

II Jornadas de Becarios, Tesistas y Graduados

- **Autor:** Diego Maté
- **Mail:** diegomateyo@gmail.com
- **Palabras clave (hasta cinco):** videojuego, espacio, enunciación, reglas, semiótica
- **Título del trabajo:** “Zona de juego: sobre algunas configuraciones topológicas del videojuego”
- **Nombre de la carrera de grado y/o posgrado:** Licenciado en Crítica de Artes, maestrando en Crítica y Difusión de las Artes
- **Equipamiento técnico requerido para la exposición:** proyector y computadora
- **Resumen (entre 400 y 600 palabras)**

El videojuego, en tanto lenguaje interactivo, construye un enunciatario que debe ajustarse a un sistema de reglas y recompensas para cumplir satisfactoriamente con los objetivos desplegados frente a él, ¿pero qué clase de recorrido debe realizar para llegar hasta la meta final? Ese recorrido se estructura de acuerdo con una concepción del espacio y de su circulación que producen un fuerte efecto enunciativo: no es la misma escena discursiva la de un espacio lineal que debe recorrerse siempre en la misma dirección que la de otro compuesto por vías múltiples que soportan la exploración por caminos distintos. Esta dimensión topológica del videojuego implica siempre la existencia de una serie de restricciones pero también de posibilidades que acaban recortando la figura del enunciatario a partir de los recorridos que el juego habilita (pero también que restringe). Retomando al ludólogo danés Espen Aarseth, se trata de una topología particular que, a través de un avatar, contempla la presencia efectiva del jugador en ese espacio, a diferencia de lo propuesto por la crítica y la teoría de otros lenguajes como el cine y la literatura donde la “habitabilidad” es una metáfora o un efecto enunciativo antes que una posibilidad real de esos medios. En este trabajo se analizan algunas configuraciones topológicas características de géneros del videojuego como el de plataformas, el *beat'em up*, la lucha y de estrategia, además de algunas construcciones espaciales regulares que no poseen una pertenencia genérica delimitada como la del llamado “mundo abierto”. A su vez, se estudian los cambios que se produjeron en esas configuraciones y que generaron, a su vez, nuevas topologías estables a lo largo del tiempo; es el caso el género de plataformas, que sufrió modificaciones de índole espacial hasta dar lugar a dos topologías nuevas, la denominada *metroidvania* (que hace referencia a las dos series de juegos que la instalaron, *Metroid* y *Castlevania*) y el tratamiento procedural que introdujo el género *roguelike* con sus niveles creados de manera azarosa en cada partida, y que ofrece así una topología siempre nueva y en constante cambio. Este trabajo tiene como objetivo sumar otra

dimensión a la elaboración futura de un modelo de análisis enunciativo del videojuego: si el estudio del sistema de reglas, objetivos y recompensas permite observar las grandes operaciones a partir de las cuales un juego construye a su enunciatario (aquello que el jugador debe hacer), la indagación acerca del espacio y de las distintas configuraciones topológicas contribuyen a recortar con más precisión al jugador ideal a través de los recorridos que el juego pone a su disposición.