovadora de inmersión. Lo que no está tan claro es que la experimentación que propone sea solamente sobre las conciencias de otros/as, o que en el tránsito de conocerlas y sincronizarlas el juego no acabe revelando que toda esa experiencia es una oscura pero hermosa metáfora acerca del poder demiúrgico conferido a quien juega frente al destino de los personajes. Leer la mente resulta una actividad apasionante, pero éticamente complicada e implicada.

4. Diggs and you

En la presentación inicial del videojuego *Diggs Nightcrawler* se presenta, a modo de créditos, la lista de personajes que intervienen en el juego y una placa final que agrega “and you”. Esta expansión del límite de la ficción se compagina con la lógica del dispositivo de realidad aumentada que se necesita para jugar: el periférico Wonderbook, lanzado en 2012 en sintonía con un título del universo Harry Potter, de J. K. Rowling, que tiene la

apariciencia de un libro con códigos en sus hojas para ser traducidos por la cámara PS Eye. El funcionamiento del libro se adapta entonces al programa, de modo tal que el periférico puede utilizarse en otros títulos que utilicen el mismo principio.

La primera impresión para quien juega *Diggs Nightcrawler* sea quizá la de una sesión de lectura con un libro móvil, también conocido como libro pop-up o libro tridimensional⁶. Sin embargo, la lectura y la experiencia a la vez visual y táctil que vehiculiza este tipo de libro (Field, 2019, pp. 93-121) aquí aparece mediatizada por la pantalla, que nos devuelve como traducción del proceso de digitalización de nuestra interacción con ese objeto, una narración que incluye (literalmente) la imagen de quien juega dentro del mundo representado.

La técnica del cromax⁷, ampliamente utilizada en cine o televisión, funciona aquí para conferir al avatar apariciencia física exactamente similar a la de quien juega. El avatar deviene así una figura espejo a la cual se le pide en ocasiones que grite, aplauda, se fotografíe haciendo expresiones o realice determinados movimientos corporales. La trama del juego, que se desarrolla alrededor de una historia policial de misterio y persecución inspirada en la estética del film noir y el cine de gánsteres, refuerza la participación. La historia, ambientada en Ciudad Biblioteca o Ciudad de los Libros, gira en torno al misterio del asesinato de Humpty Dumpty y la inexplicable mixtura que está sucediendo entre historias clásicas. La trama está llena de referencias al cine negro, como así también a personajes clásicos de la literatura universal, de modo que este videojuego se presenta como espacio de confluencia y punto de mira hacia otros textos codificados en otros lenguajes.

El avance de la trama depende íntegramente de la actuación de quien juega, moviendo o interactuando con el Wonderbook cuando y según el detective Diggs lo solicita. Es decir, que todo allí acontece a partir de la intervención en márgenes de actuación previstos por el programa para quien juega como dupla o ayudante del héroe. De hecho, muchas de las líneas de diálogo incluirá al jugador como “quien viene con” el detective o a través del uso del pronombre “ustedes” para referir a Diggs y a quien juega.

Junto con la realidad virtual, la otra línea de investigación que señalábamos en Molina Ahumada (2015) era la de la realidad aumentada, que se basa en la saturación del entorno físico natural en el que se encuentra quien juega con elementos digitales que requieren de algún tipo de dispositivo de interface para ser percibidos. *Pokémon GO* (Niantic, 2016), quizá el videojuego más conocido de realidad aumentada, utilizaba los sensores de geolocalización y la cámara de los dispositivos celulares para traducir algunos escenarios urbanos cotidianos en ámbitos de lucha de personajes de la saga Pokémon. Lo llamativo en el caso de *Diggs Nightcrawler* es que el dispositivo tenga apariciencia de libro, que toda la trama resulte eminentemente cinematográfica y literaria, y que el aumento de realidad no sea solo el efecto de mostrar a través de la pantalla que la realidad que nos circunda se ha modificado, sino también que las posibilidades de expandir un conjunto de textos clásicos de la cultura visual y escrita se logre a través de un videojuego.

La experiencia del demiurgo vuelve a aparecer aquí bajo la forma de un ayudante empoderado de detective, no ya aquel que atestigua o pone de realce la genialidad del investigador (como en el policial clásico con Holmes-Watson), sino alguien cuya participación está prevista y es necesaria. De hecho, obtener trofeos⁸ durante el juego depende de cuán eficientemente se desarrolle la tarea que se encomienda, generando vínculos de respon-

sabilidad con el daño que recibe el protagonista si es que quien juega no realiza bien su parte. La realidad aumentada en este caso funciona entonces a nivel de la configuración narrativa (mojonando los momentos y lugares de intervención del jugador y exigiéndolo como condición para el avance de la trama), a nivel de la construcción de personajes (mediante la dupla heroica, y estableciendo lazos de compromiso con el bienestar y éxito de la pesquisa), y a nivel de relaciones entre textos y lenguajes culturales (convocándolos mediante la cita o la estilización, a la vez que remitiendo y expandiendo el texto hacia otros clásicos de la literatura y el cine).

5. Máquinas de subjetivación

Algo común en los juegos de realidad virtual y realidad aumentada que hemos mencionado es la manera en que transforman la interpelación en componente sustancial del juego o, parafraseando a Pérez Galdós (2013) en su discurso de ingreso a la RAE en 1897, en materia jugable. Si atendemos a algunos estudios en torno al impacto de la cultura digital en la configuración de nuevas subjetividades como los realizados por Sadin (2018), Santaella (2003) y Sibilia (2005), resulta claro que los videojuegos analizados son multidimensionales en tanto ofrecen no solo una narrativa inmersiva sino que funcionan ellos mismos como dispositivos de expansión e interlocución con la subjetividad de quien juega. Ética, responsabilidad y complicidad son algunos conceptos que estos juegos generan a través de ese diálogo, lo cual obliga a repensar la relación entre avatar y quien juega para descubrir allí al menos cierta apuesta de estos textos por indagar nuevas formas de subjetivación. Siguiendo la definición de “avatar” que propone Sánchez Martínez (2013, p. 82) como aquel “dispositivo comunicacional que representa al cuerpo, aunque éste no siempre define al sujeto que lo crea o que lo usa. (...) una interfaz con la virtualidad, una conexión, un vínculo con otro espacio y otro tiempo en el cual se dan interacciones”, podríamos pensar que el matiz centrípeta de esa definición, que coloca a quien juega como hacedor y al avatar como contenedor de esa voluntad o conciencia que hace, se trastoca en los casos que hemos analizado, incorporando un matiz centrífugo porque se trata de videojuegos que interpelan no solo la narrativa sino éticamente a quien juega bajo la consigna del cuidado, la complicidad y la ayuda.

Dice Sánchez Martínez que el cuerpo virtual, el que adoptamos a través del avatar, es extensivo y expandible (2013, p. 83). Sería factible pensar que esas propiedades derivan del marco de posibilidades habilitados por la traducción digital en su movimiento explosivo de búsqueda de nuevos formatos, lenguajes y modos de construcción de sentido. Estos videojuegos, explorando el linde entre cine, dibujos animados, literatura y otros lenguajes, construyen mundos altamente receptivos y sensitivos para suscitar experiencias a la vez que proveer territorios de experimentación, en una doble operación centrípeta y centrífuga con respecto a ese avatar.

Ambos videojuegos, *Transference* y *Diggs Nightcrawler*, son muy buenos ejemplos para pensar cómo convertir lógicas de comando en lógicas de interpelación. Es decir: tornar ambivalentes (o bidireccionales) los mecanismos de traducción de la subjetividad de

quien juega en una conciencia de avatar digital, para incorporar a ello el establecimiento de compromisos y el incentivo de la reflexión acerca del propio papel y posición ética que deberá asumir quien juega frente a ese mundo virtual modelizado. Hay allí un germen quizá para lograr hacer de estas máquinas de realidad virtual y realidad aumentada también *máquinas de subjetivación*.

Quizá en torno a ese proyecto se cifre una de las claves o un punto de partida para empezar a interrogarse si los videojuegos no son, así como lo fue el cine en el siglo XX, el lenguaje neomitológico del siglo XXI.

Notas

1. Todas las traducciones son nuestras.
2. El Tráiler de anuncio oficial para la E3 2017 puede ser visionado en el canal de Ubisoft Latinoamérica en <https://www.youtube.com/watch?v=j8j9YhgFb2Y>.
3. Ign, Imdb, GameSpot, Metacritic, Gamepressure, Openritic.
4. Según Danesi (citado por Juul, 2011, p. 93), el puzle o rompecabezas produce un tipo de placer peculiar afiliado a una “estética de la mente”: su belleza es inversamente proporcional a la complejidad de su solución o la obviedad del patrón, trama o trampa que oculta. En el ámbito de los videojuegos, el término *puzle* suele referir a episodios concretos escenificados, ya sea que refieran a descubrir una secuencia, combinar elementos, deducir un código, realizar determinada acción, etc, que deben ser completados o superados para el avance de la trama. Si bien se suele individualizar secuencias, episodios o elementos concretos en el videojuego como puzles, sería posible pensar al videojuego en su conjunto como un tipo de puzle (Newman, 2013, pp. 22-23).
5. Figura así en la página oficial del juego en inglés (<https://www.ubisoft.com/en-us/game/transference>). La versión de la página en español presenta diferencias en el texto traducido (<https://www.ubisoft.com/es-mx/game/transference>).
6. Un libro tridimensional, pop-up, móvil o desplegable es aquel producto de la ingeniería del papel que genera efectos visuales y mecánicos a partir de la secuencia de capas recortadas y pegadas a la página para formar una imagen tridimensional (Field, 2019, p. 94). Si bien se asocia a libros infantiles, los libros móviles son de larga data en la cultura (desde el siglo XIII), con técnicas como volvelles (piezas giratorias), túneles, transformaciones, solapas, pestañas para tirar o imágenes emergentes que fueron utilizadas en diversos tipos de obras y sólo muy recientemente (segunda mitad del XIX) para la edición de libros infantiles. Ver Field (2019) y University of North Texas (s.f.).
7. La técnica de croma o *chroma key* es un procedimiento audiovisual de máscara electrónica que se procesa digitalmente en la actualidad y que se utiliza para combinar distintos elementos visuales filmados (con fondo azul o verde) por separado en una sola imagen compuesta (Koningsberg, 2004, pp. 81 y 443-444).
8. Por lo general, los juegos que funcionan en plataformas ofrecen “trofeos” cuando se logran determinados objetivos o se cumple determinada condición. Hay trofeos comunes (como completar un nivel o terminar el juego) y otros más inusuales (como lograr

determinado resultado o estadística, de un modo específico, lo cual entraña mayor dificultad). Los trofeos luego son exhibidos en el perfil de cada usuario/a en la plataforma y se convierten en una señal de su nivel de experticia, destreza y/o del grado de avance en determinado juego.

Lista de referencias bibliográficas

- Aarseth, E. (1997). *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore, USA and London, England: The Johns Hopkins University Press.
- Bogost, I. (2010). *Persuasive games. The expressive power of videogames*. Cambridge, USA and London, England: The MIT Press.
- Field, H. (2019). *Playing with the Book. Victorian Movable Picture Books and the Child Reader*. Minneapolis, USA & London, England: University of Minnesota Press.
- Huizinga, J. (2012). *Homo ludens*. Madrid, España: Alianza.
- Juul, J. (2011). *Half-real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, USA and -London, England: The MIT Press.
- Juul, J. (2013). *The Art of Failure. An Essay on the Pain of Playing Video Games*. Cambridge, USA and -London, England: The MIT Press.
- Konigsberg, I. (2004). *Diccionario Técnico Akal de Cine*. Madrid, España: Akal.
- Lévy, P. (2007). *Cibercultura: la cultura de la sociedad digital*. Barcelona, España y Ciudad de México, México: Anthropos y UNAM-Iztapalapa.
- London Studio, Moonbot Studios & Exient Entertainment. (2013). *Diggs Nightcrawler* [Video Game]. London, England: Sony Computer Entertainment Europe.
- Lotman, I. (1999). *Cultura y explosión. Lo previsible y lo imprevisible en los procesos de cambio social*. Barcelona, España: Gedisa.
- Lotman, I. (2000a). El lugar del arte cinematográfico en el mecanismo de la cultura (pp. 123-138). En *La Semiosfera III. Semiótica de las Artes y de la Cultura*. (pp. 123-138). Madrid, España: Cátedra.
- Lotman, I. (2000b). Sobre el lenguaje de los dibujos animados (pp. 138-143). En *La Semiosfera III. Semiótica de las Artes y de la Cultura* (pp. 138-143). Madrid, España: Cátedra.
- Manovich, L. (2006). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. Barcelona, España: Paidós.
- Molina Ahumada, E. P. (2015). Los juegos de la ficción: del mito al videojuego (pp. 145-172). En Barei, S.; Leunda, A. I.; Gómez Ponce, A.; Arán, P.; Páez, J. P.; Vaggione, A. y Molina Ahumada, E. P. (et al.) *Seminario de Verano III. El hombre y los mundos de ficción* (pp. 145-172). Córdoba, Argentina: Facultad de Lenguas, UNC.
- Murray, J. (1999). *Hamlet en la Holocubierta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Barcelona, España: Paidós.
- Newman, J. (2013). *Videogames*. London, England & New York, USA: Routledge.
- Pérez Galdós, B. (2013). *La sociedad presente como materia novelable*. Madrid, España: Real Academia Española.

- Sadin, E. (2018). *La humanidad aumentada. La administración digital del mundo*. Bs. As., Argentina: Caja Negra.
- Sánchez Martínez, J. A. (2013). *Figuras de la presencia. Cuerpo e identidad en los mundos virtuales*. Ciudad de México, México: Siglo XXI.
- Santaella, L. (2003). *Culturas e artes do pós-humano. Da cultura das mídias à cibercultura*. Sao Paulo, Brasil: Paulus.
- SCE, Moonbot Studios & Exient Entertainment (2013). *Diggs Nightcrawler* [PS3 Game]. EEUU: Sony Entertainment.
- Sibilia, P. (2005). *El hombre postorgánico. Cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales*. Bs. As., Argentina: Fondo de Cultura Económica.
- Sicart, M. (2009). *The ethics of computer games*. Cambridge, USA and London, England: The MIT Press.
- SpectreVision y & Ubisoft Montreal. (2018). *Transference* [PC Video Game]. EEUU/Rennes, France: Ubisoft Entertainment.
- University of North Texas (s.f). *Pop-Up and Movable Books*. Denton, USA: UNT Libraries. Recuperado de <https://library.unt.edu/rarebooks/exhibits/popup2/default.htm>

Abstract: According to Manovich, new media are the result of the translation of previous media into numerical data. Iuri Lotman's semiotic-cultural perspective and his concern for the "explosive" processes of culture, allows us to suppose that this process of digitalization has enormous importance on the production of meaning and subjectivation inside and outside the virtual world.

From a critique of the forms of experience and experimentation that video games foresee and provide (Juul), our work addresses two examples, one of augmented reality (*Diggs Nightcrawler*) and the other of virtual reality (*Transference*), to show modes of relationship between texts and player in controlled virtual contexts. These relationships are an effect of the digital explosion, while pointing out possible horizons for interactive fictions with videogames.

Keywords: Virtual Reality - Augmented Reality - Semiotics - Digital Culture - Experience.

Resumo: De acordo com Manovich, as novas mídias são o resultado da tradução das mídias anteriores em dados numéricos. A perspectiva semiótica-cultural de Iuri Lotman e sua preocupação com os processos "explosivos" da cultura, nos permite assumir que este processo de digitalização tem enorme importância na produção de significado e subjetivação dentro e fora do mundo virtual. Partindo de uma crítica das formas de experiência e experimentação previstas e fornecidas pelos videogames (Juul), nosso trabalho trata de dois exemplos, um de realidade aumentada (*Diggs Nightcrawler*) e outro de realidade virtual (*Transference*), para mostrar modos de relacionamento entre textos e jogador em contextos virtuais controlados. Estas relações são um efeito da explosão digital, enquanto apontam possíveis horizontes para ficções interativas com videogames.

Palavras chave: realidade virtual - realidade aumentada - semiótica - cultura digital - experiência.

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo]
