

Facultad de Lenguas y Educación

**Marçal Mora Cantallops**

Máster en Tecnologías de la Información y la  
Comunicación para la Educación y el Aprendizaje Digital

Juegos, gamificación y TIC



# MÓDULO 1: Juegos

## UD1: Definiciones



GLOBAL CAMPUS  
**NEBRIJA**

**Marçal Mora Cantallops**

## **TABLA DE CONTENIDOS**

<b>1. Introducción y contexto</b>	<b>5</b>
1.1 Introducción a los contenidos de la asignatura	5
1.2 Introducción al Módulo 1	5
<b>2. Definición de juego</b>	<b>6</b>
2.1 Huizinga	6
2.1.1 El pacto lúdico	7
2.1.2 El círculo mágico	8
2.2 Caillois	8
2.3 Suits	12
2.4 La introducción del conflicto	13
2.4.1 Avedon y Sutton-Smith	13
2.4.2 Chris Crawford	14
2.4.3 Salen y Zimmerman	15
<b>3. Resumen, otras aproximaciones y ejemplos</b>	<b>17</b>
3.1 Jesper Juul	17
3.1.1 Seis características	17
3.1.2 Juegos en la frontera	18
3.2 Wittgenstein	20
3.3 Ejemplos	21
3.3.1 El ajedrez	21
3.3.2 Un bizcocho	23

**Marçal Mora Cantallops**

3.3.3 Reflexión final 24

**Bibliografía** 25

---

**Marçal Mora Cantallops**

## 1. Introducción y contexto

---

### 1.1 Introducción a los contenidos de la asignatura

La presente asignatura, “Juegos, gamificación y TIC” gira en torno a un único concepto: el juego. Concepto que quizás parezca sencillo, incluso natural, pero que durante el desarrollo de las dos primeras unidades se demostrará escurridizo. ¿Cómo se define el juego? Parte de dicha dificultad emana de lo instintivo que es el juego para los animales (entre los que se encuentra el ser humano). Y es que, en parte, somos humanos precisamente porque jugamos. Una habilidad tan innata puede ser, sin duda, una potente herramienta para el aprendizaje. De hecho, no hace falta ir muy lejos para darse cuenta que muchos juegos infantiles contribuyen a la preparación de habilidades que serán necesarias en la vida adulta. No obstante, la diferencia entre jugar a “médicos” y utilizar el juego para “ser médico” parece fina (o preposicional) cuando es abismal. Es importante notar también el prejuicio tradicional que envuelve al juego por su condición de “no serio”.

Así pues, jugamos pero no comprendemos el juego. A lo largo del desarrollo de la asignatura pasaremos por el juego analógico (ya sea de mesa o de rol), por los usos de dichas mecánicas en otros entornos (la gamificación) y por la cúspide del mantra digitalista, el videojuego. Pero es aquí donde se requiere un pacto con el estudiante en su enfoque. El juego debe ser primero juego y luego herramienta. En este sentido, el estudiante debe explorar los contenidos presentados primero como estudiante, después como ciudadano y, finalmente, como docente. Como estudiante para reflexionar sobre el juego y comprenderlo. Como ciudadano (o animal social) para ser crítico con su uso y potencial. Y como docente para identificar los casos en los que el juego pueda ser netamente positivo para su praxis, con los beneficios sobrepasando a los inconvenientes, que no son pocos. Partamos de la base que el juego no por potente es panacea y no por puro es menos pervertible.

### 1.2 Introducción al Módulo 1

El primer módulo pondrá nombres, definiciones e indefiniciones al juego y a sus componentes, sirviendo de base imprescindible para tratar los tres módulos siguientes. Antes denostado en el plano educativo (y cualquier entorno mal llamado “serio”), la inclusión del juego y/o sus mecánicas (ocasionalmente de forma desmedida o sin justificación) en la educación plantea retos y cuestiones que empiezan por lo más básico: aprender a jugar antes de usar el juego para aprender.

« Hace tiempo que ha ido cuajando en mí la convicción de que la cultura humana brota del juego –como juego- y que en él se desarrolla. [...] Porque no se trata, para mí, del lugar que al juego corresponda entre las demás manifestaciones de la cultura, sino en qué grado la cultura misma ofrece un carácter de juego.»

(Johan Huizinga, *Homo Ludens*, 1938)

## 2. Definición de juego

---

“El juego es más viejo que la cultura”. Así abre Huizinga (2012) el primer capítulo de *Homo Ludens*, la obra fundacional del estudio del juego desde la perspectiva cultural. Hasta entonces, todo estudio sobre el juego había buscado su vertiente psicológica o biológica, siempre desde una perspectiva basada puramente en la utilidad. Representativo es, pues, que hiciese falta esperar hasta bien entrado el siglo XX (en 1938) para la fundación del estudio del juego como elemento indisociable de la cultura, con la publicación del libro de Johan Huizinga, que todavía hoy es referencia básica en la disciplina, complementado por el trabajo posterior de Roger Caillois en su *Les jeux et les hommes* (de 1958).

### 2.1 Huizinga

La primera definición formal de juego se encuentra entre las páginas de *Homo Ludens* (2012, p.33):

Resumiendo, podemos decir, por tanto, que el juego, en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada «como si» y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual.

Para resumir los puntos principales de la definición, Huizinga afirma que jugar:

- Se sitúa fuera de la vida corriente.
- No es “serio” (es una acción libre ejecutada “como si”).
- Absorbe por completo.
- No se corresponde a ningún interés material o provecho.
- Se ejecuta dentro de sus propios límites de tiempo y espacio.
- Sigue un orden sometido a reglas.

- Y crea asociaciones, grupos sociales, que se destacan (separan) del mundo exterior.

El trabajo de Huizinga destaca por ser capaz de identificar algunas de las características más abstractas del concepto de jugar, entre la que destacaría esa idea que jugar es extremadamente absorbente y no serio a la vez. No obstante, reflexionando sobre el resto de puntos encontramos fisuras en esta temprana caracterización. Un buen juego absorberá al jugador por completo, pero no deja de ser una cualidad experimental y subjetiva. Si un juego es placentero para un jugador y no para otro, ¿dónde se queda la definición? Es más, si un juego está tan mal diseñado que fracasa en su intención de gustar, ¿deja de ser un juego?

Se podrían debatir otros aspectos de la definición. La separación del juego de la vida “corriente” y el hecho que ocurre dentro de sus propios límites de tiempo y espacio es algo que se resume con la metáfora del círculo mágico, una alegoría que se verá en los apartados siguientes y que si bien es de utilidad, no está exenta de criticismos. La creación de grupos sociales, por su lado, es más bien una consecuencia que una característica de jugar (se puede jugar solo, aunque sea un acto fuertemente social). Es controvertido también su foco en la “no productividad” del juego, aunque se debe colocar en su contexto político e ideológico. Huizinga intenta disociar el jugar de lo puramente económico, pero entra en contradicción si consideramos que el propio aprendizaje o, incluso, el entretenimiento, es un provecho (inmaterial) derivado del jugar. ¿Y el Póker? ¿Deja de ser un juego si apostamos dinero al jugar?

De hecho, el criticismo presentado en estas últimas líneas se basa en una pequeña trampa, propiciada por la excesiva generalización en la definición de *Homo Ludens*. Tan general es que no entra a diferenciar entre “jugar” y “juego”, palabras difíciles de distinguir en castellano pero mucho más fáciles de discernir en otros idiomas (“play” y “game” en inglés, por ejemplo). Como se verá en la siguiente sección, Caillois (2001) lo resume perfectamente en el inicio de su libro, que alaba el trabajo revolucionario de Huizinga a la vez que lo critica y, finalmente, construye sobre su trabajo. Antes, sin embargo, dos conceptos relevantes.

### 2.1.1 El pacto lúdico

Huizinga postula que el juego es libre, pero apunta a que esa libertad no nace de la falta de reglas (puesto que el juego requiere un orden sometido a reglas) sino a la naturaleza transitoria y sin consecuencia real del juego. Es decir, el jugador sabe que el juego no tiene efectos en el mundo “real” y que entra en él aceptando sus reglas de forma voluntaria, pero a la vez entiende que al aceptarlas debe, obligatoriamente, cumplirlas. De no cumplirlas, no habría juego. Es lo que se denomina el pacto lúdico, un contrato imaginario entre juego y jugador, en el que ambas partes se comprometen a sendas condiciones: el juego expondrá las reglas con claridad y ambos las aceptarán, mientras acuerdan regirse por las mismas.

Se puede llegar incluso un paso más allá en esta consideración, porque el jugador no tan sólo se compromete a seguir las reglas sino que también accede de forma indirecta a experimentar la tensión y el júbilo asociado al juego, a “crearse” el juego, a adoptar una actitud lúdica. Según Huizinga, el juego es una actividad constructora de significado. «Tenemos libertad dentro del

juego porque tiene reglas que permiten el comportamiento de todas las partes, definen el significado y los medios para alcanzarlo. Así, las reglas parecen necesarias para la creación de significado y la construcción de espacios de libertad» (Navarro-Remesal, 2016, p.24).

### 2.1.2 El círculo mágico

Al entrar o salir de un juego, el jugador está traspasando una barrera imaginaria que define al juego en su tiempo y espacio. Ese espacio delimitado es el llamado círculo mágico, término extraído del siguiente párrafo de *Homo Ludens*:

“Todo juego se desenvuelve dentro de su campo, que, material, o tan sólo idealmente, de modo expreso o tácito, está marcado de antemano. [...]. El estadio, la mesa de juego, el círculo mágico, el templo, la escena, la pantalla, el estrado judicial, son todos ellos, por la forma y la función, campos o lugares de juego; es decir, terreno consagrado, dominio santo, cercado, separado, en los que rigen determinadas reglas. Son mundos temporarios dentro del mundo habitual, que sirven para la ejecución de una acción que se consuma en sí misma” (Huizinga, 2012, p.28).

Huizinga habla del círculo mágico únicamente como ejemplo de terreno de juego, pero es un concepto que ha quedado para la posteridad como atajo para explicar ese espacio especial creado por un juego, un espacio finito con infinitas posibilidades, contenido dentro del mundo real pero separado de él por una barrera imaginaria. Hay que notar, no obstante, que la pared del círculo mágico no debe ser tomada como impermeable, como blindada. El jugador entra al círculo con elementos de fuera del mismo y es, por lo tanto, permeable. Pero el círculo define de alguna forma un espacio de autoridad en el que aplican las reglas y es el sitio en el que esas reglas forman significados. Es, además, un círculo frágil, que requiere constante mantenimiento. Haciendo un avance de la unidad siguiente, y sólo para seguir con la metáfora, podríamos decir que la robustez del círculo mágico es directamente proporcional a la calidad del diseño del juego (y que, por lo tanto, no por ser malo un juego es menos juego, sino menos robusto su círculo mágico).

## 2.2 Caillois

Construyendo sobre el camino abierto por Huizinga, Roger Caillois publicó en 1958 *Les jeux et les hommes*, traducida al inglés como *Man, Play and Games* en 1961, fruto de su crítica al trabajo del primero. Junto a *Homo Ludens*, forman la base teórica de estudio del juego como elemento cultural. Caillois abre su primer capítulo hablando precisamente de la definición de juego, que tras deshacerse en alabanzas al trabajo empezado por Huizinga cambia de tercio con el siguiente fragmento:

[El trabajo de Huizinga] no es un estudio de los juegos, sino una investigación sobre las cualidades creativas de los principios del juego en el ámbito de la



cultura, y más concretamente, del espíritu que domina a cierto tipo de juegos – esos que son competitivos. (Caillois, 2001, p.4)

De la discusión que deriva de dichas diferencias surgen, en resumen, las seis características que definen al juego según el autor. Para Caillois, el jugar (“play”) es:

- *Libre*: puesto que jugar no es obligatorio; si lo fuese, perdería su atractivo como diversión.
- *Separado*: circunscrito en unos límites de espacio y tiempo, definidos y fijados de inicio.
- *Incierto*: su curso no puede ser determinado, ni el resultado obtenido de antemano, e incluso con cierta laxitud en manos de la iniciativa de los jugadores.
- *Improductivo*: no crea bienes, ni riqueza, ni elementos nuevos de ningún tipo; y, salvo por el intercambio de propiedades entre jugadores, termina en una situación idéntica a la que había al inicio del juego.
- *Regido por reglas*: bajo convenciones que dejan en suspenso las leyes ordinarias, estableciendo una nueva legislación momentánea, que es válida por sí sola.
- *Fantasía*: se acompaña con la consciencia de una realidad secundaria o de una no-realidad libre, como si fuese contraria a la vida real.

Si bien la definición de Caillois refina la de Huizinga, y añade detalles adicionales donde antes no lo había (hablando, por ejemplo, de su resultado incierto), no es difícil encontrar también las costuras a dicha definición a través de algunos contraejemplos. Cuando un padre o madre es presionado por su hijo a jugar a un juego que no le apetece... ¿sigue siendo un juego? ¿Diríamos que es igual de incierto un encuentro de ajedrez entre Karpov y Kasparov que entre Karpov y nosotros mismos? La definición peca, al fin y al cabo, de lo mismo que la anterior: intentan ser demasiado concretas y demasiado amplias a la vez.

La mayor aportación de Caillois al estudio del juego es, no obstante, su propuesta de clasificación de los juegos (Figura 1), que divide en cuatro categorías fundamentales, afectadas a la vez por un gradiente transversal. Dichas categorías son:

# REPARTITION DES JEUX

	AGON — (compétition)	ALEA — (chance)	MIMICRY — (simulacre)	ILINX — (vertige)
PAIDIA ↑ vacarme agitation fou-rire  cerf-volant solitaire réussites mots croisés ↓ LUDUS	courses luttres etc. athlétisme  boxe escrime football  compétitions spor- tives en général	non réglées  pile ou face comptines  pari roulette  loteries simples composées ou à report	imitations enfantines jeux d'illusion poupée, panoplies masque travesti  théâtre arts du spectacle en général	manège « tournis » enfantin balançoire valse  volador attractions foraines ski alpinisme voltige

N. B. — Dans chaque colonne verticale, les jeux sont classés très approximativement dans un ordre tel que l'élément *paidia* décroisse constamment, tandis que l'élément *ludus* croît constamment.

Figura 1 - Clasificación de los juegos. Fuente: Cailliois (2001).

- **Agôn.** Corresponde a la parte más puramente competitiva, entendiendo puro como equilibrado, justo y, por resumir, sin efecto suerte alguno. El resultado de un juego de puro *agôn* debería responder únicamente a las capacidades de los contrincantes y se asocia, por lo tanto, a la preparación, al trabajo, a la paciencia, habilidad y experiencia. El jugador es un ente totalmente activo.
- **Alea.** En contraposición al anterior, los juegos *alea* son independientes de la acción del jugador, que no tiene control sobre el resultado, que es más fruto de la suerte que de ser mejor que el adversario. El jugador tiene, por lo tanto, un papel pasivo y se aleja del mérito para dejarse llevar por la mano del destino.

Cabe destacar que *Agôn* y *Alea* son a la vez opuestos y complementarios, porque obedecen a la misma idea: dar a los jugadores unas condiciones de igualdad ideales que les son negadas en su vida real. De alguna forma, el jugador huye de su mundo imperfecto para crear otro.



Figura 2 - Ajedrez (agôn puro), Domino (agôn modificado con alea, puesto que hay algo de suerte en robar las fichas) y juego de dados (alea pura). Fuentes respectivas: Alan Light / <http://www.ldoceonline.com> / <http://www.oldschoolbmx.com.au>.

- **Mimicry.** Jugar no sólo consiste en realizar acciones o dejarse llevar por la suerte, sino que también puede pasar por convertirse en otra cosa – o actuar como otro. En vez de escapar de su mundo, el jugador escapa de sí mismo. *Mimicry* es invención incesante: aquí se trata de que el actor fascine al espectador sin cometer ningún error que pueda romper el hechizo.
- **Ilinx.** El último de los cuatro casos es el que, en vez de escapar de una realidad, la rompe en pedazos. También asociada al vértigo, es un caso tan particular como primario, en la que el jugador busca rendirse a la desorientación, a la locura transitoria.



Figura 3 - Personas en una Zombie Walk (*Mimicry*) y una niña en un columpio (*Ilinx*). Fuentes: Tangi Bertin / Ivan Spasic.

Claro está que, aunque podamos encontrar ejemplos puros, la mayoría de juegos hibridan las distintas categorías. La relación (y el ratio) entre competición y suerte, entre *agôn* y *alea*, es de especial interés, como se notará en los capítulos siguientes, porque en el fondo es la responsable del balance entre lo que es justo y lo que es divertido (simplificando por el bien de la explicación).

De Huizinga y Caillois se intuye la importancia de las reglas en el juego, porque lo dotan de significado. Pero también se ha visto la importancia del concepto de libertad dentro del mismo. Ambos conceptos se relacionan en una dimensión transversal que Caillois lleva desde *paidia* hasta *ludus*. Los juegos menos restringidos, más improvisados, tendrán más de *paidia*, más de jugar (“play”), mientras que los reglados, esos con más obstáculos gratuitos e innecesarios añadidos, serán cercanos a *ludus*, al juego (“game”). Cabe notar que mientras hay combinaciones de *ludus/paidia* con *agôn/alea/mimicry/ilinx* muy naturales, hay otras que son poco probables o que carecen de sentido. Por ejemplo, intentar reglar (*ludus*) el vértigo (*ilinx*) cancela el efecto.

Unos breves ejemplos son procedentes e ilustrativos:

- **Si hablamos de *agôn* (competición)**, uno puede, en actitud bromista, coger un objeto de un compañero de clase y echar a correr. El compañero lo perseguirá para recuperarlo, en una carrera de competición (*agôn*) pero improvisada y con reglas muy básicas (*paidia*). Es importante destacar que no estaría exento de reglas, porque se podría pensar que existen algunas (como la prohibición tácita de dañar físicamente al compañero). Al otro extremo estarían las carreras de atletismo en los Juegos Olímpicos. Con un reglamento claro e igual para todos los competidores (*ludus*). Valga también el ejemplo para ilustrar otra forma de conceptualizar la relación entre *paidia* y *ludus*: en *ludus*, la competición es teóricamente tan justa que se compite contra uno mismo más que contra otros. Ser el mejor atleta pasa más por ser el mejor preparado que por la relación con los oponentes. En *paidia*, en cambio, la competición se enfoca más al oponente, más que contra uno mismo.
- **Si hablamos de *mimicry* (o imitación)**, sólo hace falta comparar entre unos infantes jugando a papás y mamás (dando rienda suelta a la imaginación y a la imitación de su visión del mundo adulto) con la interpretación de un personaje padre y una madre en el teatro. Lo primero es puro *paidia* mientras lo segundo se ciñe más a *ludus*, aunque el debate podría extenderse si se hablase de teatro (profesional) de improvisación.

## 2.3 Suits

Bernard Suits, filósofo que se interesó por los juegos, escribió *The Grasshopper: Games, Life and Utopia* en 1978. En él, dio la vuelta a la fábula de la cigarra y la hormiga y, en el proceso, la desarrolla hasta convertirla en un profundo tratado sobre el trabajo y el juego. Escribe:

La moraleja de la fábula no debería ser el triunfo de la hormiga, sino la tragedia de la cigarra. Porque uno no puede hacer más que notar que si no hubiese



inviernos frente a los que protegerse, entonces ni la cigarra hubiese recibido su castigo ni la hormiga su mezquina victoria. (Suits, 2005)

Imaginando un mundo sin inviernos, en el que la vida de la cigarra hubiese sido justificada y la de la hormiga absurda, Suits introduce su teoría de los juegos. "Jugar a un juego es intentar obtener un estado o un suceso específico [*meta prelusoria*], utilizando únicamente los métodos que permiten las reglas [*medios lusorios*], donde las reglas prohíben el uso de los métodos más eficientes en favor de los que lo son menos [reglas constitutivas], y donde las reglas son aceptadas únicamente porque hacen posible la actividad en cuestión [*actitud lusoria*]" (Suits, 2005, p. 54-55).



Figura 4 - En un mundo sin inviernos, la actitud de las hormigas no tendría sentido. Fuente: Milo Winter, 1919.

O, como él mismo resume en una definición engañosamente simple, "jugar a un juego es un intento voluntario de superar obstáculos innecesarios" (Suits, 2005, p. 55). Suits se dirige así a un círculo mágico que él llama *Utopía*, situado lejos de la necesidad y la realidad, ideal, idílico, sin función, beneficio u objetivo. Si bien una definición tan filosófica como la de Suits es necesaria, presenta sus problemas porque no hay juegos que sean inmateriales e innecesarios, ni jugadores que puedan resistirse a su metabolismo o a la fuerza de la gravedad (Boluk & Lemieux, 2017). Bajo su premisa, incluso barrer o limpiar los platos sería un juego si al jugador no le importasen las consecuencias del mismo. Además, de nuevo, no se trata de una definición de juego, sino más bien de una definición del acto de jugar a un juego, como Huizinga y Caillois hablaban más de jugar que de juego.

## 2.4 La introducción del conflicto

Es con la introducción del concepto de conflicto, que veremos en las definiciones siguientes, con el que nos acercaremos a una definición más práctica del juego.

### 2.4.1 Avedon y Sutton-Smith

Uno de los académicos más importantes del siglo XX sobre el juego y los juegos es Brian Sutton-Smith. En *The Study of Games*, libro co-editado con Elliot Avedon en 1971, se introduce la que es, quizás, la primera definición focalizada en el juego y no en la actividad de jugarlos. Según los autores:

“Los juegos son un ejercicio voluntario de sistemas de control, en los cuales hay una disputa entre fuerzas, confinados por reglas para producir un resultado desequilibrado.” (Avedon & Sutton-Smith, 1971).

La introducción del concepto de disputa (del conflicto) facilita la comprensión de los obstáculos innecesarios de los que hablaba Suits, puesto que se interponen entre el jugador y su objetivo. De una forma mucho más fina y sencilla se repasan características ya presentes en las anteriores definiciones y se relacionan de forma elegante. Así, el juego es:

- Un ejercicio de sistema de control: se refiere a que corresponde a algún tipo de actividad, ya sea física o intelectual.
- Voluntario: el jugador entra en ellos libremente.
- Una disputa entre fuerzas: representando así un conflicto entre jugadores.
- Confinado por reglas: de nuevo, el carácter limitador y constructor de significado de las reglas aparece.
- Con un resultado desequilibrado: el estado final es un objetivo, distinto del de inicio del juego.

Es, no obstante, con la llegada de los ordenadores y la expansión del campo de los Game Studies hacia el videojuego cuando se estira la definición de juego

#### 2.4.2 Chris Crawford

Diseñador veterano, Chris Crawford fue pionero en combinar la actividad más profesional o industrial con una vertiente más académica, escribiendo sobre diseño de juegos, narrativa e interactividad. Su libro *The Art of Computer Game Design* (Crawford, 1982) no ofrece, de facto, una definición de juego, pero identifica cuatro características que, según él, todo juego muestra:

- **Representación:** un juego es un sistema cerrado y formal que, de forma subjetiva, representa un subconjunto de la realidad. El juego es completo y autosuficiente como estructura. El modelo de mundo creado por el juego es internamente completo; no hace falta referenciar los agentes externos al mismo. Por formal me refiero únicamente a que el juego tiene reglas explícitas. Un juego es un conjunto de partes que interactúan entre ellas, habitualmente de forma compleja. Es un sistema. Un juego crea una representación subjetiva y simplificada de la realidad emocional.
- **Interacción:** lo más fascinante de la realidad no es que sea, ni que cambie, sino cómo cambia, el intrínquilis de la causa-efecto que relaciona todas las cosas. La única forma de representarlo adecuadamente es permitir a la audiencia explorar sus entresijos, dejar que generen causas y observen sus efectos. Los juegos proporcionan este elemento interactivo y es un factor clave en su atractivo.
- **Conflicto:** el tercer elemento que aparece en todos los juegos es el conflicto. El conflicto aparece de forma natural de la interacción en un juego. El jugador persigue, activamente, algún objetivo. Los obstáculos le impiden obtenerlo fácilmente. El

conflicto es un elemento intrínseco en todos los juegos. Puede ser directo o indirecto, violento o pacífico, pero siempre está presente.

- *Seguridad*: el conflicto implica peligro; el peligro significa riesgo de daños; los daños son indeseables. Así, un juego es un artificio creado para proporcionar las experiencias psicológicas de conflicto y peligro evitando su materialización. En resumen, un juego es una forma segura de experimentar la realidad. Más concretamente, los resultados de un juego son siempre menos duros que las situaciones que el juego modela.

La definición (o las características) que introduce Crawford están claramente marcadas por su contexto de diseñador de juegos digitales. No por eso son menos válidas, no obstante. Su primer apunte, *representación*, recuerda a la *fantasía* de la que hablaba Caillois pero lo cierra relacionándolo con las reglas en un sistema. Crawford es el primero que empaqueta al juego como una combinación de elementos que forman un sistema cerrado y que interactúan entre ellos, de forma segura (sin riesgo, en un espacio separado de la realidad) y presentando un conflicto (la disputa entre fuerzas de Avedon y Sutton-Smith).



Figura 5 - Oregon Trail es un pionero videojuego educativo desarrollado en 1971, cuyo objetivo era que los alumnos experimentasen la realidad de las travesías de los colonos americanos de mitad del siglo XIX. Por suerte, de una forma segura, puesto que coger disentería no debía ser muy agradable. Fuente: captura del programa.

### 2.4.3 Salen y Zimmerman

Katie Salen y Eric Zimmerman publicaron en 2004 el que es probablemente el libro más influyente de diseño de juegos, llamado *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, con el permiso de *The Art of Game Design*, de Jesse Schell. Salen y Zimmerman siguieron el camino marcado tras Avedon y Sutton-Smith (el de la simplificación) y dejaron la definición en una sola línea:

“Un juego es un sistema en el que los jugadores se enfrentan a un conflicto artificial, definido por reglas, obteniendo un resultado cuantificable.” (Salen & Zimmerman, 2004)

Como ellos mismos indican, su definición se parece a la de Avedon y Sutton-Smith, tres décadas anterior, pero coge conceptos de prácticamente todos los autores precedentes. De hecho, se puede notar que si la definición se ha simplificado es porque algunos de los conceptos ya han sido trabajados en el pasado:

- Sistema: en el mismo sentido que Crawford.
- Jugadores: un juego es algo que uno o más participantes juega activamente y con el que interactúan.
- Artificial: está apartado de la vida “real” en tiempo y espacio.
- Conflicto: de nuevo, la lucha de poderes inherente al juego.
- Reglas: que proporciona la estructura.
- Resultado cuantificable: es quizás el punto clave de la definición y que distingue a “un juego” (“game”) de “el juego” (“play”). Poder cuantificar si se gana o se pierde, si se tiene una “puntuación” u otra es parte del juego y lo distingue de otras formas menos formales de juego.

Aprovechando la aparición de Zimmerman, es también útil presentar la definición que propone de *play* en contraposición a la anterior (que corresponde a *game*), que no serían difíciles de volver a relacionar con Caillois y su *paidia* y *ludus*. Para Zimmerman (2004), *play* es:

Jugar (“play”) es el espacio para moverse en libertad dentro de una estructura más rígida. El acto de jugar existe tanto “gracias a” como “pese a” las estructuras más rígidas de un sistema.

Las principales diferencias residen, pues, en la no presencia de conflicto y, por lo tanto, en la ausencia de un resultado cuantificable.



## 3. Resumen, otras aproximaciones y ejemplos

---

### 3.1 Jesper Juul

#### 3.1.1 Seis características

Académico de referencia en el ámbito de los *Game Studies* y, específicamente, en el estudio del videojuego, Jesper Juul recoge en *Half-Real* (2011) diez elementos propios del juego y los resume en seis características que constituyen la fusión de todos los intentos anteriores de definición.

1. Reglas.
2. Resultado variable y cuantificable.
3. Resultado valorable.
4. Esfuerzo del jugador.
5. Vinculación del jugador con los resultados posibles.
6. Consecuencias negociables.

Para Juul, pues, los juegos tienen reglas, que deben estar lo suficientemente bien definidas como para ser programadas o para no ser discutidas cada vez que se juega. Estas reglas deben a su vez proporcionar resultados variables, pero también adaptarse a la habilidad o capacidad del jugador. Aquí Juul habla de la “actividad de juego”, porque un juego que no suponga un reto (un maestro de ajedrez contra un principiante) sigue siendo un juego pero no una actividad de juego. De la misma forma, cuantificable implica que haya una forma clara de entender el resultado. Por más que pueda gustar el *jogo bonito*, el objetivo del fútbol es conseguir goles.

Pero donde Juul hace una aclaración muy relevante es cuando habla de resultado valorable, porque se da cuenta de que no únicamente debe ser el resultado valorable, sino también comparable. Dados dos resultados del juego hay que poder discernir cuál es “mejor”. Es precisamente de esa comparación de la que sale el conflicto que, como se ha visto, es un elemento indispensable del juego. Para seguir con el ejemplo, el objetivo del fútbol no es sólo conseguir goles, sino conseguir *más goles que el oponente*. Sólo valorando “dos” como mejor que “uno” podemos decir que el primer resultado es mejor que el segundo.

El esfuerzo del jugador se vincula aquí con la interactividad y el conflicto. El jugador debe hacer un esfuerzo porque el juego presenta un conflicto, con lo que debe superar un reto o un obstáculo. Sus acciones, además, deben tener impacto en el juego. Cuidado aquí porque los juegos de pura suerte (*alea*) escapan de la definición. De la misma forma, se vincula el impacto emocional en el jugador, que se supone que entra al juego aceptando el pacto lúdico. Un jugador estará contento si gana, triste si pierde. Juul lo separa del esfuerzo porque la relación no es estricta: de nuevo, es posible ganar en los juegos de azar sin realizar trabajo alguno.

El elemento más controvertido, pero no por ello menos esencial, es el último. Las consecuencias negociables se presentan como la posibilidad de asignar (o no) consecuencias en la vida “real”, que además se negocian en función del contexto. Es, por ejemplo, posible jugar al Póker en casa con los amigos apostando *tokens* sin valor real, pero no es posible hacerlo sin dinero real en un casino. En general, solo se considerarán las consecuencias como negociables si son, como definía Crawford, seguras. La guerra, por ejemplo, sería planteable como juego (ciertas reglas, resultados, esfuerzo y vinculación emocional están presentes) si no fuese porque sus consecuencias son claramente innegociables (y dramáticas). Aun así, es un elemento con una definición débil. Se podría ejemplificar con algunos deportes de cierto riesgo (el motor o el boxeo), en los que la posibilidad de un desenlace fatal es, para algunos, parte de la atracción. Pero hace falta notar que aunque exista esa posibilidad, ese riesgo, la convención en estos entornos es la de evitar los accidentes, haciendo los circuitos más seguros, utilizando casco, protecciones, etc. Otro caso en el límite es el deporte profesional, que Caillois sitúa directamente fuera del juego por haberse convertido en trabajo. Sus consecuencias no son negociables para sus jugadores, que se juegan (nunca mejor dicho) sus salarios, carreras y prestigios en cada carrera o partido. Pero, recordando a Schrödinger, el baloncesto podría entonces ser a la vez juego (con los amigos en el parque) y no (Pau Gasol en los San Antonio Spurs). La definición de juego debería ser inequívoca. La solución propuesta por Juul pasa por considerar las sesiones de juego por separado y, a la vez, decidir que un juego no deja de ser juego porque algunas instancias del mismo sean en entornos profesionales.

### 3.1.2 Juegos en la frontera

Juul presenta, de forma gráfica (Figura 6), dos círculos concéntricos que posicionan los juegos al centro, en un círculo definido por las seis características presentadas, y todas esas cosas que no son juegos –pero que sí pueden ser “juguetonas” (“playful”) (Sicart, 2014)– en su exterior. Define también, no obstante, una región concéntrica y fronteriza entre ambas partes, que reconoce como límites del modelo y que demuestra, una vez más, la dificultad de la definición de un concepto tan natural en apariencia como juego. Las definiciones no son inmutables ni definitivas y estos casos lo demuestran.

## NOT GAMES

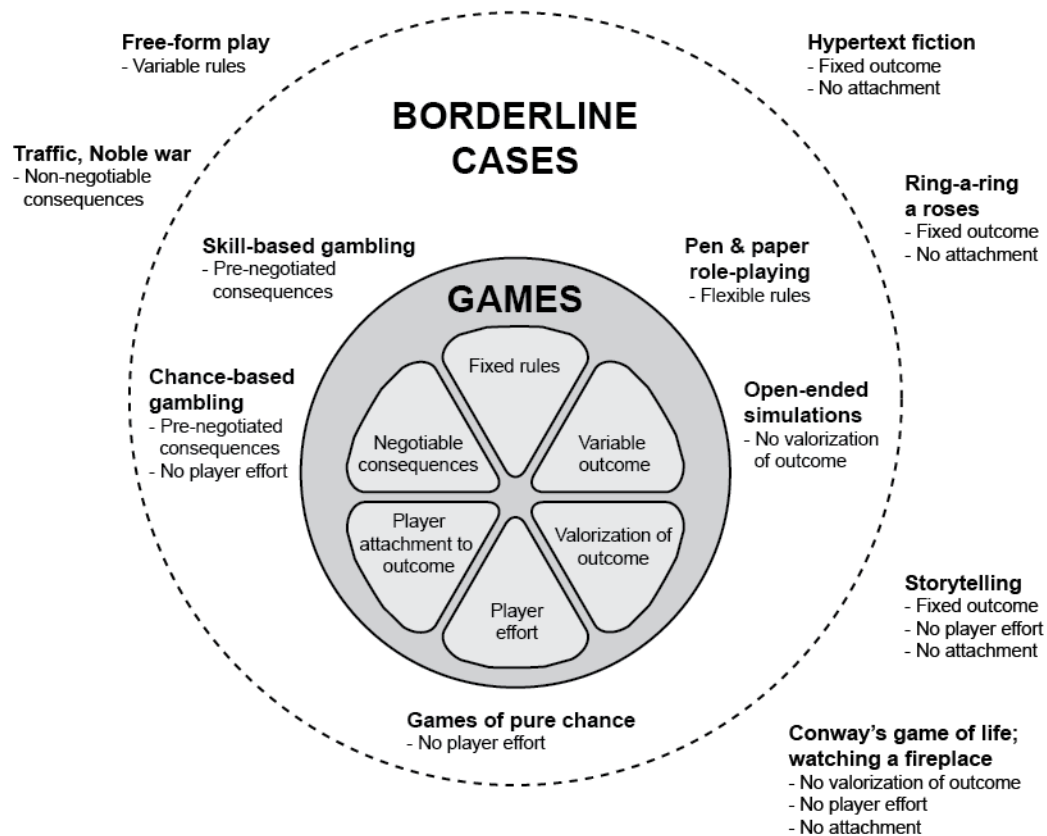


Figura 6 - Límites de la definición de juego.

Fuente: <https://www.jesperjuul.net/ludologist/2015/06/10/what-is-a-game-redux/>

Observando el esquema se puede observar como el juego ("game") se lleva realmente bien con lo que Caillois situaba en *ludus* y *agôn*, mientras tiene problemas con prácticamente cualquier otra dimensión. El papel de *alea*, o del azar, es particularmente curioso, puesto que suele ser un componente importante en el juego (para contribuir a hacer variable el resultado, por ejemplo) pero con una participación medida. De excederse (o basarse únicamente en ella), se pasa fácilmente a los casos límite.

Ejemplos especialmente ilustrativos de la frontera de la definición de Juul son, por ejemplo, los juegos de construcción o simulación. Podríamos hablar de un videojuego *Los Sims* (Will Wright, Maxis, 2000), por ejemplo:

1. Como videojuego, tiene unas reglas definidas, que serán más o menos transparentes, pero están programadas.
2. Las acciones del jugador llevan a estados variables.
3. Pero sus estados **no son comparables**. ¿Cómo se determina si una instancia de una partida de *Los Sims* de un jugador es mejor que la de otro jugador? No es posible o, al menos, no es directo.
4. Requiere un esfuerzo del jugador para "cuidar" a sus avatares.

5. El jugador está conectado emocionalmente al resultado (habitualmente le importan sus personajes e, incluso, puede llegar a identificarse con ellos).
6. Sus consecuencias son negociables.

Se podría argumentar que los estados sí son comparables. Por ejemplo, comparando las barras de “felicidad” de los respectivos Sims o el dinero disponible. Pero es importante destacar que en el momento que se hace este cambio de paradigma también se cambia el juego. No es lo mismo Los Sims que *sé el más rico* en Los Sims o que *sé el más feliz* en Los Sims. Si los objetivos (y las reglas) cambian, también cambia el juego. El videojuego, como se demuestra, tiene un problema ya con su propio nombre. De hecho, como se verá en el tercer módulo de la asignatura, el videojuego es un tipo de juego especialmente problemático de caracterizar y lo es porque, en esencia, es más un generador de juegos que un juego en sí mismo.

### 3.2 Wittgenstein

“Los juegos se han definido y redefinido múltiples veces, pero parece que este proceso no tiene fin, como tampoco el acuerdo sobre su definición.” (Arjoranta, 2014)

Aunque no sea el objetivo de esta unidad el de derivar indefinidamente en la escurridiza definición de juego, sí es interesante visualizar otra aproximación desde un ángulo totalmente distinto. El filósofo Wittgenstein (2009), en Arjoranta (2014), argumenta en contra de la búsqueda de definiciones esenciales o reales en general. Sugiere, en su lugar, que los conceptos deben ser entendidos a través de los rasgos familiares que comparten.

Wittgenstein habla de familia porque su analogía busca precisamente eso: es bastante probable que el padre y la madre no se parezcan, pero compartirán características con sus hijos. En cualquier caso, esos rasgos compartidos sólo tienen sentido dentro de un contexto compartido de habla que, curiosamente, él mismo llama *juegos de lenguaje*. Estos *language-games* serían la forma de entender los conceptos que difieren entre comunidades de hablantes, de la misma forma que entre campos de estudio.

Si eso es así, no hay unos atributos que se puedan utilizar para separar a los juegos de los no-juegos. Por lo tanto, no habría definición única de juego, sino que habría una serie de instancias conectadas por atributos compartidos que, en su conjunto finito o infinito, formarían una familia. En función del uso del lenguaje, se enfatiza una forma u otra dentro de la familia de instancias. Arjoranta lo ejemplifica mediante las definiciones proporcionadas por diversos académicos de distintas ramas dentro del ámbito de los Game Studies. Por ejemplo:

- Ryan (2001) se fija en la narrativa; así, está priorizando los juegos narrativos, que se centran en contar historias, sobre otros como el ajedrez.
- Juul (2003), como se ha visto en el apartado anterior, pone el foco en las reglas, así que prioriza a juegos como el ajedrez y deja fuera, incluso, el juego libre.

- Sicart (2011), que se centra en la actitud lúdica, prioriza el juego libre sobre las narrativas.

Así pues, es quizás tan poco productivo carecer de definición como buscar afinarla. Esto no significa que haya que dejar de tenerla en consideración, sino que hay que tener siempre en cuenta varios aspectos (y esto no aplica únicamente a la definición de juego):

1. **Las definiciones se asemejan a su contexto.** Así, es más lógico hablar de los juegos de rol con analogías al teatro y del ajedrez con analogías a la guerra.
2. **Las definiciones son distintas.** Aunque estén en la misma familia, la definición que aplique a los juegos de mesa no tiene porqué adaptarse a los juegos digitales.
3. **Las definiciones pueden ser incompatibles.** De la misma forma, la terminología para hablar de juegos de mesa puede no ser adecuada para los juegos digitales, puesto que los medios son distintos.

### 3.3 Ejemplos

Tras llegar a la conclusión que definir *¿qué es un juego?* es una tarea titánica, se presentan dos ejemplos completos con los que se intentará mostrar el proceso para comprobar, de forma sistemática, si una actividad es o no un juego. De la misma forma, se analizará su situación en la clasificación de Caillois, si corresponde, y otras perspectivas a tener en cuenta.

#### 3.3.1 El ajedrez



Figura 7 - Jugador de ajedrez. Fuente: The Telegraph.

1. **Reglas (✓):** las reglas del ajedrez especifican que dos jugadores, blanco y negro, disponen de 16 piezas cada uno con distintas formas y que se colocan en un tablero (con 64 espacios de colores alternados) según una disposición prefijada. Cada pieza tiene sus patrones de movimiento permitidos: por ejemplo, hay ocho peones, que sólo

se pueden mover una posición hacia adelante siempre que la casilla a la que van no esté ocupada por otra pieza, salvo en el movimiento inicial que pueden avanzar dos o cuando tengan posibilidad de eliminar una pieza oponente situada a una posición en diagonal hacia adelante. La lista seguiría hasta listar todas las reglas. Se pueden consultar en la página de su federación (<https://www.fide.com/FIDE/handbook/LawsOfChess.pdf>).

2. **Resultado (✓)**: se puede ganar, perder o empatar (tablas). El juego termina cuando un jugador tiene atrapado al rey oponente (jaque-mate), cuando no hay movimientos legales posibles (tablas), cuando un jugador se rinde (gana el oponente) o cuando ambos jugadores acuerdan acabar en empate (tablas).
  3. **Valor (✓)**: el resultado final es mejor para el jugador si no es su rey el que está atrapado.
  4. **Esfuerzo (✓)**: considerar los movimientos posibles, los movimientos del rival. Esfuerzo mental elevado.
  5. **Conexión emocional (✓)**: al jugador le gusta ganar, no le gusta perder. También se puede sentir satisfecho de una buena partida frente a un buen jugador, aunque siempre querrá una revancha.
  6. **Consecuencias negociables (✓)**: habitualmente es un pasatiempo con más beneficios que posibilidad de lesiones o de sufrir daños, pero también existen torneos con consecuencias negociables como dinero o prestigio.
- **Clasificación de Caillois**: es un ejemplo paradigmático de juego fuertemente (o totalmente) reglado y puramente competitivo. **LUDUS/AGÔN**. El ajedrez no deja nada a la suerte (por lo tanto, no tiene nada de *alea*). El jugador de ajedrez no cambia de identidad ni busca la desorientación, así que ni *mimicry* ni *ilinx*. Siendo fuertemente reglado no hay espacio para *paidia* tampoco.
  - **Variantes**: se podría considerar por ejemplo un juego de ajedrez gigante y viviente, con las personas disfrazadas de sus piezas. Si hubiese un jugador general estaría, prácticamente en la misma situación que antes, pero el jugador dentro de cada una de las piezas está, en realidad, cogiendo la identidad de su pieza. Es un ajedrez que sigue sus reglas (*ludus*) pero que, para cada una de sus piezas, está entre *mimicry* y *agôn*. La persona dentro del alfil está en competición pero por su rol, sólo se moverá en diagonal. Al ponernos en contexto, e imaginar la situación, es fácil que nuestra mente imagine esta segunda situación en un parque, con risas, más festivo que la primera, con jugadores en un entorno más serio. Introducir *mimicry* nos acerca, como era de esperar, a una concepción más “juguetona” del juego.



### 3.3.2 Un bizcocho



Figura 8 - Un bizcocho de limón. Fuente: <http://www.annarecetasfaciles.com>

1. **Reglas (✓)**: las reglas para hacer un bizcocho de limón como este son fáciles en manos experimentadas. Hay que medir los ingredientes con un recipiente de yogur (estándar, de 125ml) y tomar varias medidas. Se respetan las leyes de la química (la levadura hace que la masa suba, el horno y su temperatura cuecen la masa). La partida dura 50 minutos. Más detalles aquí: <http://www.annarecetasfaciles.com/2015/11/bizcocho-de-yogur-o-torta-de-yogur.html>.
2. **Resultado (✓)**: al sacar el resultado del horno, o bien tienes un bizcocho perfecto o bien no lo tienes (crudo o quemado).
3. **Valor (X)**: ¿cómo decidir si un bizcocho es mejor que otro? Podríamos, quizás, usar un jurado, hacer un concurso. Pero ya se ve que algo no encaja.
4. **Esfuerzo (✓)**: especialmente si se amasa a mano.
5. **Conexión emocional (X)**: es difícil conectar con un bizcocho, aunque satisfaga que salga bien. Y si se quema un poquito o se abre por el medio tampoco hace falta preocuparse mucho, que está bueno igual.
6. **Consecuencias negociables (X)**: a no ser que estés preparando el pastel de aniversario de un familiar y se quede sin, de no hacerlo bien. (Suponemos que no hay alérgicos entre los comensales y que el cocinero no se va a quemar con el horno).

Aunque este sea más bien un ejemplo en tono jocoso de algo que no es un juego, sirve para ilustrar que muchas de las características pueden ser compartidas. También se pueden discutir: por ejemplo, el cumplimiento de las reglas al hacer un bizcocho es relativo. Quizás falte un ingrediente e intente sustituirlo, quizás me guste con menos aceite o menos azúcar y haga cambios. El resultado podría ser más o menos el mismo y no habría respetado las reglas.

Es, sin embargo, posible pensar en alternativas que convertirían la experiencia en un juego. Imaginen que dispersamos los ingredientes por la casa o que, mejor, hay que ir a comprarlos.

Si dos personas se retan a ser capaces de terminar todo el proceso en el menor tiempo posible, han convertido el proceso de hacer el bizcocho en un juego en toda su extensión. Definirán sus reglas, su criterio y su valor (es mejor en menos tiempo). Pero, en esa instancia, hacer el bizcocho es lo que realmente menos importa.

Bromas aparte, también podemos pensar en los restaurantes (o los chefs) que pugnan por ser reconocidos con estrellas Michelin. De alguna forma podríamos pensar que también compiten en esa carrera, que lo que intentan es ser mejores que sus rivales (a través de su comida), que siguen las reglas del certamen (o del reconocimiento) y que más estrellas es mejor. Pero aquí hay un elemento clave que nos saca del juego y son las consecuencias no negociables. Los restaurantes se juegan su prestigio, su dinero. Es un evento profesional, de trabajo. Y aunque pueda tener una parte lúdica, no sería juego.

### 3.3.3 Reflexión final

La comparación entre el ajedrez y el bizcocho, o entre los restaurantes y sus estrellas, o cualquiera que sea imaginable viene para introducir una reflexión que no cesará de orbitar alrededor de los temas siguientes, especialmente en el último módulo: la línea de separación entre el juego y el no juego es muy fina. Es, a menudo, únicamente fruto de la intención. Así, es fácil darse cuenta que situar al juego fuera de su contexto no tan sólo puede pervertirlo, sino que puede hacer que deje de ser juego. Si convertimos al juego en una mochila para transferir conocimiento, por ejemplo, deja de tener consecuencias negociables; su impacto en la vida real es tangible. Si lo convertimos en un mecanismo para vender un producto, lo mismo. Si pretendemos que su uso haga mejor la vida de las personas, caemos en la misma casilla indeterminada.

No es momento de entrar en este debate, puesto que habrá momento para ello. Pero sí es importante mantener en mente que una cosa es que un juego tenga efectos positivos en la salud, que sea capaz de potenciar o hacer más divertido el proceso de aprendizaje, o que facilite la comunicación entre usuarios y marcas, y otra muy distinta es que el juego tenga como objetivo mejorar la salud, el aprendizaje o los beneficios.



## Bibliografía

---

Arjoranta, J. (2014). Game definitions: A Wittgensteinian approach. *Game Studies: the international journal of computer game research*, 14.

Avedon, E. M. y Sutton-Smith, B. (1971). *The Study of Games*. New York: John Wiley & Sons.

Boluk, S. y Lemieux, P. (2017). *Metagaming*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Caillois, R. (2001). *Man, Play and Games*. Urbana and Chicago: University of Illinois Press.

Crawford, C. (1982). *The Art of Computer Game Design*. Consulta en línea: [http://www.digitpress.com/library/books/book\\_art\\_of\\_computer\\_game\\_design.pdf](http://www.digitpress.com/library/books/book_art_of_computer_game_design.pdf). Accedido el 1 de septiembre de 2017.

Huizinga, J. (2012). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza Editorial.

Juul, J. (2003). The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness. En: Copier, M., and Raessens, J., (Eds.) *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*, Utrecht: Utrecht University, pp. 30-45. Consulta en línea: <http://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/>. Accedido el 1 de septiembre de 2017.

Juul, J. (2011). *Half-real: Video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge, Mass.: MIT Press.

Navarro-Remesal, V. (2016). *Libertad Dirigida: Una gramática del análisis y diseño de videojuegos*. Santander: Shangrila.

Ryan, M.-L. (2001). Beyond Myth and Metaphor: The Case of Narrative in Digital Media. *The International Journal of Computer Game Research*, 1 (1).

Salen, K. y Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge, Mass.: MIT Press.

Schell, J. (2014). *The Art of Game Design: A book of lenses*. CRC Press.

Sicart, M. (2011). Against Procedurality. *The International Journal of Computer Game Research*, 11(3).

Sicart, M. (2014). *Play matters*. Cambridge, Mass.: MIT Press.

Suits, B. (2005). *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*. Peterborough, Ont.: Broadview Press.

Wittgenstein, L. (2009). *Philosophical Investigations*. Traducido por Anscombe, G.E.M., Hacker, P.M.S., and Schulte, J. desde *Philosophische Untersuchungen* (1953). Hoboken: Wiley-Blackwell.

Zimmerman, E. (2004). Narrative, interactivity, play, and games: Four naughty concepts in need of discipline. *First person: New media as story, performance, and game*.