

ACTAS 2016

I Jornadas Nacionales de Investigación en Ciencias Sociales de la UNCuyo

25 y 26 de Agosto de 2016

"Perspectivas actuales en la investigación en ciencias sociales: problemáticas,
enfoques epistemológicos y abordajes teórico-metodológicos"

Estética de la creación virtual: Subjetividad y virtuosismo en el jugador de videojuegos

ISBN 978-987-575-164-4

Germán Dartsch
gdartsch@mendoza-conicet.gov.ar

Instituto Nacional de Ciencias Humanas, Sociales y Ambientales
Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas

Resumen

En este trabajo indago sobre la dimensión estética del videojuego desde el punto de vista del jugador en tanto que ejecutor virtuoso. Retomo a estos fines la categoría de virtuosismo retomada de Aristóteles por Paolo Virno y analizo la relación del artista con la obra en tanto que expresión desde el psicoanálisis, el estatus de la expresión artística como objeto transicional y cómo en tanto que objeto transicional el jugador, en su juego, es un creador. Es mi interés a estos fines analizar la existencia de elementos específicos del videojuego como arte más allá de postular la amalgama de artes en el videojuego o elementos provenientes de otro arte como justificación de la concepción del videojuego en tanto que arte.

Palabras clave

videojuegos, virtuosismo, subjetividad

1. Introducción

Mi objetivo en el presente trabajo es continuar indagando sobre la dimensión estética de los videojuegos desde un punto de vista de fuerte impronta bajtiniana y con aportes fundamentales del psicoanálisis. En esta oportunidad, y tras retomar lo ya trabajado sobre la dimensión estética en la narrativa de los videojuegos, es mi interés explorar la experiencia estética y creativa que se pone en juego desde el lado del jugador/lector del videojuego. Para esto, retomo la tesis de Paolo Virno esbozada en su libro *Cuando el verbo se hace carne* sobre el hablante como artista ejecutor. Asimismo, hago una articulación con el goce estético trabajado por Sigmund Freud con respecto al

arte en general y lo relaciono con el goce desplegado en el juego. La tesis es que el juego es una instancia de manipulación de un código específico preexistente el cual se actualiza en la utilización del jugador/lector; y en este proceso, dada la indeterminación del resultado en el proceso del videojuego, se pone en acto la dimensión del virtuosismo como práctica estética (tal como la retomara Virno de Aristóteles).

Ya antes he trabajado sobre la existencia de una experiencia estética comprometida en el videojuego (Dartsch 2012, *Estética de la creación virtual. Aproximación a los videojuegos en tanto que discursos culturales: el caso de Assassin's Creed*; Dartsch y Dartsch, 2013, *Estética de la creación virtual: aportes para la comprensión de los videojuegos en tanto que discursos artísticos desde la narración distópica de Remember Me*), que pone al videojuego del lado del bien cultural junto a la literatura, la música, el cine y la televisión, y menos del lado del software instrumental (procesadores de texto) o del juego como simple pasar el tiempo. En esos trabajos se hace énfasis en la creación de la narrativa del videojuego (que relaciona la narrativa con las mecánicas de juego). En este trabajo me interesa trabajar la existencia de un goce estético en el acontecimiento de “videojugar”, que se acerca al goce en el fantaseo postulado por Freud. Sin embargo, Freud también postula un goce en el juego. El juego y el fantaseo están emparentados de cerca en Freud. Es una hipótesis fuerte que este goce estético (goce que es placer pero también un más allá del placer que produce angustia y síntoma) del sujeto en tanto que juega un videojuego es central en el aprendizaje de competencias específicas que el juego requiere para su consecución y que forman parte de su código (hay juegos de gran complejidad donde las mecánicas de juego se entremezclan con la instancia narrativa – que utilizaré en sentido restrictivo como historia –, constituyéndose su síntesis en la diégesis del juego). La indeterminación del resultado en el videojuego, que puede ser o no aprovechada como parte de la narrativa del juego (que distintas acciones del jugador lleven a diversos cursos de la historia narrada en lugar de una historia lineal) o no, pero afecta no obstante la diégesis del videojuego en tanto que jugado.

El aprendizaje de este código supone una manipulación por parte del jugador que pone desde el vamos en juego la dimensión del virtuosismo trabajada por Virno a propósito del uso de la lengua, donde la compara con la labor del artista ejecutor de un instrumento musical. Entonces, el virtuosismo delinea una diferencia entre el arte como creación pura y el arte como ejecución (una simplificación pues en todo caso se retoma un código preexiste y se ejecuta sobre el mismo). A partir de esto exploro al proceso del videojuego como una expresión de la segunda categoría y la dimensión subjetiva del goce estético en la ejecución virtuosa.

2. Lenguaje y praxis. Código y videojuego

En el capítulo *El hablante como artista ejecutor*, Paolo Virno aproxima el hacer del hablante en tanto que habla un lenguaje con la actividad del artista ejecutor. Para llevar adelante este trabajo, retoma la categoría de la *Ética a Nicómaco* de Aristóteles de *Virtuosismo*. El virtuosismo es la acción del artista ejecutante en tanto que su obra se realiza en su misma realización.

Actividad sin obra, en palabras de Virno. El/la bailarín/a, el/a actor/actriz, el/la músico/a no producen una obra con su acción, no en el sentido de una obra perdurable que subsiste al momento mismo de la acción (independientemente de si se graba la ejecución, este asunto es de otro orden). Esto diferencia al arte en tanto que virtuosismo del arte que deja tras de sí un registro del acto creativo como la pintura, escultura, cine, etcétera. De esta manera, a diferencia de la poiesis, la producción, que a través de la *tejné* tiende a la creación de un objeto fuera de sí, el virtuosismo se inscribe dentro de la categoría de la praxis, que junto a la acción ética y política, “halla en sí misma la propia realización” (Virno, 2013: p.32). Ahora bien, puesto que no hay obra, los artistas virtuosos necesitan de un público frente al cual lucir su virtuosismo, tal como, según dice Virno retomando a Hannah Arendt, la acción política de los hombres requiere de otros ante quienes tal acción cobra su sentido.

Virno parte entonces de la analogía de Saussure en su *Curso de Lingüística General* de la lengua con una sinfonía para proponer que, entonces, es lícito considerar al hablante análogo del artista ejecutante. En palabras de Virno (2013),

Contingente e irreplicable como es, cada acto de *palabra* se resuelve en una prestación virtuosa: no da lugar a un objeto debido a sí y, precisamente por esto, implica la presencia de otros. Esto significa que la actividad lingüística, considerada en su conjunto, no es producción (poiesis), ni cognición (episteme), sino acción (praxis) (p.33).

Más interesante es el razonamiento de Virno cuando compara a las artes virtuosas con el habla en una diferencia por demás importante: el guión. Dice Virno que, mientras que existe un guión para el actor, una coreografía para el bailarín o una partitura para el músico que constituyen guías de su ejecución, si bien las variaciones propias que el artista imprima a su performance será grado de su maestría, en el habla las veces del guión las hace la lengua. Sin embargo, la lengua no es un guión propiamente dicho, no es un mapa de acción sino un conjunto de elementos y todas sus posibles relaciones en la construcción de enunciados. Es decir, la lengua es potencia pura para el habla, pasible de ser actualizada en infinitas formas. La acción del hablante como artista ejecutor deviene entonces improvisación pura más allá de las posibilidades del músico o el actor.

Aquí es donde voy a hacer mi propia intervención, pues es aquí donde quiero retomar y anudar todos estos valiosos conceptos con los que Virno trabaja al hablar con mi objeto, el jugar un

videojuego, en tanto que ejecución virtuosa. Ya previamente trabajé a los videojuegos como arte, si bien desde otros enfoques. El tema es especialmente problemático aunque se decreta por mayoría que el asunto ya está cerrado a favor de que los videojuegos sí son, de hecho, arte. ¿Arte en qué sentido? ¿Qué arte? Se sabe qué es la literatura, se sabe qué es el cine, se sabe qué es la música, el sustantivo mismo que los define implica lo que en tanto que arte son. Con los videojuegos no es lo mismo: si los videojuegos son arte porque narran historias, hay que justificar por qué son distintos de la literatura, como el teatro y el cine lo son. Aquí el terreno es más pantanoso, pues es videojuego narra una historia en formato audiovisual, ¿entonces no es el videojuego una especie de cine? Pero la interacción del enunciado-videojuego con el lector, altamente vicario y donde la participación activa y constante del lector es no sólo condición de posibilidad de devenir del relato, sino que en tanto que el lector ejecuta el relato con su actividad de jugar, y en tanto que las acciones del héroe virtual dentro del escenario virtual pueden ser manipuladas de diversas maneras por el jugador-lector, las estrategias de participación vicaria del enunciado y su lector en el videojuego son una característica única en cuanto al relato. Pero los videojuegos no son una narración de relatos interactiva, aunque el más mínimo devenir del juego menos narrativo (el encastrarse de las piezas de un Tetris) ya constituya un relato. Hay de eso en el videojuego, pero el videojuego no es eso.

Sin embargo vamos por la pista correcta al considerar al vínculo único y peculiar que el enunciado-videojuego establece con el jugador-lector como especificidad del videojuego en cuanto arte. En este trabajo entonces voy a alejarme de mis exploraciones anteriores sobre el contenido, forma y producción de los videojuegos, es decir, sobre lo que los autores del videojuego hicieron sobre su producto (dimensión poética del videojuego), sino sobre lo que los jugadores hacen, y pueden hacer, sobre el videojuego (su dimensión praxiológica). Es mi convicción que es un abordaje incompleto el considerar al videojuego como poiesis o como praxis, puesto que es la dimensión de la praxis la que completa al videojuego como objeto artístico. El videojuego, como el habla, es en tanto que el jugador (y la computadora) lo ejecuta. Fuera de eso es, como la lengua, pura virtualidad: código binario escrito en una cinta magnética.

3. La escena y el juego

Sigo un poco más con Virno. Virno postula también al lenguaje como un fenómeno transicional. Fenómeno transicional es un concepto del psicoanalista Donald Winnicott. Un fenómeno transicional es algo que se da, que existe a medio camino entre la realidad exterior y la realidad psíquica sin pertenecer a uno ni a otro, y permitiendo el comercio, la transición, entre ambos espacios. A este lugar que es y no es en donde se da lo transicional se lo denomina espacio potencial, y es el último bastión de lo psíquico íntimo y lo intersubjetivo, el primer espacio donde lo subjetivo deviene

público. Si bien Virno retoma esta concepción para dar al lenguaje el carácter de fenómeno transicional, dejo al lector interesado en avanzar sobre este aspecto librado al texto original del autor.

Por mi parte, mi interés está en algo que estuvo en Winnicott desde el principio: la afirmación del juego como fenómeno transicional. Es en este espacio marginal (en el sentido de que se encuentra en los márgenes) entre lo subjetivo íntimo del juego y la praxis del jugador como artista ejecutor que puedo postular una intersección, una imbricación, un hacer rizoma del videojuego como enunciado artístico (aún inscripto en la poiesis) y goce estético que sostenga mi idea del videojugar como acontecimiento que anuda al videojuego como virtualidad con la ejecución del juego para que se constituya en una experiencia artística. Una objeción asoma: ¿pero es que acaso no necesita todo arte de un sujeto que experimente lo artístico? Por supuesto que sí, pero lo que aquí sostengo es que el videojuego es arte en tanto que es ejecución, en tanto que es ejecutado. Pongo al jugador como el artista que ejecuta el arte, así como el músico que ejecuta una pieza de Mozart es un artista, sin negar que los creadores de los videojuegos sean artistas, como nadie niega que Mozart haya sido un artista en tanto que compositor. Entonces, una vez más, el videojuego como praxis (ejecución) es puesta en escena del videojuego como poiesis (guión). Y esta escena es el espacio potencial, pues en tanto que juego, el videojugar es un fenómeno transicional.

4. El dolor estético

Winnicott trabaja el concepto de objeto transicional (una especie de fenómeno transicional) con diversos casos a lo largo de su obra. Hay un caso que me parece muy ilustrativo, titulado *La cuerda: una técnica de comunicación* (Winnicott, 2015: pp 200-206). El mismo trata de un niño que juega a atar con una sogá o hilos todos los objetos de su casa. Cuando el chico ata una sogá al cuello de su hermanita, sus padres llegan a la conclusión de que es hora de llevarlo a terapia. A lo largo del trabajo psicoanalítico, Winnicott llegará a asociar a esta conducta con un intento del niño por elaborar y manejar los “vínculos”, siendo el hilo la metaforización del vínculo, transformándose así al hilo en tanto que juguete en objeto transicional que existe de una manera única dentro del espacio potencial del niño que jugará a tratar de dominar para él la traumática experiencia de las largas ausencias de su madre (REF). El juguete es, entonces, como el abanico en el teatro tradicional japonés (sea teatro noh, kabuki o nihon buyou): cumple una función distinta dependiendo de allí donde esté inserto: en la danza del *Kuroda Bushi* será un cántaro repleto de saque en los primeros movimientos, en otra obra simbolizará el viento que azota al héroe y tapando la cara del actor, simbolizará el misterio que recubre al personaje. El objeto transicional es en el espacio transicional, de la misma manera que el videojuego es en el acto de jugarlo. Fuera del mismo, el hilo no es un

vínculo, sino mero hilo, y el videojuego es una mera combinación de código informático grabado en algún soporte físico.

Esto me lleva a esta referencia inevitable cada vez que se conjuga psicoanálisis con juego: el juego del Fort-Da tal como Freud lo relata en *Más allá del principio de placer* (Freud, 1998 [1920]). Freud narra el episodio de su nieto jugando con un objeto atado a un cordel, el cual arrojaba fuera de su vista y luego atraía hacia sí tirando de la soga. En una primera instancia, Freud aduce que el placer del juego está en poder reproducir, pero de manera activa, la experiencia traumática de la partida de la madre en una época de desarrollo del niño en que empieza a notar y a necesitar elaborar el hecho de que la madre es un objeto aparte del niño mismo, un ser independiente, un no-yo. Ahora bien, ¿por qué existe placer en la repetición de un hecho traumático en primer lugar? ¿No tendría más sentido que fuese reprimido? En el mismo escrito, Freud trataba el tema de las neurosis traumáticas (que son causadas por un acontecimiento traumático, como la guerra) y el hecho de que una y otra vez el suceso traumático volviera a ser vivido en sueños por el neurótico junto a toda la angustia que eso conlleva, eso a pesar de que Freud había comprobado veinte años antes que el sueño es un cumplimiento de deseos (o la tendencia hacia el cumplimiento de un deseo).

Así se abrió al psicoanálisis el descubrimiento de un más allá del principio de placer, de una tendencia más originaria del psiquismo que la búsqueda de placer: la compulsión a la repetición, es decir, el impulso irrefrenable de repetir mociones pulsionales inadaptadas que, a pesar de tender a la satisfacción, sólo trajeron en su momento sufrimiento, y a pesar de esa experiencia, se las repite una y otra vez. Y he aquí entonces el concepto de goce, ya más emparentado a Lacan, porque hay en el más allá del principio de placer un disfrute que es tormento, un exceso de la pulsión que desborda el psiquismo y los mecanismos corrientes de contención de lo pulsional. Es en este goce donde aparece el juego y la creación artística como un intento, más o menos desesperado, de poner en palabras, o en el material que sea, lo que está más allá del control de los diques de la salvaje corriente pulsional.

De aquí que un autor como Michel de M'Uzan (2010) llame a la creatividad un infierno, no sin aducir que el proceso creativo del adulto difiere del aquél del niño, en tanto que una vez instalada la construcción de lo que se denomina una identidad, es decir, cierta idea del yo como un objeto total y ordenado (cierta genitalidad), la creación artística supone una regresión a la pre genitalidad y al caos del yo desmembrado entre los objetos transicionales que constituyen su ser en el medio entre el mundo y su psiquis. Es entonces en función del goce que el juego y el arte se despliegan como actividad humana, en la ambigua relación entre el eterno retorno de lo pulsional y el ansia de dominar que 'con ello habrá que hacer algo', y en ese hacer algo se despliega tanto el tormento como el placer en un acontecimiento en el que ambos se funden hasta volverse indistinguibles. El paraíso del artista, es un ghetto del infierno.

5. El fantaseo y el juego. La creatividad

Una última aclaración se hace no obstante necesaria antes de seguir, pues esto de la relación entre juego y arte no termina de quedar del todo clara. Para ello, sigo acudiendo a Freud, quien emparenta ambas cosas de manera explícita en su ensayo *El creador literario y el juego*. Allí, narra que a lo largo de su historia, el niño que se convierte en adulto va abandonando progresivamente el juego y el fantaseo, a causa de que la sociedad así lo exige. No obstante, dice Freud que existen quienes siguen jugando, y es en los artistas, los creadores, donde encontramos a estas personalidades. Ocupándose específicamente del creador literario, dice Freud que tanto el escritor como el niño “crea un mundo de fantasía al que toma muy en serio, vale decir, lo dota de grandes montos de afecto, al tiempo que lo separa tajantemente de la realidad efectiva” (Freud, 1998 [1908]: p. 128).

Pero en el fantaseo el goce se encuentra presente, como ya lo postule, y en eso concuerda Joyce McDougall (2010) quien asegura que “aunque Freud y Winnicott consideren que el creador ‘juega’, eso no quiere decir que la creatividad sea una actividad libre de problemas. Por el contrario, es portadora de una violencia extrema acompañada por una profunda angustia y una gran culpabilidad” (p. 12). Para esta autora, el acto creativo está constituido por cuatro aspectos: la lucha del artista con su medio de expresión, “la calidad de las relaciones que mantiene con un público imaginario” (p. 14), la sexualidad infantil (que acarrea regresiones, sentimientos ambiguos y hostiles y sentimientos de culpa y vergüenza), y la bisexualidad primaria inconsciente.

Ahora bien, hasta ahora se viene dado mucho espacio al artista como creador, poco se habla del ejecutor, y no obstante en la relación entre juego y creación que postulan estos psicoanalistas lo que marca la diferencia es la existencia de un objeto. Es decir, lo que se ve de estas elaboraciones del psicoanálisis, para las cuales la obra de arte está erotizada a la manera de las heces para el niño cuando se encuentra en la fase anal del desarrollo de la libido (lo que corresponde a los aspectos tercero y cuarto de McDougall), es que se ocupan de la dimensión poética del arte. Yo entonces, para aproximarme al arte del ejecutor, al arte como praxis, tomaré los dos primeros aspectos de McDougall como base para mis elaboraciones sobre la forma en que el videojuego es, en la ejecución, un arte.

6. El jugador como artista ejecutor

Entonces, dos aspectos centrales para analizar a la praxis del videojugador como artista ejecutor: la lucha con su medio expresivo y las relaciones con su público imaginario.

6.1. La belleza en la jugada

Estoy jugando League of Legends con unos amigos, un videojuego de equipos de cinco jugadores donde cada jugador elige un personaje con habilidades únicas y ambos equipos se batan a duelo para destruir la base del equipo contrario. Estamos en un momento muy avanzado, ya llevamos más de cuarenta minutos jugando. Como los tiempos de penalización que tienen nuestros personajes antes de volver a la arena en caso de ser derrotados en pelea aumentan a medida que avanza la partida, cualquier torpeza nos dejaría con un miembro menos durante un minuto, suficiente para que la balanza se incline en nuestra contra. Estamos en nuestra base, llevamos la ventaja por el terreno pero nos tienen acorralados. De repente, cuando nos descuidamos y nos paramos demasiado cerca el uno del otro, uno de los rivales activa una habilidad que nos empuja a todos a un mismo centro, donde al instante otro rival activa un dispositivo que nos mantiene inmóviles y, por si fuera poco, un tercer rival nos aturde, mientras los otros dos nos atacan a diestra y siniestra sin que podamos reaccionar al ataque de ninguna manera. No tardamos más de tres segundos en desaparecer del mapa, y la partida queda abierta para que la ganen tranquilamente los oponentes. Y todo se decidió en un momento repentino en el que magistralmente los cinco rivales encadenaron sus habilidades como una orquesta combina sus instrumentos para crear una sublime sinfonía. La oportunidad perfectamente aprovechada, la justeza, la limpieza técnica, el “timing”, la coordinación, la espontaneidad sumaron para hacer de ella una jugada sumamente bella, una prueba de virtuosismo. No estaba escrito que así fuera: de entre 133 personajes, esos cinco, que fueron creados por en diversos momentos a lo largo de los siete años de existencia del juego, por creadores diversos, en los que el juego estaba orientado de maneras diversas, esos cinco fueron los elegidos. De las 20 habilidades que tienen entre los cinco personajes, esas fueron elegidas. De todos los objetivos posibles, fueron elegidos los jugadores de mi equipo mejor posicionados de manera de acomodar a los restantes a favor de los contrarios. De todos los momentos posibles, el momento justo en que nos equivocamos. De todos los encadenamientos posibles de habilidades, ese mismo que nos devastó. De ninguna manera estaba planeado que fuera así, fue la habilidad de los jugadores la que hizo que esa jugada fuera la gloria.

Así como el escultor combate con el mármol para dar forma a la estatua, o el músico con el violín para sacar un sonido hermoso, el videojuego, con sus demandas cognitivas, de coordinación visomotora y las resistencias tanto de la programación del juego, de los inputs físicos (mouse, teclado, joysticks, etc.), como las resistencias de otros jugadores o de la inteligencia artificial o el obstáculo que fuere, es el medio expresivo con el que el jugador debe luchar para ejecutar su arte. En la ejecución en la que el videojugador saca de la galera con efectividad, justeza y a veces hasta elegancia las acciones y reacciones que le valgan la victoria, superando y hasta engañando

(fundamentalmente engañando) a los obstáculos del juego (sean otros jugadores o el juego mismo) estará lo virtuoso de su ejecución.

El arte, la belleza, está en el momento, en el ahora de cada jugada, en el acontecimiento. Casi podría decir que el deporte es también un arte, si no hubiera expuesto antes la condición de que, a diferencia del teatro o la música, en el videojuego el virtuosismo, la dimensión de la praxis es la mitad del todo: el juego como objeto producido es condición necesaria para que la ejecución sea posible.

6.2. El juez y la instancia que sanciona

Con respecto a la relación del videojugador con el público imaginario, es necesario tener en cuenta dos dimensiones del público: el juez y el público propiamente dicho. En esto los videojuegos están más cerca del espectáculo deportivo, en el cual los deportistas, que también se están luciendo para un público (su trabajo depende de ello), juegan a su vez también para una instancia que sancionará su performance con criterios distintos a los de la estética: independientemente de si su juego fue virtuosos, bello, independientemente de si jugaron bien o mal, una instancia los sancionará en tanto que ganadores o perdedores, o bien puntuará su ejecución en base a un sistema de puntajes que se basa casi exclusivamente en resultados.

En el videojuego, la presencia del creador y programador del videojuego se encarna en los algoritmos que evalúan si se gana o se pierde, que sancionan al juego como experiencia total en tanto que satisfactoria a los objetivos que el mismo juego instituye o no.

En el ejemplo de arriba, perfectamente esa jugada tan bella podría no haberles dado el tiempo suficiente para ganar la partida al equipo rival y podrían haber, luego, perdido el partido. La jugada fue espectacular igualmente, pero el juez juzgará en base a los criterios que ese Otro que se encarna en las reglas del juego establece como los determinantes del resultado del juego. Aquí estamos del lado de la experiencia deportiva.

6.3. Un auditorio de fantasmas

Pero por el lado de la experiencia estética, ¿para quién juega el videojugador? ¿Quién es el público de esa belleza? Pregunta lícita en tanto que la mayoría de los videojuegos involucran sólo a sus jugadores (salvo los que poseen una escena competitiva profesional). Es entonces cuando hay que recordar que el público es imaginario tanto como real: es un objeto transicional que existe de la misma manera marginal que todo en el espacio potencial.

Jugamos para nuestros fantasmas, para nuestras propias expectativas, nuestras auto exigencias, y cuando la jugada es bella o elegante, más virtuosos somos en tanto que la instancia

judicadora nada sabe de belleza y elegancia. Buscamos, como en el Fort-Da, reencontrarnos con los desafíos, con las dificultades, con los enfrentamientos, para esta vez salir airosos del encuentro. Todo en la arena del espacio potencial, donde repetimos fantasmáticamente nuestros afectos, y los volvemos a elaborar. ¿Qué sentido tendría jugar o fantasear sino fuera porque volvemos a enfrentarnos al mundo, esta vez jugando de locales?

7. ¿Cine o deporte? Música, danza y teatro

En los últimos años los videojuegos han conquistado también un lugar en la escena deportiva, o una versión de la escena deportiva llama *E-Sports*, por deportes electrónicos (lo que obliga a redefinir la relación entre actividad física y el concepto de deporte). Esto se debe a la cercanía de con el deporte tradicional que expuse en el penúltimo apartado.

Por otra parte, ya es clásica la comparación del videojuego con el cine por ser, a nivel industria y métodos de producción, la actividad que más cercana se encuentra. No obstante, si bien a nivel de poiesis es lícita la comparación, lo que quiero demostrar es que a nivel de praxis el videojuego se acerca al teatro, a la ejecución musical o a la danza y la coreografía. Una y otra vez he repetido el argumento de que el videojuego es lo que es, o en el análisis del videojuego en tanto que objeto artístico, es cuando es jugado, por lo tanto existe, para este análisis, en la intersección entre la actividad poética de sus creadores y la actividad praxiológica de sus jugadores/ejecutantes.

He aquí entonces lo único del videojuego, lo que para mi modo de ver (y espero haber hecho méritos suficientes en este trabajo para que así lo consideren conmigo) lo distingue de todo arte y le da su buscada especificidad que lo alejaría de las clásicas comparaciones con el cine que no especifican donde termina lo cinematográfico y empieza el videojuego como tal: el existir de forma plena en el medio entre productor y “consumidor”, el ser como una partitura que tiene como público a los músicos que han de ejecutarla, por hacer una última analogía (a pesar de que con este trabajo quisiera abandonar toda analogía). Es en la participación vicaria obligada y en la radical variabilidad del relato que se da con las acciones del jugador que éste deviene ejecutante y el videojuego participa de la poiesis y la praxis a la vez.

8. Conclusión

Cuando Freud dijo que “debemos hacernos la idea de que, si los dichosos ya no fantasean, son los insatisfechos quienes lo hacen”, nos dio pie para asegurar que en juego y el fantaseo está esa potencia ético-política de buscar otra aproximación, otra relación con el mundo. Una afirmación del propio ser a través de lo lúdico. Lo lúdico deja de ser entonces pasatiempos y deviene instancia de

creación y afirmación del propio sujeto ético-político. Tal postulado peca en exceso de ambicioso, pero es dirección fructífera para continuar este estudio en futuros trabajos.

No es que vayamos a cambiar el mundo jugando videojuegos, pero es hora de dejar atrás los mitos de que frente a la tecnología somos pasivos y de que el juego se encuentra en oposición con la vida seria. Con el análisis de los videojuegos, avanzamos en ambos flancos.

Bibliografía

- DARTSCH, Germán (2012). *Estética de la creación virtual. Aproximación a los videojuegos en tanto que discursos culturales: el caso de Assassin's Creed*. En Revista Question, Vol. 1, Núm. 36 (2012). Facultad de Periodismo y Comunicación Social – Universidad Nacional de La Plata.
- DARTSCH, Germán y DARTSCH, Pablo (2013). *Estética de la creación virtual: aportes para la comprensión de los videojuegos en tanto que discursos artísticos desde la narración distópica de Remember Me*. En Actas del IX congreso argentino y IV congreso internacional de semiótica. Facultad de Ciencias Políticas y Sociales – Universidad Nacional de Cuyo.
- FREUD, Sigmund (1998). *El creador literario y el fantaseo*. Em J. Strachey (Ed.) y J.L. Etcheverry y L. Wolfson (Trads.). Obras completas: Sigmund Freud (6º ed., Vol. IX, pp. 123-136). Buenos Aires: Amorrortu. (Trabajo original publicado en año 1908).
- FREUD, Sigmund (1998). *Más allá del principio de placer*. Em J. Strachey (Ed.) y J.L. Etcheverry y L. Wolfson (Trads.). Obras completas: Sigmund Freud (6º ed., Vol. XX, pp. 71-164). Buenos Aires: Amorrortu. (Trabajo original publicado en año 1920).
- MCDUGALL, Jayce; ANDRÉ, Jacques; DE M'UZAN, Michel; MARINOV, Vladimir; PORRET, Phillippe; SCHENEIDER, Monique; SUCHET, Dominique (2010). *El artista y el psicoanalista*. Buenos Aires: Ediciones Nueva Visión.
- VIRNO, Paolo (2013). *Cuando el verbo se hace carne. Lenguaje y naturaleza humana*. Buenos Aires: Tinta Limón/Cactus.
- WINNICOTT, Donald (2015). *Los procesos de maduración y el ambiente facilitador*. Buenos Aires: Paidós.