



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL LITORAL
FACULTAD DE INGENIERÍA Y CIENCIAS HÍDRICAS



Tecnicatura en diseño
y programación de videojuegos

UNL VIRTUAL



Diseño de videojuegos I

Unidad 1

CONTENIDOS

1. LEVEL 1: La idea de juego	3
1.1. Todos los juegos el juego	3
1.2. Un juego es un sistema.....	3

1. LEVEL 1: LA IDEA DE JUEGO

1.1. Todos los juegos el juego

Para hablar sobre juegos, vamos a empezar hablando sobre los humanos. Lo que voy a intentar sugerir brevemente es algo ambicioso: el juego nos hace ser humanos porque a través del juego construimos un mundo humano (es decir, cultural) sobre el mundo natural que nos rodea. Así, podemos entender mejor y controlar mejor nuestro ambiente.

Desde tiempos inmemoriales, se juega con palabras, con imágenes, con sonidos y sabores. Se juega con objetos y se juega con la verdad y con la mentira. Se juega a seducir y a ignorar. Se juega con lo que pasó y con lo que va a pasar. Con los mitos, las ideas y las tecnologías que el ser humano va descubriendo en su camino por la historia.

Desde tiempos inmemoriales, desde que el ser humano es ser humano, se juega. Y se inventan sistemas que le dan forma a esas experiencias. (¿Qué otra cosa es, si no, la literatura, la música, la plástica, la gastronomía, etcétera?). Porque los juegos, a diferencia de la lluvia o de una roca, se inventan. Son artefactos puramente humanos, puramente culturales. Son ideas que funcionan como mecanismos: no existen juegos fuera de una cultura humana. Y, a diferencia del fuego o la agricultura, se inventan con un fin un poco menos inmediato (en el sentido de practicidad y supervivencia), más difícil de poner en palabras. Hay algo innato –una necesidad humana– que nos une a la experiencia de juego. Para inventar formas de producir fuego o de cómo sembrar campos, se necesita de conocimientos previos, observación atenta y/o muchísima suerte; en cambio, inventar juegos y jugarlos se hace normalmente tanto de adultos como de niños. Existe una necesidad primordial humana de inventar juegos, de vivir experiencias de juego. Sin duda esto tiene que ver con el aprendizaje. Y con simbolizar el mundo para poder aprehenderlo y saber cómo actuar en él.

¿Qué es esta cosa que llamamos juego, que es tan esencial para ser humanos?

1.2. Un juego es un sistema

Todo sistema creado por el ser humano (todo lo que constituye la cultura humana) es de un modo u otro un juego. Podríamos pensar en la idea de cultura como una red de distintos sistemas, es decir una red de distintos tipos de juegos.

Para ser más claro, usemos ejemplos. Si miramos cualquier sistema de nuestra cultura (por ejemplo, la burocracia o el sistema universitario), puede sorprendernos que en algún punto parezca tomar una forma similar a la que encontramos en distintos tipos de juegos. En la *universidad*, las notas de cada materia son un complejo sistema de acumulación de experiencia que te permite subir de nivel y acceder a habilidades y conocimientos cada vez más poderosos, ¿no? La *burocracia* es un sistema cuidadosamente balanceado en el que una persona va de cuarto en cuarto obteniendo distintos sellos o pases o papelitos que en definitiva funcionan como “llaves” para acceder a niveles cada vez más profundos de esa burocracia, hasta lograr un objetivo.

¿Alguna vez jugaste a videojuegos que te recuerden a estas situaciones?

Pensemos en algún otro aspecto de nuestra cultura (enorme o minúsculo, concreto o abstracto, etc) que funcione como sistema y se vea de algún modo reflejado en videojuegos. Los códigos con los que la gente se relaciona en distintas situaciones, por ejemplo (amor, política). ¿A qué tipo de juego correspondería?

1.2.1. Una primera noción de juego

Como ya vieron en la materia *Introducción al Diseño de Videojuegos*, vamos a partir de la noción de que

Un juego es un sistema de reglas.

Sería lo mismo decir que cualquier sistema de reglas es un juego.

Un deporte, por ejemplo, es un juego (pero eso ya lo sabíamos todos). Ahora, una operación militar, o una cena de etiqueta y protocolo, o la escritura de un currículum o de una novela, ¿son juegos? ¿Por qué? ¿Por qué no? Es decir, ¿con un sistema de reglas ya tenemos un juego? ¿Alcanza con esta definición o un juego necesita de algo más para ser realmente un juego?