

# 5. El jugador

5.1 Terminologia videolúdica

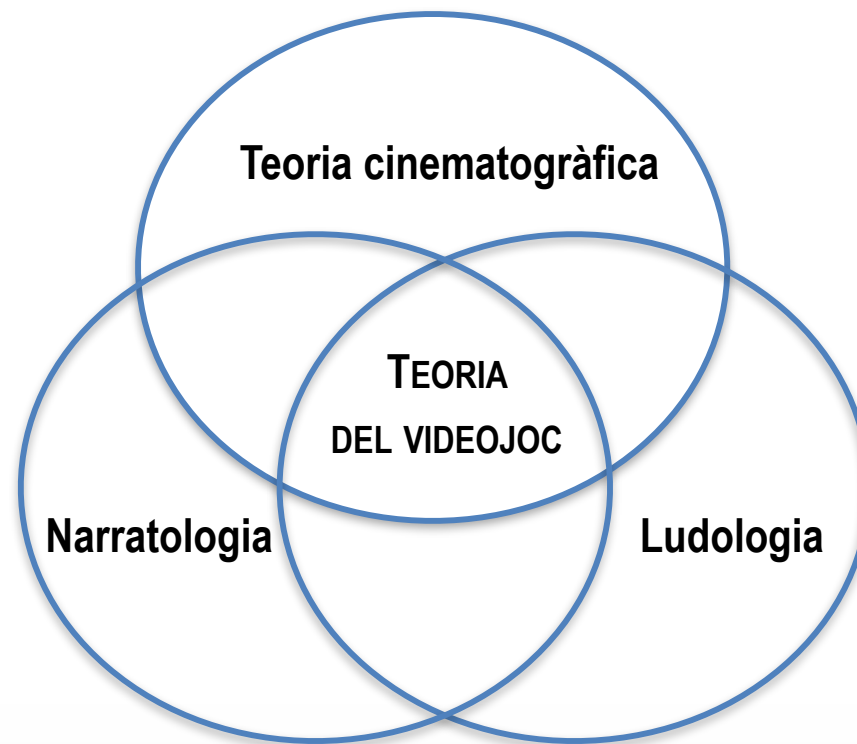
5.2 El jugador-autor

5.3 Teoria del jugador

5.4 Psicologia del jugador



## 5.1 Terminologia videolúdica



## El CIBERTEXT:

—> el trobem en la **lógica** del funcionament narratiu del **videojoc**, ja que cada **seqüència**, cada **botó** que el jugador decideix apretar, el porta a una **acció** o a una altra.

—> prendre decisions és fonamental en el CIBERTEXT, aquestes generen unes **accions** i unes **conseqüències**.

—> el **videojoc** és la forma més **evolucionada** del món HIPERTEXTUAL.



## LITERATURA ERGÒDICA I LABERINT HIPERTEXTUALS:

—> la paraula **ergòdica**, es construeix a partir del llatí *ergon* (treball) i *hodos* (camí): treballar per continuar el camí.

—> el terme l'utilitza el teòric **Espen Aarseth** per descriure aquells **textos** en els que és necessari la **col·laboració** del **lector-autor** per arribar a desvetllar el **contingut**.

—> és a dir, sense la **participació del jugador** el videojoc no construeix el seu **missatge** o **relat**.

—> la **narrativa ergòdica** es descriu a través de la idea de **LABERINT** (pot haver-hi una o varies sortides).



## LUDUS:

—> el ***ludus*** es la essència del **joc**, del *game*.

—> diferenciem entre *game* i *play*

—> el *ludus* forma unes seqüències en les que s'estableix uns camins de **derrota o victòria**.

## GAMEPLAY:

- > es pot sintetitzar com a **dinàmica** o **mecànica** del **joc**.
- > a mesura que **avança** el joc es donen una sèrie de **senyalitzacions** que mostren al jugador de quina mena d'**estructura** té el **joc**.
- > el **gameplay** és el pilar bàsic del disseny en relació a la **jugabilitat**, un **esquelet** sobre el qual el joc es complica i ens porta a un **aprenentatge**.

## PAIDEA:

- > del grec *paidos*, significa “**formació**”.
- > és el **recurregut didàctic** o l'**aprenentatge** que fem a través del joc.
- > la *paidea* es fonamenta en la **interacció** entre el **jugador** i els espais, els objectes, els altres personatges, el comandos, etc.

## 5.2 El jugador-autor

En el **videojoc** la escriptura segueix dos camins que s'**entrecreuen** de principi a fi (pensem en l'ADN).

El **relat** es **crea** i s'**escriu** al mateix temps.

La **narrativa** proposada pel guionista i el dissenyador de nivells és la **base**, però no és el **videojoc** en si.



El **videojoc** es basa en el principi d'**interactivitat**.

Des del context de la **retronarrativitat**, a partir del **cibertext**, podríem parlar de la figura del **jugador-autor** (lectoautor).

El **jugador** executa, a la vegada, les **ordres previsibles** que han dissenyat els programadors i també les imprevisibles que desenvolupa instintivament.

Desenvolupa:

- > pautes **premeditades** per l'equip creador del disseny
- > pautes que el jugador **considera** que ha de seguir

Imaginem un cas extrem, però il·lustratiu:

es pot **jugar/guanyar** un partit de futbol en què guanya l'equip que marca més gols en pròpia porta?

En aquest context el *gameplay* **dissenyat per al joc** seguiria essent el mateix, però és el **jugador/s** qui ha canviat les **normes** seguint la seva voluntat, creant el seu propi joc.

És un exemple radical, però que exemplifica el fenomen de la **retronarrativitat**.



## 5.3 Teoria del jugador

Caldria, doncs, **classificar** els diferents **tipus de jugador** ja que hem vist que pot haver-hi diferències significatives entre uns i altres.

Aquestes diferències es basen en l'**ordre de prioritats** que estableixen en el joc

—> ja que, degut a la seva **personalitat pròpia**, la manera d'actuar canvia.

**Richard Bartle**, en un article “Hearts, clubs, Diamonds, Spades: players who suit MUDs” (Bartle, 1996), fa un estudi dels jocs de rol *on-line*.

Per situar el receptor videolúdic (jugador) exposa dos eixos:

- > la relació **acció-interacció**
- > la relació **jugador-món**

De la combinació d'aquest dos factors en surten 4 personalitats:

- **JUGADOR-ACCIÓ**, *killer* o “executor”
- **JUGADOR-INTERACCIÓ**, *socialisers* o “socialitzadors”
- **MÓN-ACCIÓ**, *achievers* o “conseguidors”
- **MÓN-INTERACCIÓ**, *explorers* o “exploradors”

### JUGADOR-ACCIÓ, *killer* o “executor”:

- > aquest tipus de jugador prioritza la **derrota** dels seus oponents a altres aspectes del *gameplay*.
- > disfruta en l'**acció**, la **batalla**, la **confrontació** i el **poder** col·locar-se per sobre dels demés rivals per **imposar-se** en el joc.
- > **Immediatesa**, avançar ràpidament i consecució d'*ítems* per evolucionar i fer-se més fort.
- > com a jugador, certa **agressivitat**



## JUGADOR-INTERACCIÓ, *socialisers* o “socialitzadors”

- > per aquest perfil, allò realment entretingut és **relacionar-se** amb la resta d'**usuaris**.
- > el **videojoc** és el **mitjà** o l'**excusa** per establir noves **interaccions**.
- > com a jugador, certa **empatia**.

### MÓN-ACCIÓ, *achievers* o “conseguidors”

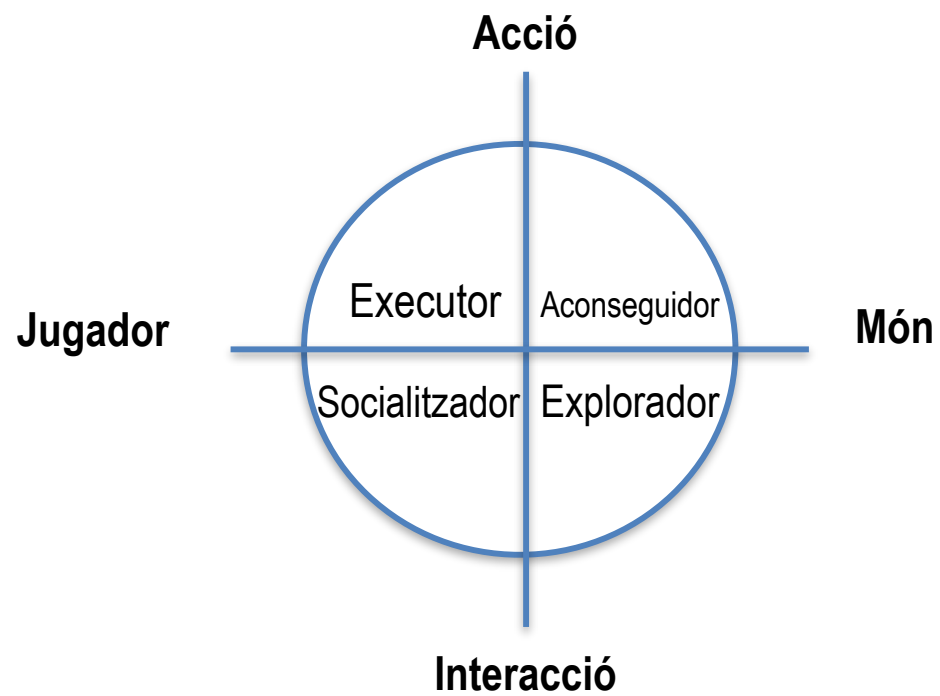
—> el **repte**, per aquests jugadors, és fer-se amb **objectes** importants dins del joc.

—> la **motivació** que els mou no va tant en funció del **desenvolupament** del **personatge** en si, sinó en **aconseguir** allò que necessiten per passar una sèrie de reptes plantejats pel joc.



## MÓN-INTERACCIÓ, *explorers* o “exploradors”

- > la base d'aquest perfil es centra en l'**experimentació**.
- > troben la diversió en l'**exploració**, fent-se amb un **control exhaustiu** del món jugable entès com entorn.



Model de Richard Bartle.

**Exploradors i aconseguidors** estan units per la relació amb l'entorn:

- > són jugadors que guarden molta similitud entre si.
- > però més **solidària** en exploradors; **individualista** en aconseguidors

**Socialitzadors i executors** comparteixen la **recerca** de la **diversió** mitjançant la interacció amb els jugadors

- > els **socialitzadors** disfruten sent **analítics**, aprenent d'altre si treballant en equip.
- > els **executors** tenen una idea més **competitiva** que **executiva**.

La teoria de Richard Bartle serveix com a **referència** de cara a l'anàlisi de la **retronarrativa**

—> permet especular amb les possibles **dinàmiques narratives i creatives** que pot desenvolupar un jugador.

Tot i ser un model clarificador, la **crítica** és que es basa en un *gameplay* concret, especialment es MUDs o jocs de rol *online*.



## 5.4 Psicologia del jugador

Goldberg (1993) desenvolupa, des de la psicologia, la teoria del *big five*:

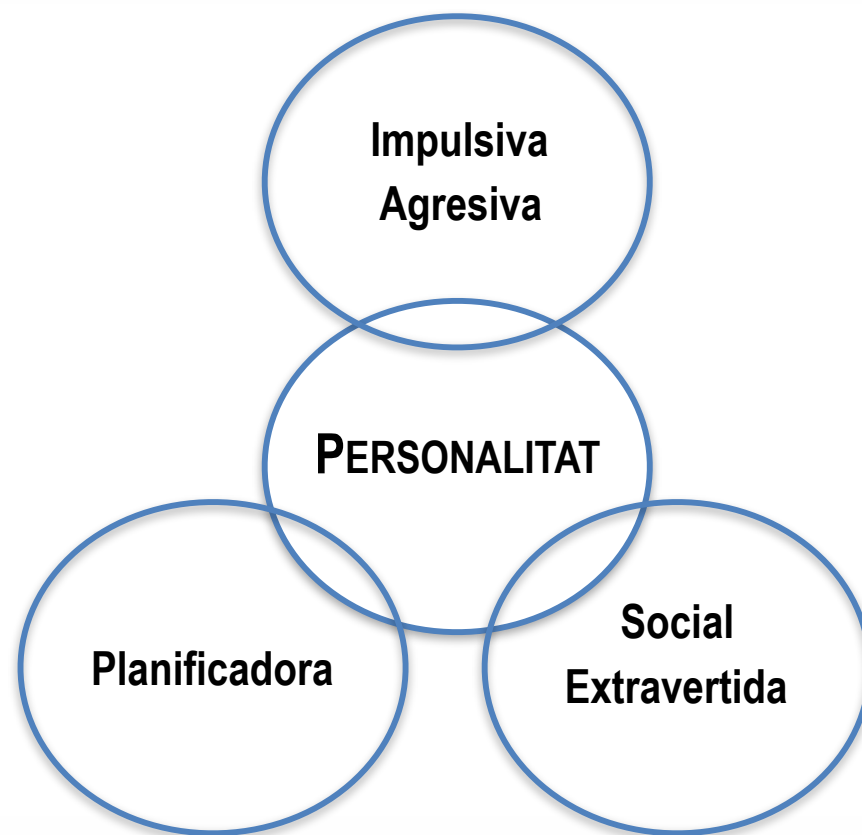
—> teoria dels 5 grans **trets de la personalitat**:

- extraversió
- apertura a l'experiència
- estabilitat o responsabilitat
- inestabilitat o neuroticisme
- amabilitat o afabilitat

Aquesta teoria ha estat adaptada en diversos camps.

Transportada al camp dels **videojocs**, aquesta proposta ens permet concluir que el jugador presenta tres tipus de personalitats (Martínez Rodríguez, 2015):

- **impulsiva-agresiva**
- **planificadora**
- **social o extravertida**



## 1. Jugadors amb una actitud IMPULSIVA-AGRESSIVA

- > generalment **actuen** de manera **ràpida** i **no planifiquen** les seves estratègies
- > la **narració egòdica** d'aquest perfil està lligada a l'**acció-reacció**
- > l'**atzar** juga un paper important
- > la **impulsivitat** minva la capacitat de **previsió**
- > es necessita **destresa** i **experiència** per contrarrestar el factor **sort**
- > **no tendeixen** a completar **objectius secundaris** o a l'**exploració**
- > preferència pels *gameplays* de **reacció**: lluita, conducció, *shooter*...





## 2. Jugadors amb una actitud PLANIFICADORA

- > generalment actuen de manera **estratègica**
- > la **preparació** és més que un **mètode** per **superar** els reptes; és el **repte**
- > gaudeixen **dissenyant** o **agrupant** un exèrcit, per exemple, sense necessitat d'entrar en combat per colmar la seva satisfacció com a jugador
- > en la **narració ergòdica** dels planificadors hi ha present forces **matisos argumentals**
- > no és tant important l'**objectiu**, com **disfrutar del procés** i dels rèdits obtinguts prenent decisions
- > preferència pels *gameplays* que exploren la **retronarrativitat**



### 3. Jugadors amb una actitud SOCIAL-EXTRAVERTIDA

- > el **videojoc** és una excusa per **interactuar** amb altres jugadors
- > la motivació principal és obtenir **millors** resultats que els companys i **comparar-los**
- > també **cooperar** i crear **comunitats** fora de l'entorn estricte del **videojoc**
- > narrativa *on-line*

Aquests **anàlisi** no pretén **posicionar**-se ni prendre partit sobre quina **actitud** és millor o pitjor (si n'hi ha).

Ens permet, però, **indagar** en les causes que determinen la varietat d'actituds a l'hora d'encarar un videojoc.

Evidentment, un jugador pot presentar **diferents** trets o tenir-ne algun de destacat.

*Un jugador compulsiu pot divertir-se amb un joc de caràcter reflexiu...*

Tal com hem dit, la **narració ergòdica** es defineix com la **comunicació** que estableix el **jugador** amb el *gameplay*, creant un **relat únic i irrepetible**.

La **narració ergòdica** és el camí seguit pel jugador en funció d'un *gameplay* determinat.

A vegades, la **pròpia narració** dissenyada pel guionista presenta aquesta perspectiva de manera directa.

Per ex: *Kingdom Hearts*.

