

## Tres entradas posibles para el estudio de las plataformas de videojuegos: el caso Steam

*Três entradas possíveis para o estudo de plataformas de videogames:  
o caso Steam*

*Three possible approaches to the study of video game platforms:  
the Steam case*

**Diego Maté\***

### Resumen

Las plataformas mediáticas dedicadas al videojuego crecen en número, oferta y cantidad de usuarios. Algunas, como Steam, encabalgan el consumo digital de videojuegos con funcionalidades de las redes sociales y se vuelven el soporte mediatizador de una gran variedad de prácticas sociales. Ante ese panorama en expansión, los *game studies* privilegiaron los estudios que parten del *big data* y desarrollan explicaciones más o menos lineales de fenómenos complejos. Desde la perspectiva de la sociosemiótica, este trabajo propone tres entradas posibles a la cuestión tomando como eje la sección *comunidad* de la plataforma Steam. Cada entrada aborda un problema: la regulación del desfase entre producción y reconocimiento; la gestión pública e interindividual de la presentación y el acceso al desempeño lúdico de los usuarios; y los diferentes funcionamientos semióticos que una misma producción textual (la captura *in-game*) puede adquirir dependiendo de su emplazamiento y su inscripción en un circuito de prácticas discursivas.

### Palabras clave

Plataformas. Videojuego. Steam. Sociosemiótica. Mediatización.

### Resumo

As plataformas multimídia dedicadas aos videogames estão crescendo em número, oferta e quantidade de usuários. Alguns, como a Steam, combinam o consumo digital de videogames com funções de rede social e tornam-se o meio de comunicação para uma grande variedade de práticas sociais. Dado este panorama em expansão, os estudos de videogame têm privilegiado estudos que partem de grandes dados e desenvolvem explicações mais ou menos lineares de fenômenos complexos. Do ponto de vista da sociosemiótica, este trabalho propõe três possíveis entradas para a questão, tomando como eixo a seção comunidade da plataforma Steam. Cada entrada aborda um problema: a regulação do intervalo entre a produção e o

---

\* Universidad Nacional de las Artes (UNA), Argentina.

reconhecimento; a gestão pública e interindividual da apresentação e o acesso ao desempenho lúdico dos usuários; e as diferentes funções semióticas que a mesma produção textual (captura no jogo) pode adquirir em função da sua localização e da sua inscrição num circuito de práticas discursivas.

### **Palavras-chave**

Plataformas. Videogames. Steam. Sociossemiótica. Mediatização.

### **Abstract**

The media platforms dedicated to video games are growing in number, offer and amount of users. Some, such as Steam, combine the digital consume of videogames with social networks functionalities and become the media support of a great variety of social practices. Given this expanding scenario, game studies privileged studies that begin with big data and develop more or less linear explanations of complex phenomena. From the socio-semiotic perspective, this work presents three possible approaches to the subject, taking as an example the *community* section of the Steam platform. Each entry addresses a problem: the regulation of the gap between production and reconnaissance; the public and interindividual management of the presentation and access to the users' ludic performance; and the different semiotic operations that the same textual production (the *in-game* capture) can acquire depending on its placement and its inscription in a circuit of discursive practices.

### **Keywords**

Platforms. Video game. Steam. Sociosemiotics. Mediatization.

## **Introducción**

Es en un momento de expansión de las plataformas mediáticas, tanto de las redes sociales como de plataformas de contenidos o de servicios. En el videojuego, la escena muestra un crecimiento parecido: después de años de dominio de Steam y de algunos otros portales que condensaron el tránsito y el consumo de los usuarios, en el presente se incrementa tanto el número como las especies de plataformas en torno al *gaming*.

El interés académico por Steam produjo en los últimos años varias investigaciones. Sin embargo, se trata de trabajos mayormente cuantitativos en los que se diseñan herramientas de procesamiento e interpretación de *big data* en los que se postulan efectos mayormente lineales entre el funcionamiento de la plataforma y sus efectos en el universo del videojuego (O'NEILL; VAZIRIPOUR; WU; ZAPPALA, 2016; SOBKOWICZ; STOKOWIEC, 2016; AHN; KANG; PARK, 2017; BAIS; ODEK; OU, 2017). Escasean todavía los estudios dedicados a abordar desde una perspectiva descriptiva la dimensión social de los intercambios habilitados por la plataforma.

El panorama es muy distinto si se observa el estado de las investigaciones en torno a las plataformas mediáticas y/o las redes sociales por fuera del universo del videojuego, donde hay, sobre todo en Latinoamérica, una sólida tradición de estudios sosiosemióticos (FERNÁNDEZ, 2018; CARLÓN, 2020; FRATICELLI, 2019).

Si hubiera que trazar una tipología, habría que referirse tentativamente a al menos tres grandes clases de plataformas. Primero, las de venta de contenidos que viabilizan el acceso digital a videojuegos y productos relacionados (bandas de sonido, ítems para utilizar en los juegos – como objetos, personajes, *skins*, niveles, etc. – o *software* – motores gráficos, programas de diseño –). Aquí reina Steam, que fue pionera y hoy tiene una posición dominante en el mercado; le siguen, aunque muy por detrás, otras plataformas como: Epic Game Store; Good Old Games, que en un principio estuvo dedicada a juegos del pasado; o Itch.io, concentrada en una oferta circunscripta al sector independiente y amateur.

En todas las plataformas mencionadas, los juegos adquiridos deben descargarse y, en muchos casos, ser instalados. Hoy se encuentran en desarrollo plataformas de videojuegos que, de manera semejante a Netflix o Spotify, permiten el acceso remoto al contenido mediante la tecnología de *streaming*, sin necesidad de descarga o instalación<sup>1</sup>. En Argentina, Gloud, hoy cerrada, fue la primera en ofrecer un servicio vía *stream*; en el resto del mundo, Google Stadia apuesta a ese modelo de negocios intentando capturar dentro del espectro *gamer* a aquellos que no poseen una consola o una PC de última generación y que buscan jugar los nuevos lanzamientos (esta frontera tecnológica y económica limitó históricamente el acceso a los juegos y segmentó el consumo en nichos estancos caracterizados por dispositivos y generaciones tecnológicas). Debido a que movilizan una cantidad de datos mayor que las plataformas de contenidos audiovisuales, el tendido desigual de redes y la inestabilidad de internet suponen todavía un escollo para la expansión a escala planetaria de estas plataformas de *streaming*.

Finalmente, existe un tercer tipo de plataformas, aunque su número sea mucho más reducido. Es el caso de las plataformas dedicadas a la comunicación y la mensajería como Discord, que posibilita la reunión y el contacto entre usuarios que participan en un mismo juego. Con un código compartido, un número determinado de

---

<sup>1</sup> Steam posee una funcionalidad de acceso remoto en la que el usuario puede transmitir juegos de un dispositivo a otro, por lo que se trata de un *streaming* a medias, que requiere de otro dispositivo conectado con el contenido descargado e instalado.

usuarios, sean amigos o desconocidos, puede comunicarse por chat de voz o escrito mientras se desarrolla una partida. Un uso muy frecuente de Discord es el que hacen los usuarios de juegos online competitivos toda vez que abren un canal y acuerdan reunirse allí para agilizar la comunicación, el desarrollo de estrategias, el reparto de roles y tareas y la evaluación e interpretación del match a medida que este se desarrolla. Es común que usuarios de juegos competitivos, como el *shooter Overwatch* (2015), que cuenta con un sistema de comunicación propio, recurran igualmente a Discord para sortear restricciones del chat de voz integrado en el juego y sus problemas técnicos (como cuestiones de latencia). Más allá de su articulación con partidas de juego en desarrollo, Discord cuenta con un gran volumen de usuarios que se comunica en la plataforma *off game*, ya sea por chat de voz o escrito, y que participa de los muchos canales populares donde puede interactuar con desconocidos o encontrarse en canales privados de manera pautada.

Steam, plataforma sobre la que nos concentraremos a continuación, pertenece al primer tipo, que es también el más nutrido y el que retiene mayor cantidad de usuarios en todo el mundo.

### **Steam**

Los inicios de Steam son conocidos: en 2003, el estudio Valve crea una aplicación que permite reunir, organizar y acceder a los juegos del sello. La aplicación se proponía organizar la actividad del usuario con los productos de Valve, facilitar la experiencia online, simplificar la actualización de los juegos *multiplayer* y contener la piratería de sus franquicias. Con el paso del tiempo, la aplicación fue complejizando sus opciones y adquiriendo nuevas, se probaron distintos modelos de funcionamiento e interfaces, hubo fracasos, retrocesos y éxitos (DUNN, 2013). El movimiento decisivo fue dado en 2005, cuando Valve abrió la plataforma a desarrolladores y *publishers* externos: la venta digital a través de Steam permitió a una gran cantidad de estudios medianos e independientes sortear los enormes costos del lanzamiento de copias físicas (PLUNKETT, 2013). En unos pocos años, este cambio llegó a reconfigurar completamente el mercado: hoy el lanzamiento de juegos en físico es minoritario y Steam concentra la gran mayor cantidad de ventas del mundo (YU, 2017).

En abril de 2020, Steam reportó haber llegado al billón de cuentas registradas, con 90 millones de usuarios activos mensualmente (LANIER, 2020). Consultada al momento de escritura de este artículo, la plataforma informa una cantidad de usuarios

conectados en simultáneo de 15,160,278, después de haber tenido un pico de 21,635,353 (STEAM, s/f). Según el sitio Steam Database, la plataforma cuenta, entre juegos y otras aplicaciones, un total de 155,318 productos activos (STEAM DATABASE, s/f). La interfaz de la plataforma atravesó numerosos cambios: la versión actual, que condensa una gran cantidad de funciones, áreas y formas de intercambio, es el resultado de una larga serie de transformaciones (SAYER; WILDE, 2018).

Después de loguearse en Steam, ya sea a través de un explorador de internet o por la aplicación, la plataforma recibe a los usuarios en el área de la *tienda*, donde se concentran el acceso pago a los juegos, su organización en distintas series clasificatorias, el anuncio de rebajas, una selección basada en preferencias del usuario, los últimos lanzamientos o críticas recientes de otros usuarios o páginas sobre juegos de interés. Debido al tamaño de Steam y a la complejidad y variedad de sus funcionamientos, nos ocuparemos de algunas secciones del área de *comunidad*, que es donde se condensa todo lo relativo a la dimensión de los intercambios entre usuarios de la plataforma.

Cuando se entra en en el área de comunidad se accede a una organización semejante a lo que en redes sociales recibió el nombre de muro, biografía o *timeline*, es decir, a una secuencia que presenta una serie novedades relacionada con la actualidad de usuarios, productos o marcas cuya trayectoria interesan al usuario. Las novedades que conforman esta línea de tiempo pertenecen a diferentes secciones de *comunidad* como *capturas*, *artwork*, *retransmisiones*, *videos*, *workshop*, *noticias*, *guías* y *reseñas*. Cada una de estas secciones posee un funcionamiento singular en el que pueden mixturarse todo tipo de mediatizaciones y prácticas sociales preexistentes, actividades semejantes a las que se efectúan en otras redes o formas de socialización específicas relacionadas con la oferta de la plataforma.

A continuación se proponen tres entradas para el estudio de las formas de intercambio habilitadas por Steam.

### **Regulación del desfase entre producción y reconocimiento**

La sección *reseñas* ofrece críticas realizadas por usuarios de manera semejante a la práctica muy extendida que supone calificar un producto en redes sociales o en sitios web. La versión en español de Steam contribuye a esclarecer el

funcionamiento de la sección en tanto se habla de *reseñas* y no de críticas<sup>2</sup>: mientras que la primera puede referirse a una gran cantidad de formas del comentario y la opinión, la segunda designa un género argumentativo del periodismo cultural con una estructura, rasgos y modos de uso específicos (RIVERA, 1995; PORTA FOUZ, 2012).

La sección posibilita un ancho inagotable de variables que puede incluir el comentario argumentado y razonado (parecido a una crítica), la reflexión que privilegia su propio despliegue antes que el juicio, el veredicto breve y contundente, el juicio autorreflexivo y/o paródico y hasta gifs o memes que se vuelven el soporte de estrategias reideras como el chiste y el humor (TEMELKOVSKI, 2017). La plataforma ofrece la posibilidad de reseñar una vez que se compra un juego invitando a escribir un breve texto del que se pueden definir sus parámetros (si es público o no, si se permiten las respuestas o no) y decidir si se recomienda o no el producto (con un pulgar arriba o uno abajo)<sup>3</sup>.

La sección de *reseñas* es un espacio relativamente poco regulado: salvo por algunas directrices generales, los usuarios pueden manifestarse sin restricciones. Esta libertad de uso vuelve a Steam permeable a la práctica del *review bombing*. Fenómeno propio de internet, el *review bombing* es un esfuerzo coordinado por afectar la circulación de un producto haciendo proliferar masivamente y en poco tiempo críticas en contra con el objetivo de disminuir su calificación o puntaje y, así, perjudicar su difusión pública, casi siempre durante el lanzamiento. Si bien cualquier producto cultural puede transformarse en blanco, el videojuego, y en especial algunos juegos recientes como *Firewatch* (2016) (KUCHERA, 2017) o *The Last of Us 2* (2020) (TASSI, 2020), han sido objetos de grandes campañas negativas en redes y tuvieron como campo de batalla decisivo plataformas como Steam o Metacritic, donde se vio caer dramáticamente sus puntajes, muy por debajo del promedio de las reseñas que podía encontrarse en la prensa especializada.

En Steam, la conflictividad del *review bombing*, que tiene como principal campo de acción la sección de *reseñas*, escaló en los últimos años y condujo a Valve a introducir medidas para contenerlo, aunque sin demasiado éxito, añadiendo, por

---

<sup>2</sup> La versión en inglés utiliza la voz *review*, que suele solapar *crítica* y *reseña*.

<sup>3</sup> Si bien resulta claro que los posts de la sección reseña de Steam supone una oferta textual potencialmente diferente a la de la crítica, el periodismo especializado sorprendentemente llegó a reclamarle a las primeras que adquieran los rasgos de la segunda (MILLER, 2020).

ejemplo, la opción de especificar si una reseña resultó “útil” o no (HALL, 2017), o invitando a los usuarios a revisar reseñas ya publicadas (D’ARGENIO, 2019).

Más allá de los cambios realizados por Valve y de las llamadas de atención de parte de la prensa especializada, la expansión del *review bombing* en la sección de reseñas de Steam muestra que la plataforma puede volverse caja de resonancia de prácticas sociales (todavía) relativamente nuevas, y que la alta volatilidad de los espacios más o menos libres, o con restricciones leves, no puede anticiparse ni ser contenido por los responsables: la distancia que se abre entre el comentario esperado y los usos desviantes que se afianzan socialmente, ya sea un esfuerzo coordinado por dañar un juego o una parodia de crítica que incluye un *meme*, muestra un desfase de grandes proporciones entre las instancias de producción y de reconocimiento (VERÓN, 1987) para el que todavía no parecen haberse hallado mecanismos de control.

Si bien otras secciones de *comunidad* son objeto de apropiaciones que quiebran el contrato presupuesto, en *reseñas* la conflictividad se vincula directamente con las hipótesis respecto de la relación más o menos directa entre promedio de críticas y porcentaje de ventas (CARLESS, 2020), es decir, que la creencia en que el promedio crítico puede afectar la vida comercial de un juego tiende a galvanizar todavía más las preocupaciones en torno al tema.

Otras secciones, en cambio, exhiben un funcionamiento más estable. Es el caso de *noticias*. En el *punto de encuentro* (nombre que reciben las páginas) de cada juego en Steam, se encuentra la sección noticias donde los desarrolladores informan novedades y reciben a su vez *feedback* de la comunidad. De esta forma, la sección funciona de manera semejante a cómo lo haría una página web, no en términos estéticos (la sección es igual para todos los juegos y no admite ninguna clase de reconfiguración visual o espacial) sino de manejo de los contenidos: se trata de un canal oficial en el que se asienta una imagen institucional del estudio de desarrollo.

El rango de temas es de una gran amplitud, pero son frecuentes los posteos en los que se comunica el lanzamiento de un parche que soluciona errores<sup>4</sup>, una

---

<sup>4</sup> La distribución digital de juegos introdujo grandes cambios en la relación entre el consumidor y el producto: si durante décadas los juegos se comercializaban una vez finalizados, en el presente existen distintas etapas (como Alpha, Beta o finalizada, además del lanzamiento de contenidos nuevos contenidos descargables -DLC-), cada una con una temporalidad propia. Esto se traduce en una modificación regular del producto, que nunca alcanza un estadio definitivo: incluso los juegos terminados sufren cambios periódicos que alteran tanto cuestiones técnicas como lúdicas. En el plano técnico, es común el lanzamiento de *parches* destinados a corregir errores de programación.

modificación del precio, la implementación de una nueva mecánica de juego, la publicación de contenido adicional (nuevos mapas, personajes o ítems), la aparición de *mods*<sup>5</sup> de la comunidad, etc. Si bien los posteos suelen estar abiertos a los comentarios de usuarios y, por lo tanto, pueden darse todo tipo de manifestaciones por fuera de las previsibilidades de la sección, lo cierto es que, al tratarse de un área administrada por los desarrolladores, hay un control autorial que pone límites a la conflictividad y atenúa los saltos de la circulación de sentido.

Con el análisis somero de estas dos secciones pueden observarse distintas formas en las que Steam procesa las tensiones inherentes a los intercambios entre usuarios: en la sección noticias, el dominio de la voz institucional del estudio de desarrollo deja pocos resquicios para las apropiaciones desviantes; mientras que en reseñas, al no construirse una figura de enunciador fuerte, se abre mucho más el margen para los usos no contemplados del espacio, que puede verse permeado por fenómenos sociales en expansión como el *review bombing*. Se dibuja así una primera entrada posible para estudiar la oferta de intercambios de una plataforma dedicada al *gaming*: atender a las distintas formas en las que, en los diferentes espacios dispuestos por la plataforma, se regula la distancia entre producción y reconocimiento.

### **Presentación del desempeño lúdico**

Desde sus inicios, el videojuego estuvo atravesado por formas de registro y de comparación del desempeño de los jugadores. Esto, por supuesto, es un rasgo que acompañó la vida social de una buena parte de las textualidades lúdicas: muchos juegos, en distintas épocas y culturas, contemplaron modalidades de notación y evaluación de información relacionada con la partida; en muchos casos, ese registro se vuelve condición de posibilidad de la actividad. En el videojuego tuvo una gran importancia la función del *high score*, que en sus inicios consistió en una tabla que presentaba verticalmente los puntajes más altos. Si se alcanzaba a superar a alguno de los puntajes registrados, el juego ofrecía la posibilidad de inscribir el propio a la lista añadiendo una marca casi siempre de tres letras. La tabla de puntajes elevados no solo registraba las performances individuales sino que organizaba una jerarquía, en tanto reunía y clasificaba las marcas más elevadas y, por lo tanto, presentaba las cifras a las que la comunidad local de jugadores debía atender (REISNER, 2016). El

---

<sup>5</sup> Modificaciones realizadas por usuarios que remodelan en diferentes dimensiones y escalas un juego.

*high score* pasó después a los dispositivos hogareños y las formas en las que el videojuego ofreció canales de *feedback* fue creciendo en peso y variedad. Resumir varias décadas de transformaciones es imposible, pero puede decirse que, en el presente, el videojuego cuenta con muchas vías de *feedback* mediante las cuales se sanciona, mide y compara la performance<sup>6</sup>.

Steam mediatiza al menos de dos maneras el *feedback*: una forma interna, que se da en los juegos, y otra externa, que se despliega en el espacio de la plataforma. A la externa puede accederse dentro del propio perfil o en el muro de los contactos y ofrece dos tipos de datos: las horas dedicadas al juego y los logros desbloqueados. El primero no requiere de mayores explicaciones; el segundo necesita de algunas aclaraciones. Los logros de Steam son especies de trofeos ilustrados que se reciben una vez que se superan ciertas metas en un juego y que pueden exhibirse en el perfil personal. Si bien no hay una tipología definida de logros, pueden agruparse en clases o tipos más o menos recurrentes: simple, que se obtiene realizando acciones elementales; complejo, que supone superar metas de gran complejidad; acumulativo, que implican llevar un indicador a una cantidad específica; azaroso, que se consigue sin proponérselo, de casualidad<sup>7</sup>.

Tomaré como ejemplo *Monster Train* (2020), un juego que combina los géneros de cartas (*card battler*) y de defensa de torres. El logro *S-imp-le!* se obtiene apenas con jugar una carta con un diablillo (*imp*); *You Died!*, por ejemplo, es otorgado la primera vez que pierde una partida. En cambio, otros requieren la superación de una condición específica: *Only Determination* es recibido si se gana una partida sin utilizar ningún artefacto (objetos escasos que permiten balancear la amenaza creciente de la partida). Algunos poseen requerimientos acumulativos: eso incluye todos los logros que se desbloquean una vez que se lleva a cada una de las razas de personajes a los niveles 5, 10 y 25 de experiencia, mientras que otros como *Creators of Hell*, que es otorgado cuando se asiste a la secuencia de créditos completa, tienen un funcionamiento humorístico.

---

<sup>6</sup> Un espacio privilegiado para observar esto son los juegos en línea. Por ejemplo, *Overwatch*, un *shooter* competitivo, ofrece una cantidad impresionante de información que puede ordenarse a través de una gran cantidad de variables. Por ejemplo, puede seguirse la evolución que se tuvo con un personaje en el apartado de puntería a lo largo de una temporada, o contabilizarse las horas de experiencia con cada personaje en distintos plazos de tiempo o en total, y un muy largo etcétera.

<sup>7</sup> Para un estudio detallado de los elementos que componen el logro, puede consultarse el trabajo de Harami y Eranti (2011).

A través de esta economía de logros, Steam establece una relación entre el desempeño en un juego y el perfil del usuario en la plataforma: en el espacio del perfil, entonces, otros usuarios pueden acceder a información sobre la cantidad de horas invertidas en el juego y de los logros obtenidos hasta el momento y, así, medirse unos con otros para comparar desempeños y trayectorias lúdicas. La plataforma permite, de esta forma, mediatizar el registro, la sanción y la comparación de la performance, práctica de carácter público que se remonta hasta a los orígenes mediáticos del videojuego en la década del 70 y la función del *high score*, pero lo hace articulando la dimensión privada del juego, ya que los logros son una sanción tipificada que permite conocer públicamente apenas una pequeña fracción de la actividad del usuario. No hay, como en el *arcade*, una tabla única de *high scores* en la que los jugadores dejan sus marcas desbancándose unos a otros, sino una suerte de horizontalización en la que cada usuario, en el espacio de su perfil, muestra qué logros obtuvo y de cuáles carece.

Existe, sin embargo, otra forma en la que Steam mediatiza el *feedback* y la comparación entre los desempeño de jugadores que se da ya no en la plataforma sino en el juego mismo. Nuevamente, *Monster Train* habilita distintos modos de juego. Uno es el modo *covenant*, que consiste en una serie de niveles de dificultad ascendente con obstáculos que dificultan progresivamente el avance. Cada partida superada conduce al nivel *covenant* siguiente, que incluye nuevos peligros y obstáculos. En la sección de *bitácora* del juego, el usuario puede acceder a distintas opciones para evaluar su desempeño hasta el momento observando, por ejemplo, las cartas desbloqueadas (y si se trata de cartas regulares o doradas), la cantidad de veces que se finalizó el juego, etc. Dentro de la bitácora, en el área de *covenant*, hay un ranking que indica el nivel alcanzado.

Figura 1 - Menú *bitácora* de *Monster Train*



Fuente: Steam<sup>8</sup>.

En el ranking se informa además la situación de otros jugadores (que sean amigos mutuos dentro de Steam y que tengan el juego). Esto supone otra vía de despliegue del *feedback*, ya no pública, como los logros, aunque tampoco plenamente privada, sino más bien interindividual, ya que solo los jugadores que se tengan como contactos mutuamente y que posean el juego pueden saber de la situación de los otros. El ranking representa verticalmente las marcas de cada uno y habilita, entonces, una granularidad de la sanción y de la comparación mucho mayor que favorece la competencia; en cierta forma, el ranking de *covenant* de *Monster Train* supone una mediatización en el plano de los intercambios interindividuales de la tabla de *high scores* que en el pasado organizó la actividad de los jugadores en la esfera pública del arcade.

Tenemos, entonces, una segunda entrada posible al problema de las plataformas dedicadas al *gaming* que consiste en problematizar las formas tanto públicas como privadas en las que se gestiona la sanción lúdica y el acceso a la información respecto de la performance de otros.

<sup>8</sup> Disponible en: [https://steamcdn-a.akamaihd.net/steam/apps/1102190/ss\\_de1c1453ce68155196cf15143047a615f28aee34.jpg?t=1590080444](https://steamcdn-a.akamaihd.net/steam/apps/1102190/ss_de1c1453ce68155196cf15143047a615f28aee34.jpg?t=1590080444)

## Funcionamientos semióticos

Al igual que lo que sucede con las redes sociales, una plataforma con el ancho de funcionalidades como Steam supone la articulación con prácticas sociales que preexisten al universo del *gaming* y del entretenimiento. Dentro de *comunidad*, en la sección *capturas*, los usuarios comparten imágenes tomadas por ellos de su partida. Aquí pueden encontrarse una gran cantidad de funcionamientos semióticos: me ocuparé de dos que cuentan con una gran proyección cultural.

Una forma de uso frecuente de las imágenes compartidas en la sección es la de la *prueba*: la escena, en tanto es capturada por medio de algún dispositivo técnico (captura de pantalla tradicional, captura mediante un *software* específico o, muy raramente, por medio de fotografía tradicional) y cuenta con un título y un texto que explican las características del hecho registrado, acentúan el carácter indicial de la imagen. La situación documentada con frecuencia supone algún tipo de hazaña lúdica, ya sea un récord o la superación de un obstáculo de gran dificultad, pero también puede tratarse de un suceso curioso o inesperado cuya rareza misma lo hace merecedor de ser documentado.

En este caso, la sección *capturas* sistematiza las prácticas de registro que acompañan la vida mediática del videojuego desde mucho antes de la irrupción de internet, el juego online y, obviamente, las redes sociales. En los 80 y 90 era común, por ejemplo, que los lectores de revistas especializadas sobre *gaming* enviaran a las redacciones fotografías que documentaban puntajes elevados o proezas lúdicas dirigidas a los correos de lectores, que constituían la prueba mediante la cual se participaba de torneos celebrados a distancia por la publicación o para verificar un récord obtenido dentro del marco de comunidades de juegos específicos (en esos años, por ejemplo, la del juego *Doom* fue especialmente vasta) (GERLING, 2018).

Pero la sección habilita otros tipos de funcionamientos más allá del de la prueba. Es posible encontrar en *capturas* una gran cantidad de imágenes cuyo posteo no busca el registro de una hazaña lúdica sino una *apropiación estética*. Me refiero a *capturas* que son gratuitas en términos lúdicos y cuyo interés gira en torno de la representación de algún aspecto relacionado con la configuración retórica del juego, algún hecho visualmente destacable que el posteo ofrece a la contemplación proponiendo una lectura que atienda a los rasgos sensibles y no a su funcionalidad de registro.

Entiendo que la noción de apropiación estética supone problemas. Siguiendo a autores como Genette (2000) y Schaeffer (2018), lo estético no debe ser comprendido como una cualidad de las cosas sino en tanto fenómeno atencional que tiene su asiento en la actividad mental. De esta forma, utilizo apropiación estética para caracterizar globalmente un tipo de práctica cuya producción (las capturas) se dirige a esa clase de atención, y propongo pensarla en oposición con las imágenes cuya presentación suponen otro tipo de lectura donde lo representado se ofrece como registro y, en consecuencia, debe ser *leído* como prueba.

Una vez más, sería imposible resumir las formas en las que se organizan estas apropiaciones. Sin embargo, una gran cantidad de imágenes aparecen organizadas siguiendo las reglas y previsibilidades del género del paisaje. Los juegos que suelen ser objeto con mayor frecuencia de estas apropiaciones despliegan extensos mundos tridimensionales y fotorrealistas. Algunos de los más populares, como *Grand Theft Auto V* (2013), *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015) o *Red Dead Redemption 2* (2018), entre muchos otros, tienen mecánicas de mundo abierto (*open-world*) que habilitan formas de recorrido por fuera del campo de las metas y las restricciones lúdicas, permitiendo así la observación sin prisas del entorno y de sus elementos.

Se está claramente ante una forma de mediatización del acto fotográfico, primero (el momento de la captura), y de la producción de imágenes organizadas según las reglas del paisaje, después. Pero no se trata de un fenómeno nuevo ni circunscripto a Steam, ya que, desde hace años, la *in-game photography* crece y expande en dos campos muy distintos: en el terreno de las apropiaciones y lecturas asociados al *gaming*, por un lado, y en los espacios vinculados con las artes, por otro.

Respecto del primero, resulta imposible fechar sus orígenes, transformaciones y procesos: las redes sociales, sitios web y foros dedicados al videojuego le dieron visibilidad pública a una práctica que los jugadores desarrollaron de manera privada mucho antes. La popularidad que hoy conoce la fotografía *in-game* puede verificarse en el auge de *softwares* dedicados a facilitar capturas de pantalla, en el *photography mode* y en otras funciones semejantes habilitadas por los mismos juegos, y en las opciones de captura que posibilitan aplicaciones que acompañan el software de placas de video como las de la marca Nvidia.

A la par de esa expansión, se dio otra en entornos asociados a las artes como parte de un fenómeno más grande y complejo relativo a los cruces e intercambios entre el videojuego y la producción del campo artístico (MATÉ, 2019). En los últimos

años, la *in-game photography* ganó un lugar privilegiado en el universo de lo que suele llamarse *game art*, es decir, de la producción de obras que tienen entre sus materiales de partida elementos del videojuego. La escena de la *in-game photography* exhibe en el presente una gran vitalidad: algunos artistas cuentan con una obra sostenida en el tiempo en las que se notan apuestas estilísticas reconocibles y problematizaciones tecnológicas relativas a la captura que requieren de investigaciones y desarrollos de dispositivos específicos.

Realizar un panorama de la escena de la fotografía de videojuegos resulta imposible, pero pueden mencionarse brevemente algunos nombres destacados. Una figura bastante prolífica es el brasileño Leo Sang, que después de años de ensayos, en 2013 culminó su proyecto *Backseat in Videogames* conformado por fotografías tomadas en el interior de vehículos desde el punto de vista de un pasajero ubicados en el asiento trasero. *Down and Out in Los Santos*, del dublinés Alan Butler, tuvo también una gran visibilidad. Exhibida en la Bienal de Fotografía de Malmö en 2017, la serie se compone de capturas de personas marginales y sin techo realizadas dentro de Los Santos, la ciudad de *GTA V*. La obra de Claire Hentschker, en cambio, es fácilmente reconocible: sus fotografías más conocidas pertenecen a la serie *GTA Image Average* y están notoriamente intervenidas al punto de que la referencialidad vacila y el trabajo con las texturas y el *blur* deja en un muy segundo plano las figuras y los espacios fotografiados.

En esa escena, el paisaje es un género muy frecuentado. Uno de los juegos que más ha sido objeto de reelaboraciones por parte de artistas es *Grand Theft Auto V*, que, con una ciudad de grandes dimensiones, compuesta de una enorme cantidad de barrios, sitios públicos, lugares de interés y grupos sociales, pone en disponibilidad un material visual inagotable. La práctica misma implica una problematización de la cuestión del funcionamiento semiótico de esas imágenes: si bien se ha dicho que la captura es necesariamente diferente a la fotografía, lo cierto es que las dos constituyen discursos cuyos mecanismos de referenciación se sostienen sobre operaciones tanto icónicas como indiciales (POREMBA, 2007). Este carácter icónico-indicial remite tanto a la instancia de producción (el momento de la captura) como a sus protocolos de lectura: ya sea que se encuentre en una muestra alojada en una página web, en una galería o en un museo digital, una fotografía *in-game* remite a un universo reconocible (es decir, son icónicas, reenvían a su objeto por una semejanza

sensorial<sup>9</sup>), pero exhiben además una dimensión indicial en tanto circulan como el registro de un instante cuya producción requirió haber ocupado una posición en el espacio, realizado un recorte y efectuar el acto de la captura.

Como sucede con cualquier dispositivo o práctica discursiva, no alcanza con el estudio de sus dimensiones tecnológicas para avanzar en la comprensión de la producción de sentido, sino que es necesario atender a las formas en las que los discursos se articulan con modos de uso social. Así, la fotografía no dice siempre “eso estuvo ahí”, como postula Barthes (1990), sino que sus modulaciones admiten otras fórmulas, por ejemplo, destemporalizadas, donde lo icónico prima por sobre lo indicial y, entonces, la fotografía pasa a decir otra cosa: “eso está ahí” (VERÓN, 1997). Es el caso de géneros fotográficos como el retrato o el paisaje donde lo indicial se atenúa y predomina entonces el carácter icónico, la construcción visual de un real, es decir, la semejanza predomina sobre el registro<sup>10</sup>.

Puede verse cómo en la sección *capturas* intervienen formas de producción y reconocimiento de imágenes que, más allá de las diferencias técnicas y materiales respecto de los dispositivos fotográficos, funcionan parecido en términos semióticos. Mientras que en el registro de una hazaña o una rareza lúdica predomina la dimensión indicial, en las capturas de entornos organizadas según las reglas del paisaje se encuentran referentes destemporalizado y, entonces, lo icónico se sobrepone. Llegado al caso, la misma captura, dependiendo de cómo sea que se la presente en el posteo, si como la prueba de un logro o como registro de algo estéticamente atendible, podría funcionar tanto de una como otra forma; no se trata, entonces, de un problema únicamente sensorial o material, es decir, relativo a la configuración textual de la imagen, sino de los modos en los que es socializada, *leída*, reconocida.

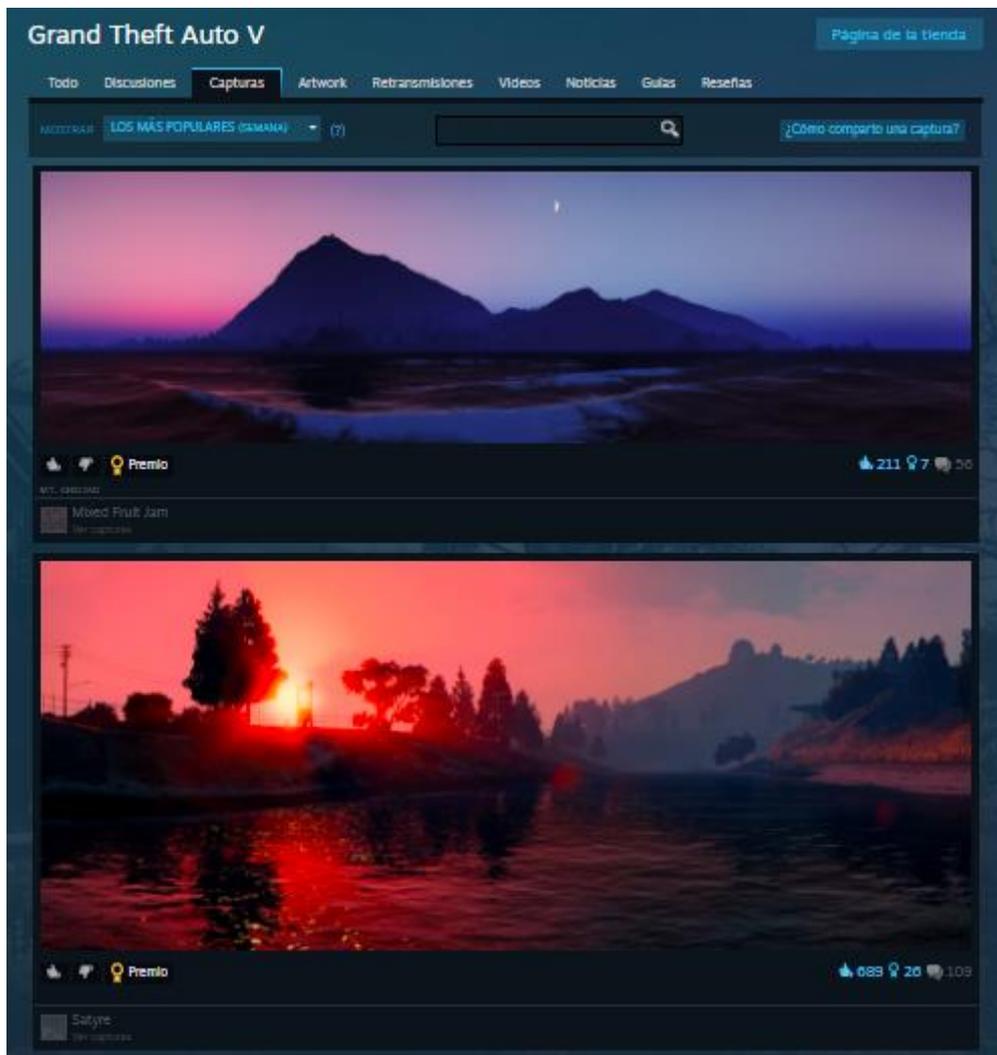
---

<sup>9</sup> Hay que recordar que, cuando se habla de iconicidad, se suele pensar en un tipo específico de semejanza que es la sensorial, donde el parecido es de carácter material. Se tiende a olvidar que para Peirce (1974) la semejanza también puede ser de carácter lógico toda vez que el parecido no remite a la configuración sensorial (tanto del signo como de su objeto) sino a la relación de las partes que lo constituyen (es el caso, por ejemplo, de los organigramas y de los esquemas en general).

<sup>10</sup> Si bien trabajamos con la segunda tricotomía de signos de Peirce, distintos semiólogos y perspectivas semióticas leyeron en la obra peirceana no solo una tipología sino también un repertorio de funcionamientos. De esta forma, la semejanza del ícono no supone solo un rasgo discursivo sino también un aspecto que, dependiendo de la circulación del sentido, es decir, de la diferencia entre las instancias de producción y de reconocimiento, puede aparecer atenuado, subrayado o neutralizado (VERÓN, 2013). Es el caso del dispositivo fotográfico que, aunque supone la producción de signos icónico-indiciales, dependiendo del emplazamiento en el que se encuentre, puede funcionar más icónicamente o indicialmente. La cuestión de las capturas *in-game* presenta, en este sentido y a grandes rasgos, un horizonte de funcionamientos semióticos del mismo tipo que la fotografía.

Una tercera entrada para el estudio de las plataformas dedicadas al videojuego, finalmente, supone aproximarse a las formas de mediatización de prácticas sociales preexistentes (como la producción y publicación de fotografías) para atender a los modos en los que esa producción discursiva es inscripta en nuevos circuitos de socialización.

Figura 2 - Sección capturas



Fuente: Captura realizada por el autor.

## Conclusiones

La vastedad y variedad de ofertas de intercambio que pueden encontrarse en Steam obliga a detenerse en problemas específicos. Las tres entradas proporcionan un recorte posible que opera en dos planos: por un lado, se trabaja sobre algunos aspectos de secciones específicas del área *comunidad*, que es la que concentra

funcionalidades semejantes a las de una red social; por otro, dentro de cada sección se optó por problematizar fenómenos relacionados directamente con diferentes prácticas asociadas (directa o indirectamente) al *gaming*. Se trata de la relación entre los discursos y sus emplazamientos, olvidada demasiado a menudo por los *game studies*. Como pudo verse, no puede hablarse de la sección *capturas* de manera global ya que las formas de uso son numerosas e implican operaciones diferentes tanto en producción como en reconocimiento.

De igual manera, no se puede abordar las prácticas discursivas sin restituir las a su funcionamiento social: la captura que es presentada como prueba puede ser más o menos idéntica a la fotografía que exhibe una apropiación estética, por lo que no son rasgos textuales, en principio, lo que distingue un tipo de captura del otro sino el circuito de prácticas sociales en el cual se inscriben, que a su vez mediatizan modos de uso previos a Steam y a las redes sociales; es decir, que hay una historia discursiva que excede la vida del *gaming* y que opera como condición de producción en cada caso.

Estos son apenas algunos problemas a tener en cuenta a la hora de estudiar las plataformas mediáticas dedicadas al videojuego. Los *game studies*, un campo académico todavía joven y en constante expansión y diversificación, podrían enriquecer su repertorio de enfoques y metodologías si se apropiaran de algunas de las precauciones y sugerencias que provee la perspectiva sociosemiótica.

## Bibliografía

AHN, Sang Ho; KANG, Juyoung; PARK, Sang-Un. What makes the difference between popular games and unpopular games? Analysis of online game reviews from steam platform using word2vec and bass model. *ICIC Express Letters*, v. 11, n. 12, p. 1729-1737, 2017.

BAIS, Rohan; ODEK, Pasal; OU, Seyla. Sentiment Classification on Steam Reviews. Stanford University, 2017.

BARTHES, Roland. *La cámara lúcida*. Nota sobre la fotografía. Barcelona: Paidós. 1990.

CARLESS, Simon. Help needed: what's the real Steam reviews/sales ratio? *Gamasutra*. 2020. Disponible en: [https://www.gamasutra.com/blogs/SimonCarless/20200719/366655/Help\\_needed\\_w\\_hats\\_the\\_real\\_Steam\\_reviewssales\\_ratio.php](https://www.gamasutra.com/blogs/SimonCarless/20200719/366655/Help_needed_w_hats_the_real_Steam_reviewssales_ratio.php). Acceso en: 1 oct. 2020.

CARLÓN, Mario. *Circulación del sentido y construcción de colectivos*. En una sociedad hipermediatizada. San Luis: Nueva Editorial Universitaria. 2020.

D'ARGENIO, Angelo. Why steam is asking users to revise their reviews and why they need to. *Gamecrate*. 2019. Disponible en: <https://gamecrate.com/why-steam-asking-users-revise-their-reviews-and-why-they-need/24592>. Acceso en: 1 oct. 2020.

DUNN, Jeff. Full Steam ahead: The History of Valve. *Games Radar*. 2013. Disponible en: <https://www.gamesradar.com/history-of-valve/>. Acceso en: 1 oct. 2020.

FERNÁNDEZ, José Luis. *Plataformas Mediáticas*. Elementos de análisis y diseño de nuevas experiencias. Buenos Aires: La Crujía. 2018.

FRATICELLI, Damián. *El ocaso triunfal de los programas cómicos*. De Viendo a Biondi a Peter Capusotto y sus videos. Buenos Aires: Teseo. 2019.

GENETTE, Gerard. *La obra del arte II. La relación estética*. Barcelona: Lumen. 2000.

GERLING, Winfried. Photography in the digital. Screenshot and in-game photography. *Photographies*, v. 11, n. 2-3, p. 149-167, 2018.

HALL, Charlie. Steam has a new roadblock to combat so-called 'review bombs'. *Polygon*. 2017. Disponible en: <https://www.polygon.com/2017/11/21/16687498/steam-review-bombs-helpful-system-trolls>. Acceso en: 1 oct. 2020.

HAMARI, Juho; ERANTI, Veikko. Framework for Designing and Evaluating Game Achievements. Proceedings of the 2011 DiGRA International Conference: Think, Design, Play (p. 1-20). Hilversum, Países Bajos. 2011.

KUCHERA, Ben. The anatomy of a review bombing campaign. *Polygon*. 2017. Disponible en: <https://www.polygon.com/2017/10/4/16418832/pubg-firewatch-steam-review-bomb>. Acceso en: 1 oct. 2020.

LANIER, Liz. Steam Now Has One Billion Accounts (And 90 Million Active Users). *Variety*. 2020. Disponible en: <https://variety.com/2019/gaming/news/steam-one-billion-accounts-1203201159/>. Acceso en: 1 oct. 2020.

MATÉ, Diego. Juego, arte: tensiones en los pasajes del videojuego al museo. *La trama de la comunicación*, v. 23, n. 1, p. 107-212, 2019.

MILLER, Chris. As Predicted, Steam Reviews Have Somehow Become Worse After Review Awards Come Out. *Happy Gamer*. 2020. Disponible en: <https://happygamer.com/as-predicted-steam-reviews-have-somehow-become-worse-after-review-awards-come-out-80530/>. Acceso en: 1 oct. 2020.

O'NEILL, Mark; VAZIRIPOUR, Elham; WU, Justin; ZAPPALA, Daniel. Condensing Steam: Distilling the Diversity of Gamer Behavior. IMC '16: Proceedings of the 2016 Internet Measurement Conference, p. 81-95, 2016.

PEIRCE, Charles. *La ciencia de la semiótica*. Buenos Aires: Nueva Visión. 1974.

PLUNKETT, Luke. Steam Is 10 Today. Remember When It Sucked? *Kotaku*. 2013. Disponible en: <https://kotaku.com/steam-is-10-today-remember-when-it-sucked-1297594444>. Acceso en: 1 oct. 2020.

POREMBA, Cindie. Point and Shoot: Remediating Photography in Gamespace. *Games & Culture*, v. 2, n. 1, p. 49-58, 2007.

PORTA FOUZ, Javier. Un oficio en foco. Críticos de cine. *La Nación*. 2012. Disponible en: <https://www.lanacion.com.ar/cultura/criticos-de-cine-nid1448701/>. Acceso en: 1 oct. 2020.

REISNER, Clemens. On the media practice of highscoring. *Culture, Media & Film*, 3. 2016.

RIVERA, Jorge. Los géneros del periodismo cultural. *El periodismo cultural*. Buenos Aires: Paidós. 1995.

SAYER, Matt; WILDE, Tyler. The 15-year evolution of Steam. *PC Gamer*. 2018. Disponible en: <https://www.pcgamer.com/steam-versions/>. Acceso en: 1 oct. 2020.

SCHAEFFER, Jean-Marie. *La experiencia estética*. Buenos Aires: La Marca. 2018.

SOBKOWICZ, Antoni; STOKOWIEC, Wojciech. Steam Review Dataset. New, large scale sentiment dataset. Conferencia impartida en Emotion and Sentiment Analysis 2016 (LREC 2016). Portoroz, Slovenia. 2016. Disponible en: [https://www.researchgate.net/publication/311677831\\_Steam\\_Review\\_Dataset\\_-\\_new\\_large\\_scale\\_sentiment\\_dataset](https://www.researchgate.net/publication/311677831_Steam_Review_Dataset_-_new_large_scale_sentiment_dataset). Acceso en: 1 oct. 2020.

STEAM. Steam and Game Stats. *Steam* (s/f) Disponible en: <https://store.steampowered.com/stats/Steam-Game-and-Player-Statistics?l=english>. Acceso en: 1 oct. 2020.

STEAM DATABASE. SteamDB in numbers. *Steam Database* (s/f) Disponible en: <https://steamdb.info/#stats>. Acceso en: 1 oct. 2020.

TASSI, Paul. 'The Last Of Us Part 2' Is Getting Predictably User Score Bombed On Metacritic. *Forbes*. 2020. Disponible en: <https://www.forbes.com/sites/paultassi/2020/06/21/the-last-of-us-part-2-is-getting-predictably-user-score-bombed-on-metacritic/#7f7151305c25>. Acceso en: 1 oct. 2020.

TEMELKOVSKI, Rashko. Funny Steam Reviews That Are Completely Worth Your Attention. *Glorious PC Gaming Race*. 2017. Disponible en: <https://www.pcgamingrace.com/blogs/gaming-news/funny-steam-reviews>. Acceso en: 1 oct. 2020.

VERÓN, Eliseo. *La semiosis social: Fragmentos de una teoría de la discursividad*. Buenos Aires: Gedisa. 1987.

VERÓN, Eliseo. De la imagen semiológica a las discursividades. El tiempo de una fotografía. En Veyrat-Masson, I. y Dayan, D. (eds.) *Espacios públicos en imágenes* (p. 47-70). Barcelona: Gedisa. 1997.

VERÓN, Eliseo. *La semiosis social 2*. Ideas, momentos, interpretantes. Buenos Aires: Paidós. 2013.

YU, Yun. Steam – the gaming platform before there were platforms. *Digital Initiative*. 2017. Disponible en: <https://digital.hbs.edu/platform-digit/submission/steam-the-gaming-platform-before-there-were-platforms/>. Acceso en: 1 oct. 2020.

*Recebido em: 02/10/2020*

*Aprovado em: 27/11/2020*