

La mirada de James: teoría de la recepción en los videojuegos

Adrián Ávila Pérez ⁽¹⁾

Resumen: Los videojuegos son medios que, por su propia naturaleza, exigen una interacción constante por parte de los jugadores. No obstante, existen usuarios más activos que, además de jugar, interpretan las experiencias que tienen al hacerlo. Esta interpretación de los juegos es el tema de análisis en este artículo. Mediante los textos, *La muerte del autor* de Roland Barthes y la teoría de la recepción se explicará la importancia de la interpretación y sobreinterpretación en los videojuegos para mantener relevantes a juegos antiguos como *Silent Hill 2* aún con el paso de los años.

Palabras clave: Teorías de la recepción - videojuegos - interpretación - muerte del autor - ludonarrativa.

[Resúmenes en inglés y portugués en las páginas 160-161]

⁽¹⁾ **Adrián Ávila Pérez.** Licenciado en Lengua y Literaturas Hispánicas por parte de la Universidad Nacional Autónoma de México. Ganador de las convocatorias PAPIAM y PADID por parte del Centro Nacional de las Artes para llevar a cabo la investigación del libro *Los videojuegos como forma de conocimiento*. Profesor titular en la universidad Instituto Rosario Castellanos donde imparte clases en la carrera de Humanidades y Narrativas Multimedia.

Silent Hill 2: La mirada de James

La historia de *Silent Hill 2* (2001) es relativamente sencilla. El jugador debe controlar a James Sunderland, un hombre común de mediana edad que un día recibe una carta de su esposa Mary, fallecida hace tres años. En esta esquela, Mary le comenta que lo está esperando en su lugar especial en el pueblo de Silent Hill. Ante esta situación, por muy ilógico que parezca, James decide ir al pueblo maldito para encontrarse con su esposa. Durante su viaje, se va revelando paulatinamente el trasfondo de la historia de James mientras aparecen otros personajes como Laura, Angela, María y Ed. Cada uno con sus propios demonios tratando de sobrevivir en un pueblo maldito que materializa sus miedos de

forma simbólica en monstruos horripilativos. Para completar el juego, se deben recorrer diferentes locaciones: los departamentos de Brookheaven, el hospital, la cárcel, el lago Toluca y el hotel. Es el recorrido y la investigación por estas locaciones lo que nos ayudará a reunir pistas para entender el dilema en el que vivió James. Él era un hombre felizmente casado hasta que una enfermedad extraña llevó a su esposa al deterioro físico y mental. Por muchos años sufrió a causa de la enfermedad de Mary. El hecho de vivir con una persona enferma, lo transformó también en un individuo distinto, con mucha tensión sexual y problemas psicológicos. Su desesperación fue tan grande que mató a la mujer que más amaba viviendo con la culpa de ello. En términos simples esta es la historia que se cuenta en *Silent Hill 2*. En cuanto a mecánicas, el juego es de terror y supervivencia. Se pueden recolectar armas para enfrentar a los enemigos, pero al ser un combate lento, son difíciles de usar, por lo que el foco de la jugabilidad está en resolver acertijos y evitar a los enemigos. Cabe señalar que el juego cuenta con componentes sutiles para provocar sentimientos de horror en el jugador. Como bien lo señalan en el documental oficial *Making of Silent Hill 2* (2001), “siempre tratando de tomarnos por sorpresa, los diseñadores gráficos se divirtieron poniendo unos cuantos elementos perturbadores a través del juego, innotables al principio” (Beuglet, 2001). Por ejemplo, el vestido donde se encuentra la lámpara –objeto esencial en el juego– es el mismo que utiliza Mary, la esposa de James. La obra cuenta con una serie de situaciones de este tipo que orillan al jugador a prestar más atención a su experiencia de juego.

Silent Hill 2 es un clásico del género del terror y cuenta con una comunidad que constantemente discute teorías e interpretaciones sobre los sucesos de la entrega. Tan sólo en el foro de reddit la comunidad alcanza más de 90 mil miembros y hay constantemente entradas sobre el tema. En 2020 el usuario *ZombiePizzas1991* publicó un hallazgo por demás interesante. En la escena introductoria del juego, se hace un close-up al rostro de James Sunderland mirando directamente a un espejo en un baño de paso. Si la escena se ve normalmente, no se pueden notar los ojos del personaje debido a la sombra. No obstante, *ZombiePizzas 1991* notó que, si se sube el brillo al máximo, se pueden ver los ojos de James mirando directamente al jugador. Esto podría ser tomado como una casualidad o un error en cualquier videojuego, pero debido a la naturaleza de *Silent Hill 2*, resultó perturbador para una gran variedad de usuarios. Incluso medios especializados como *Kotaku*, *GameRant* y *Thegamer* hicieron eco de la noticia. Ávidos por una respuesta, los fanáticos de la saga decidieron preguntarle al director de arte del juego, Masahiro Ito, si esto había sido intencional. A través de Twitter, Ito respondió “I’ve been receiving a question about James’ gaze at the opening. But I don’t know the answer, because Takayoshi Sato sculpted his 3D skin and directed the sequence. But, in my opinion, if James looks at a player, I don’t understand what the his action means/foreshadows.” (Ito, 2020). Más tarde en otro tweet escribió, refiriéndose a los fans: “To be frank, I think they think too much.” (Ito, 2020).

Aunque ambigua, la respuesta de Masahiro Ito y el comportamiento de los fans sólo ponen en evidencia que aún existe la necesidad por parte del lector/jugador de confirmar sus ideas a través de los autores. Pero también hace que surjan preguntas necesarias para los medios actuales: ¿a quién pertenece la obra, al público receptor o los autores?, ¿cuál es la lectura legítima de un videojuego?, ¿existe una lectura legítima?, ¿cuál es la importancia de los receptores en la obra? y ¿cuáles son los límites de la interpretación? Estas son algunas

de las preguntas con las que nació la teoría de la recepción y el objetivo de este artículo es responderlas focalizándose en uno de los medios más populares de la actualidad, los videojuegos. Primero se realizará un repaso por las teorías principales y después se regresará a la mirada de James.

La muerte del autor y el lenguaje

En 1958, Roland Barthes hizo patente un problema en la crítica literaria de su tiempo: la búsqueda del significado de la obra a través del autor. De acuerdo con Barthes, “la explicación de la obra se busca siempre en el que la ha producido” (Barthes, 1994, p. 66) Es decir, Barthes señala que el análisis y la crítica en el terreno literario se limitaban a encontrar el sentido de la obra exclusivamente en la vida del autor o *lo que quiso decir* éste. Si bien es cierto que algunos datos sobre el proceso creativo del autor pueden contribuir a un análisis literario, no todos deben ser considerados como acertados. Uno puede escribir con la intención de componer un poema de amor, pero el resultado no siempre coincide con la idea. El problema principal de la crítica focalizada en buscar el significado de la obra en el autor viene cuando se cree que éste es la única fuente de interpretación. La obra es independiente a su autor porque, como bien lo comenta (Barthes, 1994) “la escritura es la destrucción de toda voz, de todo origen” (p.65) y a su vez al componer una obra “el autor entra en su propia muerte, comienza la escritura” (p. 66).

Con la muerte del autor, Barthes no se refiere al fallecimiento físico, como tal, de la persona que escribe un relato en el mundo, sino a la idea del autor. Para el teórico francés, en un texto literario “es el lenguaje, y no el autor, el que habla” (Barthes, 1994, p. 66). Con esto surge la idea de que la crítica debe focalizarse en el lenguaje del medio, no en quien lo emplea. La postura de Barthes es muy pertinente, sobre todo porque al considerar al autor como figura máxima para la lectura de una obra, se reduce la posibilidad de alcanzar otros puntos de vista o interpretaciones. Además se puede caer en el peligro de condicionar la lectura sólo porque la opinión de un autor dice una u otra cosa de su propio texto. Si William Shakespeare viviera y dijera que *Othello* es una alegoría a la preparación de la mantequilla, ¿realmente veríamos esto en la obra? Tal vez sí, pero de forma muy forzada. A pesar de las observaciones de Barthes, aún hoy en día continúa el vicio de creer que la autoridad máxima sobre una obra es quien la produce. Con el avance de los medios de comunicación, este vicio se ha trasladado a otras plataformas como el cine, la televisión y los videojuegos. El caso mencionado sobre la mirada de James en la secuencia introductoria de *Silent Hill 2* y el comportamiento que tuvieron los fans hacia Mazahiro Ito, es un ejemplo de ello. Esto no quiere decir que el autor no importe, pero él mismo se convierte en receptor de su propia obra una vez concluida y puede tener su interpretación al igual que cualquier otro lector. Su papel importa en tanto creador, no como intérprete. Al final son las obras las que sobreviven al paso del tiempo y son ellas las que se definen a sí mismas en cada lectura.

Aunque el postulado de Roland Barthes no entra en las teorías de la recepción, la idea de separar a la obra de su autor es importante para entenderlas. Al acabar con la figura

autoral se abre la posibilidad de distintas lecturas válidas de una misma obra y con esto se enriquece el análisis crítico, ya sea en la literatura, cine, videojuegos, etc. La diferencia entre la muerte del autor y la teoría de la recepción es que la primera busca principalmente independizar al lenguaje de la obra de toda influencia externa, confiando el análisis en el objetivismo, mientras que las teorías de la recepción focaliza su estudio, sí en el lenguaje, pero también en los efectos estéticos que las obras tienen sobre las personas que las experimentan, es decir van más allá del mero código. No obstante, entender el lenguaje es importante porque como lo señala Óliver Pérez Latrorre, “debemos aprender a «leer» el contenido discursivo del juego, a descodificar en toda su extensión el mensaje del videojuego, y ello tanto respecto a los videojuegos considerados «artísticos» como respecto a los videojuegos considerados fundamentalmente productos de entretenimiento” (2012, p. 27). Si bien es difícil comprender que se puede decodificar algo en toda su extensión, lo cierto es que comprender los discursos que funcionan en un medio como los videojuegos, permite realizar un análisis de mayor profundidad. El lenguaje y la experiencia son fundamentales para la teoría de la recepción.

En *Persuasive Games. The expressive power of video games*, Ian Bogost habla del concepto de retórica procedural, el cual define como “the art of persuasion through rule-based representations and interactions rather than the spoken word, writing, images, or moving pictures” (2010, xi). Lo que define, y diferencia, a los videojuegos de otros medios es la posibilidad de plantear ideas a través de sus mecánicas. Podemos, por ejemplo, sentir la vulnerabilidad de James en *Silent Hill* sólo a partir de cómo sentimos su movimiento lento y torpe a través del control. Se debe aclarar esto porque los lenguajes que operan en un videojuego no se limitan meramente a los gráficos, la música, los diálogos, etc., sino también a las representaciones e interacciones basadas en reglas. Que al final son su esencia. Para comprender la actitud que los usuarios toman ante las obras, es necesario captar las complejidades de los lenguajes en cada medio.

Horizonte de expectativa: La interpretación

Uno de los conceptos clave para entender la teoría de la recepción es el de “horizonte”, propuesto por Hans-Georg Gadamer en *Fundamentos para una teoría de la experiencia hermenéutica*, (2011) y retomado por Hans Robert Jauss (2011a) bajo el nombre de *horizonte de expectativa* en su texto *La historia de la literatura como una provocación a la ciencia literaria*. No obstante, aunque estos textos son el núcleo de dicho concepto, considero pertinente que sean complementados con el libro *De la estética de la recepción a una estética de la participación* de Adolfo Sánchez Vázquez (2007). Pues la lectura del filósofo mexicano puede contribuir a esclarecer ciertos conceptos.

Para iniciar, partamos del concepto de *horizonte* propuesto por Gadamer. De acuerdo con el teórico alemán, “horizonte es el ámbito de visión que abarca y encierra todo lo que es visible desde un punto” (Gadamer, 2011, p. 21). Es decir, un horizonte es la limitación humana que tenemos al experimentar un fenómeno desde una perspectiva en específico. Por ejemplo, una persona con poco conocimiento sobre los simbolismos que encierra

el haiku japonés, tendrá una visión muy estrecha de su forma poética si se le recita uno. Puede apreciar el fenómeno, sí, pero de manera limitada. En cambio una persona con un horizonte más amplio, que haya estudiado el valor de ciertos objetos en la poesía japonesa, apreciará de forma diferente la obra, su experiencia será distinta. El poema es el mismo, pero, por cuestiones de conocimiento, no lo es en su recepción. Así como el bagaje cultural de una persona puede definir su horizonte, también lo puede hacer su localización espacio-temporal. De este modo, las lecturas que se han hecho de fenómenos artísticos –como piezas musicales, obras literarias, películas o videojuegos– han variado con el paso de los años, modificando así la forma en que han sido apreciadas. No es casualidad que en las carreras literarias, muchos alumnos sigan realizando tesis sobre obras tan arcaicas como *El ingenioso hidalgo don Quijote de la Mancha*. Pues con todo lo que puede ofrecer una obra de arte, sobre todo aquellas que sobreviven al paso del tiempo, más el cambio de horizontes por parte de los receptores, las obras terminan por ser apreciadas e interpretadas desde diferentes perspectivas enriqueciéndose por la lectura de diferentes generaciones. Se debe aclarar que el análisis propuesto por Jauss (2011) en la teoría de la recepción no se basa meramente en el subjetivismo del lector, espectador o, en este caso, jugador. Como bien lo señala Adolfo Sánchez Vázquez (2007, p. 38), “Jauss nos previene contra la amenaza de caer en el psicologismo, entendido a nuestro modo de ver –como la reducción de dicha experiencia a sus vivencias psíquicas”. La teoría de la recepción no se limita a la visión subjetiva de una persona ante una obra, sino al diálogo que forma con ésta. Es decir, todo lo que uno interpreta de la obra está dentro de los límites mismos de la obra, pero lo que cambia es la expectativa que el lector puede tener de ésta dependiendo de la distancia espacio-temporal. Leer *La divina comedia* siendo un coetáneo de Dante Alighieri fue muy diferente a hacerlo como un estudiante de literatura italiana en alguna universidad del siglo XXI. Mientras que el primero se enfrenta por primera vez al poema, el estudiante probablemente tenga antecedentes sobre qué esperar de ella, una serie de ensayos especializados, etc. Explica Sánchez Vázquez (2007, p. 38): “Para escapar de ese psicologismo, Jauss sitúa la recepción de la obra por el lector en un sistema referencial, objetivable de expectativas al que llama en la tesis siguiente, ‘horizontes de expectativa’”. El objeto de estudio en la teoría de Jauss es la “estética de la recepción y el efecto” (Jauss, 2011, p.56) a través de los elementos que componen la obra y estimulan la reacción del lector/espectador/jugador ante ellos. El horizonte de expectativas es el bagaje cultural que el lector, de un tiempo determinado, tiene ante la obra, lo que sabe y espera de ella. Este concepto permite que la obra sea entendida a través de la historia de su recepción. No es sólo el significado que buscaba el autor como lo criticaba Barthes, ni tampoco la interpretación individual de una persona en un momento específico de la historia, sino la suma de las lecturas que el objeto artístico ha generado a lo largo de los años. Una obra no es un objeto pasivo, arrumbado por allí esperando a ser descifrado de la manera *correcta*, por el contrario, es un objeto que revive con cada interacción. Incluso una persona que lea *La Iliada* a los 15 años tendrá una percepción completamente distinta de la épica a cuando la vuelva a leer a los 25 o a los 40.

Aunque el concepto de horizonte de expectativa se ha entendido aplicado al lector, existe otro que Jauss observa en el autor. Explica Sánchez Vázquez (2007, p. 38) que existen dos horizontes de expectativas: “el del autor, inscrito en la obra y que no cambiará a lo largo

del tiempo. Y otro, el del lector que sí cambia, ya que la obra, a través del tiempo, será leída desde ‘diferentes horizontes de expectativas’, al estar condicionados éstos por diferentes situaciones históricas”. Esto no quiere decir que la teoría de la recepción le dé un papel al autor como receptor, sino meramente como creador. El horizonte de expectativas del autor es el bagaje cultural, espacio-temporal, con el que éste impregna la obra. Además de las intenciones –se cumplan o no– que tiene durante el proceso creativo. Estos dos horizontes producen “la relación de tensión entre el texto y la actualidad como un proceso en el que el nuevo diálogo entre autor, lector y autor restaura la distancia temporal en el ir y venir” (Jauss, 2011, p.83). Cada vez que se experimenta una obra, ya sea literaria, cinematográfica, videolúdica, etc., se rompe la distancia temporal entre ésta y el espectador. Nace una nueva interpretación a través del diálogo entre estos y la obra sigue en el continuo histórico.

Wolfgang Iser, otro de los pilares de la teoría de la recepción parte de esta idea del diálogo. En *La estructura apelativa de los textos*, Iser (2011, p. 101) explica que “actualizamos el texto por medio de la lectura. Pero, obviamente, el texto debe otorgar un margen de posibilidades de actualización”. Existen obras más abiertas a la participación activa del lector que otras. Por ejemplo, *Silent Hill 2* es tan críptico en algunos aspectos que otorga un margen de posibilidades de actualización enormes; en cambio, no hay mucho que interpretar de juegos como *Snake* (1976), al menos hasta ahora. Iser pone en perspectiva que sí, las interpretaciones de las obras varían dependiendo de las posibilidades que ofrezca. Al no haber un diálogo cara a cara entre el lector y el autor, surgen vacíos en la obra que son imposibles de responder, por lo que es el lector quien debe complementarlos. Podemos leer en un texto que “Un hombre le dio un beso a una dama”, pero no sabemos cómo era el hombre o la dama, las intenciones del beso, si fue consensuado, en qué lugar, etc. Aunque simple, ejemplos como este los encontramos todo el tiempo en las obras. “Lo que está ausente de las escenas aparentemente triviales, los vacíos emergidos del diálogo, es lo que estimula al lector a llenar los blancos con proyecciones” (Iser, 1996, p. 250). Las obras están incompletas, llenas de vacíos, por lo que sólo se pueden complementar a través de la lectura. Sin embargo, al mismo tiempo cuentan con elementos concretos que guían al lector. En el caso de *Silent Hill 2*, el juego ofrece indicaciones en el mapa que guían al jugador, le dicen a dónde ir, qué hacer, etc. Al mismo tiempo hay situaciones poco explícitas en las que el jugador debe tener un rol más activo e interpretativo. Comenta Iser (1996, p. 251) que “la comunicación en literatura es, pues, un proceso puesto en movimiento y regulado no por un código dado sino por una interacción creciente y mutuamente restrictiva entre lo explícito y lo implícito, entre lo revelado y lo oculto”. En los videojuegos funciona de forma similar. Explica Pérez Latorre (2012, p. 29), “el juego se puede concebir como un discurso o «metáfora» sobre las relaciones del sujeto (yo) con el entorno (a través del diseño del protagonista del juego o sujeto/jugador y las reglas del mundo del juego) y sobre los modos de resolver determinados problemas”.

El vacío es un concepto clave en la teoría de Iser porque a través de éste funciona la comunicación entre el texto y el lector. Los vacíos provocan “que tratemos de imaginarnos la información, de la que carecemos en ese momento, sobre el desarrollo del acontecimiento” (Iser, 2011, p. 108). Con esto, Iser –al igual que Jauss– libra a la teoría de caer en el subjetivismo del lector, pues ésta no admite vacíos que no hayan sido regulados por la

obra misma. No sólo complementamos la obra al tratar de llenar ese vacío, sino que puede ser utilizado como un recurso literario para generar suspenso y tensión. En el mundo de los videojuegos, uno de los ejemplos más notables es el mismo *Silent Hill 2*. La obra de Konami está llena de vacíos tanto a nivel de historia como de mecánicas. Hay un relato desperdigado entre los diferentes sitios, armas, personajes, etc. y aunque se reúnan todas las descripciones, la historia en general es bastante ambigua a la hora de interpretarla. En cuanto a mecánicas, los jugadores han descubierto con el paso de los años las mejores estrategias a base de la prueba y el error. Todos los vacíos de la obra, junto con lo realmente explícito, han sido significativos para guiar a los jugadores a través de su mundo narrado y generar distintas interpretaciones. Bernard Perron (2012, p. 61) en *Silent Hill. The terror engine* explica que “depending of your play of ratiocination, you’ll experience different fiction emotions”.

E.T. the Extraterrestrial (1982)

Un caso particular que ejemplifica cómo funciona el concepto de horizontes de expectativa en los videojuegos es la recepción que se ha tenido, a lo largo de los años, de *E.T. the Extraterrestrial* (1982). Para entrar en contexto, el juego está basado en la película homónima de Steven Spielberg, en él tomamos el rol de un extraterrestre que fue dejado por sus compañeros en la tierra. Para poder regresar a casa, y ganar la partida, el jugador debe explorar el mapa buscando las partes de un transmisor que le permita llamar a los amigos del alienígena en el espacio. Las mecánicas son simples: Desde una vista cenital podemos mover a nuestro personaje en cuatro direcciones (norte, sur, este y oeste); tenemos un solo botón que, si lo presionamos, nos permite levitar, pero si realizamos esta misma acción mientras nos desplazamos, nuestro personaje avanzará más rápido; además debemos evitar a científicos y agentes gubernamentales que se interponen en nuestro objetivo. El título de Atari es básicamente un juego de exploración y supervivencia en una época muy arcaica de los videojuegos. Quizás por ello las críticas han sido tan severas con la obra, pues estos géneros eran muy poco conocidos en aquel entonces. No obstante, para entender esto mejor, veamos la historia de su recepción.

En su artículo *Review Roundup: Was E.T. Really the ‘Worst Game Ever’?* (2017) John Harris explica que *E.T. the Extraterrestrial* ha sido visto recientemente como el peor videojuego de la historia debido a tres factores principales: en primer lugar las reseñas negativas de canales de Youtube como Escapits, WatchMojo.com, Great Big Story o Cinemassacre (The Angry Videogame Nerd); en segundo lugar, el estigma cultural relacionado con los cartuchos que fueron enterrados en un desierto de Nuevo México porque no se pudieron vender; y por último, la leyenda urbana de que la crisis del videojuego en 1983 fue causada por el videojuego de E.T. (Harris, 2017). Todos estos factores han hecho que hoy en día el videojuego sea visto como el peor de la historia por una mayoría. No obstante, en su artículo, John Harris recopila una serie de reseñas de la época que nos permiten ver que, si bien el videojuego tiene sus fallas, tampoco era el peor de su tiempo. Ninguna de las reseñas lo etiqueta como “el peor videojuego de todos los tiempos”. Incluso Electronic

Games, la revista más severa en cuanto a su reseña, explica que “there is virtually nothing to recommend about this game to adults, though it may work well as a kideogame” (Harris, 2017). Las recepciones hechas por parte de los medios en los años 80 son muy distintas a las de los críticos populares de YouTube, principalmente porque hay una diferencia de intenciones. Mientras los primeros simplemente se dedicaban a reseñar un producto, los segundos parecen más interesados en entretener a una audiencia ofreciendo anécdotas llamativas bajo nombres como *el peor videojuego de la historia*. Sin embargo, esto no quiere decir que las lecturas de unos sean mejor o peor que las de otros. Siempre y cuando se argumente con elementos propios dentro de las obras, la interpretación que se haga de éstas tendrá algo nuevo que ofrecer. De este modo se forman diálogos constantes que, con el paso de los años, reavivan no sólo el interés por la obra, sino su concepción misma. Críticos como el Angry Videogame Nerd pueden ofrecer su lectura del juego de Atari y otros, en este caso John Harris, mostrarán su respuesta, su interpretación. Cada jugador, desde su horizonte de conocimiento –y dependiendo de las circunstancias espaciales, temporales o intelectuales– actualizará la obra.

Un ejemplo más, que es necesario mencionar para entender la historia de la recepción de *E.T. the Extraterrestrial*, es el ensayo de Ian Bogost, *Empathy*. Bogost explica que las quejas en contra del título ponen en evidencia una asunción: “games must fulfill roles of power, that they must put us in shoes bigger than our own, and that we must be satisfied with those roles” (Bogost, 2011, p. 20). Esta es una tendencia clara si vemos, por ejemplo, la clasificación de los mejores videojuegos de todos los tiempos realizada por la revista especializada EDGE. En sus primeros 5 puestos coloca a *Dark Souls*, *Grand Theft Auto 5*, *The Last of Us 2*, *Half Life* y *Bloodborne*, entregas en las que el jugador asume un rol de poder (Bailey et al., 2016). Esto no quiere decir que sólo por eso hayan sido considerados en un puesto tan alto. Cada uno de los juegos mencionados ocupa un lugar merecido por sus mecánicas, pero es un hecho que siguen una tendencia de empoderamiento en la cual juegos como E.T. parecen no encajar. No obstante, en la actualidad, el mundo de los videojuegos cuenta cada vez con más entregas que, contrario a las tendencias, buscan transmitir un sentimiento de impotencia y debilidad. En *Ico* (2001) de Fumito Ueda controlamos a un adolescente inerte ante los terrores del castillo donde está encerrado; en *Papers Please* (2013) de Lucas Pope tomamos el rol de un agente aduanal que debe tomar decisiones para sobrevivir en medio de las tensiones políticas de su país; y en *What Remains of Edith Finch* (2017) seguimos los eventos trágicos que llevaron a la muerte a una familia sin poder evitar el fatal desenlace. En todos estos títulos el rol de poder es mínimo y estamos a merced de fuerzas más grandes contra las que no podemos hacer nada. Aunque pequeña, esta tendencia en el diseño videolúdico nos permite apreciar otra cara del medio e incluso retomar obras del pasado para interpretarlas bajo nuevos espectros. No es casualidad que Bogost (2011, p. 20) haga esto con el E.T. de Atari: “Spielberg’s film was not about the terrific powers of aliens invading –the title’s character, it should be noted, was a space botanist, not a space invader”. Con esto en mente, Bogost (2011, pp. 20-21) argumenta más adelante que las habilidades del extraterrestre en el juego “juxtaposes E.T.’s purported powers with his actual weakness. Levitation, an ability that another game might deploy for advantage in combat, becomes a small victory that merely allows E.T. (and the players) to realize the possibility to be haunted”. La descripción que Bogost hace del

juego de Atari, nos permite encontrar algo brillante en una obra vapuleada por la crítica moderna. Gracias a la evolución narrativa de los videojuegos, el medio ha crecido como objeto artístico capaz de ponernos en nuevas perspectivas sobre sus posibilidades. Podemos observar obras del pasado para revalorar su importancia utilizando el horizonte de conocimiento actual.

E.T. the Extraterrestrial no es un juego perfecto, sin embargo, con el paso del tiempo se le ha hecho justicia gracias a las nuevas perspectivas. Textos como *Ludology meets narratology* de Gonzalo Frasca o *Persuasive Games* de Ian Bogost han proporcionado nuevas formas de apreciar el arte de los videojuegos cambiando el horizonte de conocimiento de muchos jugadores. Ahora es normal ver obras que vayan más allá de los meros roles de poder. Por su parte, la industria indie se ha encargado de mostrarnos alternativas de juego sumamente complejas y divertidas: *The Witness* (2016), *Return of the Obra Dinn* (2018), *Inscription* (2021), *Wattam* (2019) y *Undertale* (2015), entre otros. Si *E.T. the Extraterrestrial* se hubiera publicado en esta época, con algún revestimiento gráfico, la historia de su recepción podría haber sido completamente distinta.

Jugador activo, jugador pasivo

Aunque los videojuegos son un medio que, por su misma naturaleza, exigen a los usuarios una participación activa, ésta no siempre es del mismo modo. Como se pudo observar en la teoría de la recepción, toda obra cuenta con vacíos, pero no siempre hay una intención de llenarlos todos de la misma manera. Sí, los jugadores deben presionar botones, tomar decisiones, realizar cálculos o llevar a cabo una serie de actividades que dependen de las exigencias del juego. No obstante, esto no quiere decir que los usuarios sean cien por ciento activos. Hay cierto grado de pasividad incluso en los videojuegos. No todos los usuarios realizan una lectura similar de las obras. Por ejemplo, en muchos juegos modernos existen los trofeos, es decir, ciertas misiones que, de ser realizadas, nos desbloquearán un logro. Algunas de éstas son opcionales, otras necesarias para terminar el juego. Si decidimos hacer meramente lo necesario para completar el juego, tendremos otra experiencia que si decidimos completarlo al cien por ciento.

Esto no es nada nuevo, ya desde los años noventa, la taxonomía de Bartle, aunque limitada a los títulos de multijugador en línea, nos permitía entender que no todas las personas se aproximan de la misma forma a los videojuegos. De acuerdo con el ensayo de Bartle (2003), existen cuatro tipos de jugadores: el asesino, gente que busca dominar a otros; el socializador, personas para las que el mayor triunfo es interactuar con otros; el triunfador, a quienes les gusta hacer cosas que definen el conseguir logros; y el explorador, para quienes el máximo placer es incrementar su conocimiento acerca de cómo el mundo virtual funciona. Es evidente que, con el paso de los años, estas categorías se han extendido hacia otros géneros y con nuevas perspectivas, pero, aun así, la taxonomía de Bartle nos permite entender que no todos los jugadores se aproximan de la misma forma a los videojuegos. Hay distintas lecturas de las obras dependiendo de la actitud que tomen los usuarios, e incluso éstas pueden cambiar con el paso de los años. Aunque los juegos sean los mismos,

el poder acercarse a ellos con fines distintos, le permite al público encontrar nuevas interpretaciones que reviven a los videojuegos a pesar de los años, como lo vimos con el caso de *E.T. the Extraterrestrial*. Hoy en día tenemos los ejemplos de los que juegan el *Super Mario Bros* de 1985 ya no sólo con la idea de rescatar a la princesa, sino de completarlo en el menor tiempo como Niftski y Kosmic o tratando de hacer el menor número de puntos, etc. En el caso de *Silent Hill 2*, por ejemplo, el juego está diseñado para que en sí mismo haya una rejugabilidad por parte de los usuarios. Además de personalizar la dificultad –lo cual cambia la experiencia–, existen seis finales distintos en la entrega de Konami, dos que son de broma y cuatro que siguen la tónica del juego. Aunque los primeros están hechos con una intención burlesca, los tomaré en cuenta para el análisis porque por sí mismos presentan una interpretación distinta de los eventos que se viven durante una partida de *Silent Hill 2*. Lo interesante es que nada dentro de la obra te indica que puedes acceder a diferentes finales. La existencia de la variedad de estos desenlaces se descubre a través de la constante rejugabilidad o por medios extradiegéticos como revistas, blogs de internet o canales de Youtube. Además, a esto se debe agregar que *Silent Hill 2* no te indica qué hacer para sacar uno de estos seis finales. Cada uno depende de la interactividad que el jugador tenga con ciertos objetos o su comportamiento en momentos clave del juego. Por ejemplo, el ver la foto de Mary en algunas ocasiones, qué tanto tiempo dures sin curarte, si se escucha un diálogo por completo, etc. Cada una de estas acciones influyen para que el juego mismo le dé una respuesta a las acciones, pero incluso si un jugador obtiene los seis finales en diferentes partidas, al final la decisión de interpretar cuál es el correcto o el que mejor se adapta a su experiencia de juego, dependerá sólo de él mismo. Por sí mismo *Silent Hill 2* ofrece contenido tanto para jugadores más pasivos que sólo buscan pasar el juego y ya, como para aquellos relacionados con la idea del triunfador de Bartle, que buscan completar al cien por ciento el juego.

Incluso la rejugabilidad de una obra nos habla ya de una perspectiva diferente hacia el juego. Iorben Grodal en *Stories for Eye, Ear, and Muscles: Video Games, Media, and Embodied Experiences* explica que existen dos formas de aproximarse al videojuego dependiendo de si es tu primera experiencia o la segunda. Por lo regular, los novatos vivirán el juego “as a route”, mientras que los veteranos lo observan “as a system” (Grodal, 2003, p.136). Esto se debe a que la primera vez que se interactúa con un videojuego, se carece del conocimiento necesario para hacerle frente a las dificultades del mismo. Hay un constante sentimiento de descubrimiento. En cambio, alguien ya experimentado, conocerá los patrones, la respuesta a los acertijos y cómo superar cada uno de los obstáculos. La magia de *Silent Hill 2*, por lo menos en su tiempo, era que, al no haber tanto acceso al internet, el descubrimiento de los diferentes finales se daba de forma orgánica. Sin embargo, hoy en día los jugadores que deseen experimentar obras por primera vez, pueden optar por evadir los spoilers y las guías para tener una experiencia estética diferente. Incluso en la manera de aproximarse a los juegos, hay también roles activos y pasivos.

De regreso a *Silent Hill 2*

Si volvemos al caso de la mirada de James en *Silent Hill 2*, ya con el conocimiento básico de la teoría de la recepción, podemos entender el fenómeno desde una perspectiva más amplia que la de su director de arte, Masahiro Ito. Esto no quiere decir que su opinión no tenga sentido, pero tampoco es la única a considerar. Como lo pudimos observar con *La muerte del autor* (Barthes, 1994), liberar a las obras de las cadenas de sus autores, enriquece la vida interpretativa de éstas. Las artes están constituidas por objetos pasivos que sólo cobran vida a través de la interacción. Es el público el que revive a un videojuego viejo en cada partida, pero debemos entender que este fenómeno sucede dentro de los límites impuestos por la obra. La mirada de James se encuentra dentro del juego, sí, con el aumento del brillo, pero se encuentra allí. Haya sido intencional o no, ofrece un elemento con una carga simbólica para los usuarios y eso aviva el interés por una título clásico. La obra le pertenece tanto al autor como al público porque es a través del diálogo entre ambos –obra con lector– que nace la experiencia estética.

A pesar de ser parte de una saga, *Silent Hill 2* no tiene un final canónico por parte de Konami. Pero en otros juegos de la misma naturaleza los puede haber. Es decir, sí, en algunos casos hay una lectura legítima de un videojuego, pero eso no compromete a otros elementos como la mirada de James o la manera en que se realice la lectura de personajes como Ed., Angela o Laura. Como bien lo comenta Iser, existe la guía por medio de lo explícito, pero también están presentes los vacíos que permiten la comunicación a pesar de la distancia temporal entre obra y lector.

¿Se puede interpretar una obra con elementos externos a su lenguaje? Por supuesto que sí. Jonathan Culler en su texto *En defensa de la sobreinterpretación* (Culler, 1995), explica que “muchas interpretaciones [...] tendrán escaso impacto, porque se juzgarán poco convincentes, redundantes, irrelevantes o aburridas, pero si son extremas, gozarán [...] de una mayor posibilidad de sacar a la luz conexiones o implicaciones no observadas o sobre las que no se ha reflexionado con anterioridad” (Culler, 1995, p. 128).

Uno de los puntos clave de la teoría de la recepción, y que se debe rescatar, es precisamente la historia de la interpretación de una obra. Esto nos permite entender no sólo a un videojuego, sino a la percepción generacional del fenómeno. Como se pudo observar con el caso de *E.T. the extraterrestrial*, entender la historia de su recepción, nos permitió observar la evolución de la percepción del videojuego a lo largo de los años. Un caso similar ocurre y ocurrirá con *Silent Hill 2*, ¿de qué manera la mirada de James será interpretada en un futuro? Sólo el tiempo lo dirá.

Referencias bibliográficas

- Atari (1982) *E.T. the Extraterrestrial* (Versión para Atari 2600) [Videojuego].
 Bailey, S. et al (2016). The 100 Greatest Videogames. *Edge*. 8-206.
 Barthes, R. (1994). *El susurro del lenguaje. Más allá de la palabra y la escritura*. Paidós.
 Bartle, R. (2003). *Designing virtual worlds*. New Riders Publishing.

- Beuglet, N. (Director), Inamura, Akihiro (Productor). (2001). *The Making of Silent Hill 2* [Pólicula, DVD]. Francia: Fun Tv.
- Bogost, I. (2010). *Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames*. The MIT Press.
- Bogost, I. (2011). *How to Do Things With Videogames*. The MIT Press.
- Culler, J. (1995). En defensa de la sobreinterpretación. En U. Eco (Comp.), *Interpretación y sobreinterpretación*. (pp. 127-142). Cambridge University Press.
- Gadamer, H.G. (2011). Fundamentos para una teoría de la experiencia hermenéutica. En D. Rall (Comp.), *En busca del texto. Teoría de la recepción literaria*. UNAM. 19-29
- Grodal, Torben. (2003). Stories for Eye, Ear, and Muscles: Video Games, Media, and Embodied Experiences. En Mark J. P. Wolf and Bernard Perron (Ed.) *The Video Game Theory Reader*. New York: Routledge. 129-55
- Harris, J. (03 de noviembre de 2017). Review Roundup: Was E.T. Really the ‘Worst Game Ever?’. *Video Game History Foundation*. <https://gamehistory.org/et-atari-reviews-worst-game-ever/>
- Iser, W. (1996). Las relaciones entre el texto y el autor. En E. Sullá (Ed.), *Teoría de la novela. Antología de textos del siglo XX*. Crítica. 248-256
- Iser, W. (2011). La estructura apelativa de los textos. En D. Rall (Comp.), *En busca del texto. Teoría de la recepción literaria*. UNAM. 99-120
- Ito, M. [@adsk4]. (31 de julio de 2020) *I've been receiving a question about James' gaze at the opening. But I don't know the answer, because Takayoshi Sato* [Tweet]. Twitter. <https://twitter.com/adsk4/status/1289271060559302657>
- Ito, M. [@adsk4]. (31 de julio de 2020) *To be frank, I think they think too much* [Tweet]. Twitter. <https://twitter.com/adsk4/status/1289329530960658432>
- Jauss, H. R. (2011a). Historia de la literatura como una provocación a la ciencia literaria. En D. Rall (Comp.), *En busca del texto. Teoría de la recepción literaria*. UNAM. 55-58
- Jauss, H. R. (2011b). Cambio de paradigma en la ciencia literaria. En D. Rall (Comp.), *En busca del texto. Teoría de la recepción literaria*. UNAM. 59-72
- Pérez Latorre, O. (2012). *El lenguaje videolúdico. Análisis de la significación del videojuego*. Laertes.
- Perron, B. (2012). *Silent Hill. The Terror Engine*. The University of Michigan Press.
- Sánchez Vázquez, A. (2007). *De la estética de la recepción a una estética de la participación*. UNAM.
- Tsuboyama, M. (2001) *Silent Hill 2 (Versión para Play Station 2)* [Videojuego]. Kairo.

Abstract: Video games are media that, by their very nature, require constant interaction from players. However, there are more active users who, in addition to playing, interpret the experiences they have when doing so. This interpretation of the games is the subject of analysis in this article. Through the texts, The death of the author of Roland Barthes and the theory of reception, the importance of interpretation and over-interpretation in video games will be explained to keep old games like Silent Hill 2 relevant even over the years.

Key words: Reception theory - videogames - interpretation - death of the author - ludonarrative.

Resumo: Os videogames são mídias que, por sua própria natureza, exigem interação constante dos jogadores. No entanto, há usuários mais ativos que, além de jogar, interpretam as experiências que têm ao fazê-lo. Essa interpretação dos jogos é objeto de análise neste artigo. Através dos textos, A morte do autor de Roland Barthes e a teoria da recepção, será explicada a importância da interpretação e superinterpretação nos videogames para manter jogos antigos como Silent Hill 2 relevantes mesmo ao longo dos anos.

Palavras-chave: teorias da recepção, videogames, interpretação, morte do autor, ludonarrativa.

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