

Análisis de la significación del videojuego

Fundamentos teóricos del juego, el mundo narrativo y la
enunciación interactiva como perspectivas de estudio del discurso

Óliver Pérez Latorre

TESI DOCTORAL UPF / 2010

Departament de Comunicació

DIRECTORS DE LA TESI

Dr. Xavier Ruiz Collantes (Departament de Comunicació)

Dr. Xavier Berenguer Vilaseca (Departament de Comunicació)



A mis padres

A Sonia

Agradecimientos

A lo largo de esta investigación he contado con la ayuda de muchas personas, a las que debo mi gratitud.

En primer lugar, a mis directores de tesis doctoral, el Dr. Xavier Ruiz Collantes y el Dr. Xavier Berenguer, que se implicaron con este proyecto desde el primer momento y han realizado aportaciones fundamentales al mismo.

Al margen de su labor como director de esta tesis, Xavier Ruiz Collantes ha sido la persona más importante en mi formación investigadora y docente en la Universidad y, tanto a nivel profesional como a nivel personal, considero una gran suerte la oportunidad de haber trabajado junto a él en los últimos años.

Asimismo, deseo reconocer a Xavier Berenguer su aportación pionera en la introducción de los videojuegos como parte de los estudios en Comunicación de la Universitat Pompeu Fabra. Su curso de doctorado significó un importante estímulo para decidirme a emprender este proyecto.

Agradezco a Xavier Pérez y a Eva Pujadas, mis primeros profesores de análisis de la obra audiovisual, su interés por esta investigación y el ejemplo que ha supuesto para mí su trabajo. Carlos Scolari me alumbró el camino con su trabajo en diversas ocasiones, y actualmente tengo la suerte de contarle como compañero en el Departament de Comunicació. Daniel Sánchez-Crespo me aportó interesantes pistas a seguir en su curso sobre Creatividad y Diseño de Videojuegos, y me descubrió los videojuegos de Fumito Ueda *Ico* y *Shadow of the Colossus*.

Doy las gracias a todos los profesores y compañeros/as que me han ofrecido la confianza y oportunidad de dar clases o publicar textos relacionados con esta investigación durante su desarrollo: Xavier Berenguer, Carlos Scolari, Josep Gifreu, Xavier Pérez, Manuel Garín, Manel Jiménez, Concepción Cascajosa, Iván Pintor, Mònica Figueras, José Lozano, Eugenio Tisselli, Nuria Díaz, Marina Ramos, Eva Pujadas, Domènec Font e Ignasi Ribas. Un agradecimiento va también para los alumnos de los cursos que he impartido alrededor del tema de esta investigación. Sus preguntas y sugerencias han resultado un estímulo fundamental para mejorar el trabajo.

Gracias a mis compañeros y compañeras del Departament de Comunicació y el grupo UNICA de la UPF, que tantas veces me han mostrado su interés por este proyecto y me han dado ánimos. En particular, a mis compañeros más próximos en los últimos años: Reinald Besalú, Roberto Suárez, Frederic Guerrero, Fermín Ciaurriz, Hibai López y Manuel Garín.

Un agradecimiento especial es para Mercè Oliva, profesora y amiga en el mejor sentido de estos términos.

No quiero olvidar un agradecimiento a mis amigos de St. Andreu / Sagrera y en particular a mis amigos de Sitges (Dani, Marc, Samuel, Álex y Antonio), con los que empecé a aficionarme a los videojuegos y con los que sigo jugando.

Un reconocimiento especial es para mis padres, María y Emilio, por el ejemplo que siempre han supuesto para mí y por su continua generosidad a lo largo de la realización de este proyecto.

Finalmente, gracias a mi compañera, Sonia, por su apoyo, paciencia y amor, y por regalarme cada día el *blues* de las mejores intenciones.

Resumen

Esta Tesis Doctoral tiene como objeto de estudio la significación de los videojuegos.

Si la forma en la que, desde niños, construimos universos de valores y damos sentido a nuestras vidas está indisolublemente unida a los medios y las obras de la cultura de masas, el estudio de los modos de significación del videojuego requiere, hoy en día, un desarrollo en profundidad.

En relación con ello, el principal resultado de esta investigación consiste en la fundamentación teórica y metodológica de tres modelos de análisis del videojuego como discurso: un modelo de estructuras lúdicas, un modelo del discurso como universo narrativo y un modelo de enunciación interactiva. Asimismo, se ofrece una sistematización de los códigos de significación que conforman el lenguaje del diseño de videojuegos. Estos modelos constituyen una aportación metodológica innovadora a la Teoría del Videojuego y al Análisis del Discurso.

Las fuentes teóricas y metodológicas fundamentales del trabajo son la Semiótica, la Ludología y la Narratología.

La aplicación empírica de los modelos de análisis propuestos se centra en ejemplos y estudios de caso de videojuegos figurativos/narrativos, pero los modelos han sido construidos pensando en su posible utilidad para el análisis de un amplio espectro de videojuegos y otro tipo de textualidades colindantes, como los mundos narrativos de la literatura y las series televisivas.

Finalmente, se cierra la investigación con dos estudios de caso donde se prueba el sistema teórico en su conjunto, sobre los videojuegos *Ico* (2001) y *Shadow of the Colossus* (2005), ambos del diseñador Fumito Ueda.

Abstract

The object of study in this Doctoral Dissertation is the signification of videogames.

Since early childhood, the way we construct universes of values and make sense of our lives is closely related to the media and works of mass culture. Therefore, the study of the modes of signification of videogames requires to be fully developed.

According to that, this research provides the theoretical and methodological fundamentals of three models of analysis of videogame as discourse: a model of ludic structures, a model of discourse as narrative universe and a model of interactive “énonciation”. Besides that, a systematization of the main signification codes which compose the language of videogame design is carried out. These models constitute an innovative methodological contribution to Videogame Theory and Discourse Analysis.

The theoretical and methodological framework of the research is built upon Semiotics, Ludology and Narratology.

The empirical application of the proposed analytical models is focused on examples and case studies of figurative/narrative videogames. Nevertheless, the models have been constructed bearing in mind their possible utility for the analysis of a broad spectrum of videogames and other kinds of close textualities, like the narrative worlds from literature or television series.

At the end of the research, the theoretical system is tested as a whole in two case studies: Ico (2001) and Shadow of the Colossus (2005). Both videogames have been designed by Fumito Ueda.

ÍNDICE

	Pág.
Sumario	1
PRÓLOGO	3
INTRODUCCIÓN	7
1. Planteamiento. Pregunta e hipótesis de investigación	8
2. Antecedentes de la investigación	15
3. Ámbito de estudio y marco teórico	22
4. Introducción al análisis de la significación del videojuego	34
4.1. Objeto de estudio. Videojuego y significación	34
4.2. Objetivos de la investigación y problemas preliminares	37
4.3. Teoría, análisis y límites de la investigación	45
4.4. Introducción metodológica y estructura del trabajo	51
LA SIGNIFICACIÓN DEL VIDEOJUEGO COMO TEXTO: EL DISCURSO VIDEOLÚDICO	59
1. Introducción	60
2. Del texto al hipertexto	64
3. Del hipertexto al cibertexto	66
4. Del cibertexto al texto como juego y el texto como mundo	70
El discurso videolúdico como juego (la perspectiva lúdica)	77
1. Hacia un modelo de discurso lúdico	78
1.1. Estudio de caso: <i>September 12th</i>	84
2. Análisis del diseño del Medio lúdico: Sujeto/jugador vs. Entorno de juego	87
2.1. Análisis del diseño del Sujeto/jugador	89
2.1.1. Dimensión descriptiva	93
2.1.2. Dimensión de acción/transformación	95
2.2. Análisis del diseño del Entorno de juego	108
2.2.1. Componentes del mundo del juego	108

2.2.2. Dimensión descriptiva	110
2.2.2.1. Temporalidad y espacialidad del Entorno del juego	112
2.2.3. Dimensión de acción/transformación	120
3. Estudio de caso. <i>La sociedad de consumo como casita de muñecas</i> : una relectura de <i>Los Sims</i>	126
4. Análisis del diseño de la Experiencia de juego: <i>gameplay</i>	142
4.1. Sistema de juego - <i>Gameplay</i> : la dinámica de juego como comportamiento derivado	142
4.2. <i>Gameplay</i> - Objetivo: la dinámica de juego como comportamiento prescrito ...	151
4.3. Dimensión de Redundancia vs. Dimensión de Variabilidad en la <i>gameplay</i>	156
4.3.1. Códigos expresivos de la actividad de <i>gameplay</i>	163
4.3.1.1. Conminatoriedad vs. Libertad (permisividad)	163
4.3.1.2. Libertad estructurada vs. Libertad no-estructurada	165
4.3.1.3. Oportunidades vs. Riesgos	165
4.3.1.4. Estrategias dominantes vs. Estrategias dominadas	167
Sobre el balance de juego	167
4.4. La <i>gameplay</i> como proceso desarrollado en el tiempo	173
5. Estudio de caso. <i>Ser niño o gángster</i> : análisis de <i>Grand Theft Auto: Vice City</i> y <i>Grand Theft Auto IV</i>	175
6. El análisis lúdico más allá del videojuego. El caso de <i>Battlestar Galactica</i>	191
 El discurso videolúdico como universo narrativo	201
1. Cibertextualidad y narrativa: el texto como universo narrativo	202
2. Dimensión procesual del universo narrativo en los videojuegos: la narración videolúdica	206
2.1. Narraciones prototípicas y <i>gameplay</i>	210
2.2. Modelos narrativos canónicos y <i>gameplay</i>	212
2.2.1. La <i>gameplay</i> como estructura narrativa actancial	212
2.2.2. La <i>gameplay</i> como estructura narrativa transformacional	213
2.2.3. La <i>gameplay</i> como estructura narrativa dramática	216
2.2.3.1. Arco narrativo y curva de tensión lúdica	220
2.3. Historia y Argumento en el texto videolúdico	226
2.3.1. La Historia videolúdica	230
2.3.1.1. La historia videolúdica como historia hipertextual	230
2.3.1.2. La historia videolúdica como historia multi-lineal	233
2.3.2. El Argumento videolúdico	234
2.3.2.1. Coherencia discursiva multimedialítica. El caso de <i>Psychonauts</i>	234

2.3.2.2. Argumento hipertextual y diseño de la acción narrativizada	238
2.3.2.3. Argumento videolúdico y temporalidad	243
2.3.2.4. Argumento videolúdico y espacialidad	247
2.4. Estudio de caso. <i>Jugar a la crisis matrimonial</i> . Análisis de <i>Façade</i> : <i>gameplay</i> emergente y discurso narrativo	255
3. Dimensión sistémica del universo narrativo y videojuegos: el mundo narrativo videolúdico	270
3.1. Fundamentos estructurales del texto como mundo narrativo	272
3.2. Estudio de caso. <i>Tres islas, tres mundos</i> : análisis comparativo de <i>La isla misteriosa</i> , <i>Lost</i> y <i>Myst</i> como mundos narrativos	283
El discurso videolúdico como enunciación interactiva	295
1. Introducción a la estructura enunciativa	298
2. La enunciación interactiva del videojuego	300
2.1. Marcas enunciativas en el videojuego	304
2.2. Dos casos particulares: <i>Half-Life</i> y <i>Bioshock</i>	311
2.3. Relaciones Jugador implícito vs. Personaje	315
2.3.1. Relaciones jugador implícito vs. personaje según el diseño de la acción	315
2.3.2. Relaciones epistémicas. La Focalización videolúdica	317
3. El jugador modelo en el nivel enunciativo/performativo	323
3.1. El jugador-modelo	326
3.1.1. El jugador-modelo según el diseño de la dinámica de aprendizaje asistido	326
3.1.2. El jugador-modelo según el diseño de la dinámica de resolución de problemas	331
3.2. El jugador/narratario modelo	341
3.3. El jugador/espectador modelo	346
3.3.1. Estudio de caso: <i>Half-Life 2</i>	348
Géneros de juegos y videojuegos	357
1. Géneros de juego según la dialéctica asimilación vs. acomodación	359
2. Géneros de juego en función de la estructura del juego	361
3. Géneros de videojuego según la finalidad del jugador implícito	364
4. Géneros de juego y videojuego según la dominante de mecánicas de juego	367

LA SIGNIFICACIÓN DEL VIDEOJUEGO COMO MEDIO DE EXPRESIÓN: EL LENGUAJE VIDEOLÚDICO	375
1. Introducción	376
2. Reglas de juego en videojuegos y su calidad como signos	384
3. La dimensión denotativa del lenguaje videolúdico	390
3.1. Significación de las reglas de juego denotativas	390
4. La dimensión connotativa del lenguaje videolúdico	393
4.1. Significación de las reglas de juego connotativas	393
4.2. Significación de los códigos connotativos de <i>gameplay</i>	397
4.3. Significación de los códigos connotativos de narrativa interactiva	410
4.4. Significación de los códigos connotativos de puesta en escena y lenguaje audiovisual	413
ESTUDIOS DE CASO FINALES.	
<i>EL AMOR SEGÚN FUMITO UEDA: ANÁLISIS DISCURSIVO DE ICO Y SHADOW OF THE COLOSSUS</i>	417
1. <i>Ico</i> , un juego de hadas sobre dos amigos	419
2. <i>Shadow of the Colossus</i> o Sísifo enamorado	436
CONCLUSIONES	453
Bibliografía, Filmografía y Ludografía	469

Todo juego significa algo

Johan Huizinga

El mundo es un objeto simbólico

Salustio

El cibertexto es un juego-mundo o un mundo-juego

Espen J. Aarseth

*Dios mueve al jugador y éste, la pieza
¿Qué Dios detrás de Dios la trama empieza
de polvo y tiempo y sueño y agonías?*

J. L. Borges, Ajedrez

Sumario

Este trabajo forma parte de un proyecto personal de investigación que sobrepasa los intereses particulares de una Tesis Doctoral y de un solo investigador: el proyecto de exploración sobre los modos de significación y discursividad característicos de la cultura audiovisual de masas contemporánea, en particular de la cultura juvenil de masas en el audiovisual contemporáneo.

Como parte de ese campo de investigación general, la presente Tesis Doctoral se centra en el estudio de los modos de significación de los videojuegos, en la cuestión de cómo los videojuegos transmiten sistemas de valores, de forma similar a como sucede en la literatura, la televisión o el cine pero con sustanciales rasgos específicos como medio de significación.

Con la finalidad de responder a esta cuestión, se divide el trabajo en la investigación sobre el videojuego como “texto” o “discurso” y el videojuego como “lenguaje” o “medio de expresión”. En el primer bloque, se desarrolla un repertorio de perspectivas de análisis del videojuego como discurso: el estudio del texto videolúdico a través del modelo lúdico, el modelo de universo narrativo y el modelo de enunciación interactiva. En el segundo bloque, partiendo de la consideración de la acción del jugador y las reglas de juego como “signos” característicos del medio, se delinea un sistema de códigos de significación específicos del diseño de videojuegos, en tanto que medio de expresión o lenguaje.

La dimensión analítica de este trabajo se centra en el videojuego figurativo/narrativo, pero la construcción teórica y metodológica que sostiene los análisis se ha concebido y elaborado pensando en su posible utilidad para un amplio espectro de tipos de videojuego y otro tipo de textualidades colindantes, como los mundos narrativos de la literatura, el cómic y las series televisivas, los universos de narrativa transmediática, los *reality game-shows*, los concursos televisivos, o hipertextos e interactivos multimedia semi-lúdicos, etc. Como prueba de ello, se ofrecen algunas excursiones más allá del videojuego en sí: análisis de obras literarias y de ficción televisiva a través de los modelos teóricos planteados.

Las fuentes teórico/metodológicas del trabajo son diversas, aunque destacan como núcleo la Semiótica, la Ludología y la Narratología. En un sentido estricto, se debe advertir que la presente investigación no ofrece ni una “teoría semiótica”, ni una “teoría ludológica”, ni una “teoría narratológica”, pero sí constituye, en buena medida, una teoría sobre la intersección entre Semiótica, Ludología y Narratología.

En particular, se adoptan aquí la Semiótica y la Narratología no tanto como sistemas de modelos teóricos “cerrados”, sino como campos teóricos abiertos y fértiles para la construcción de nuevos modelos de análisis de la significación, modelos adaptados a las particularidades de los nuevos medios y formatos discursivos que despuntan en la cultura de masas contemporánea.

La verificación de la validez de los modelos teóricos propuestos se realiza fundamentalmente a través de análisis de caso relacionados con determinadas secciones de la teoría, así como también mediante ejemplos significativos de muy diversos tipos de videojuegos. Finalmente, se cierra la investigación con dos estudios de caso en profundidad, probando ya el sistema teórico en su conjunto: sobre los videojuegos *Ico* (2001) y *Shadow of the Colossus* (2005), del diseñador Fumito Ueda.

Este trabajo es el resultado de una exploración iniciada alrededor del año 2004, con una “tesina” doctoral titulada *Teorías del videojuego: una aproximación al videojuego como objeto comunicativo*. Los mismos intereses y preguntas que guiaron aquella primera aproximación “en círculos” se mantienen en esta Tesis Doctoral, pero se abordan aquí de forma más directa y constituyen ahora el centro mismo de la investigación.

Prólogo¹

En Barcelona, cerca del Arc de Triomf, hay una zona muy frecuentada por jóvenes llamada “el Triángulo *Freak*”, cuyo nombre proviene del perímetro que forman diversas tiendas con un tipo de oferta comercial en común: estas tiendas presentan una ecléctica oferta de productos característicos de la cultura juvenil, fundamentalmente de tipo lúdico y narrativo. En su interior, uno puede encontrar novelas de ciencia-ficción al lado de una estantería llena de libros de juegos de rol, colecciones de cómics manga junto a obras de literatura fantástica, y juegos de mesa de estrategia al lado de camisetas, pósters y otros productos de marketing sobre superhéroes Marvel. El último miembro que se ha sumado a esta heterogénea familia de obras culturales han sido los videojuegos.

Una de esas tiendas muestra un curioso lema en el rótulo de la entrada, un lema entre irónico y orgulloso: “vicio y subcultura”. Y lo cierto es que los diferentes productos de esa extraña familia cultural, desde la novela de ciencia-ficción hasta los videojuegos, pasando por los cómics, tiene como denominador común el hecho de cargar o haber cargado durante algún tiempo con el estigma de la “subcultura”.

Sin embargo, el término de “subcultura”, y tampoco las fáciles etiquetas de “cultura juvenil” o “cultura *freak*”, parecen suficientes para comprender las conexiones y sinergias culturales que pueden llevar a confluir en un mismo espacio (tienda) a obras tan divergentes, en apariencia, como la literatura de ciencia-ficción, el *manga* y los videojuegos, por ejemplo. Más bien, podríamos sospechar que la etiqueta de “subcultura” no es más que una forma de apartar provisionalmente una serie de cuestiones que todavía no hemos llegado a comprender del todo.

Existe una característica en común entre la narrativa de ciencia-ficción, los universos del cómic, los juegos de mesa, los videojuegos, etc., más allá del estigma de la “subcultura”, que ayuda a empezar a comprender la familiaridad subyacente entre estos géneros culturales. Se trata de la perspectiva cognitiva dominante del usuario en el consumo de este tipo de obras:

En términos generales, el lector modelo de la narrativa tradicional se plantea fundamentalmente durante la lectura dos tipos de preguntas: preguntas vinculadas a la creación de expectativas de suspense (*¿qué le sucederá a los personajes?*, *¿cómo proseguirá la trama?...*) y/o preguntas vinculadas a expectativas de curiosidad (*¿qué le sucedió a los personajes?*, *¿cómo empezó todo?...*) (cfr.: Bordwell, 1996: 37).

¹ Una versión previa de este apartado ha sido publicada en: Garín, M. y Pérez, O. (2009): “Entre mundos e historias. Ciencia-ficción y experiencia de juego”.

Sin embargo, el lector de ciencia-ficción, de literatura fantástica, de universos del cómic, etc., concede también una importancia esencial a un tipo de pregunta distinta: *¿cómo es, cómo funciona ese mundo?*. Esto es algo similar a lo que sucede en la relación del jugador con los juegos tradicionales y los videojuegos. El jugador suele adoptar una perspectiva cognitiva orientada a una pregunta central y a menudo necesaria para “sobrevivir” en los videojuegos: *¿cómo es, cómo funcionan este mundo y sus reglas?*. Dicha pregunta suele ir acompañada de otras preguntas complementarias: las preguntas relativas a la trama (*¿cómo empezó todo?, ¿qué ocurrirá en esta partida?, ¿qué le sucederá a mi personaje?*), pero aquélla permanece en el centro de interés del usuario.

Desde los estudios literarios, Brian McHale (1987: 59) ha sugerido que el género narrativo por excelencia de la cultura popular postmoderna es la ciencia-ficción, fundamentalmente porque, a diferencia del resto de géneros en su mayoría, la narrativa de ciencia-ficción se centra en una “dominante ontológica”, asociada a preguntas y expectativas sobre cómo es el mundo narrativo². De la teoría de McHale se puede deducir que la dominante ontológica supone un desplazamiento del centro gravitatorio del texto hacia una dimensión sistémica de la narratividad, en lugar de la tradicional dimensión procesual (historia, argumento, guión, tramas...).

Es posible extrapolar la “dominante ontológica” sugerida por McHale a un conjunto de obras culturales que va más allá de la literatura: la cuestión interpela en el fondo, como conjunto, a juegos de tablero, juegos de rol, mundos narrativos de la literatura, el cómic o el audiovisual, los famosos *reality game-shows* de la televisión y, por supuesto, también a los videojuegos.

Todos estos géneros culturales tienen en común la dominante ontológica: el hecho de que proyectan mundos simbólicos y, en estrecha relación con ello, sus usuarios convencionales son tan o más aficionados al razonamiento sobre cómo funciona un universo narrativo o un sistema de juego (como veremos, ambos términos están estrechamente relacionados)³ que al razonamiento sobre qué sucedió o qué sucederá en una trama o un conjunto encadenado de ellas.

Aunque es evidente que este macro-género de textualidades no nació ayer, se puede considerar que en las últimas décadas ha experimentado una particular expansión y alcanzado cada vez mayor preponderancia en la cultura popular. En este sentido, se debe recordar que los nuevos consumidores del audiovisual contemporáneo, del presente y el futuro, están cada vez más familiarizados con los videojuegos y con los mundos y comunidades virtuales *on-line*

² McHale adopta de Thomas Pavel la acepción de “ontología” en el marco de su teoría: la ontología como “descripción teórica de un universo” (McHale, 1987: 27).

³ A título anticipatorio, M. Sicart sostiene que el concepto de mundo se puede abordar como “envoltorio semántico” de un sistema (2009b: 49).

y, como es lógico, esto está influyendo decisivamente en el desarrollo de transformaciones y nuevas tendencias de la cultura audiovisual, en un sentido general (cfr.: Scolari, 2008a: 225).

Así, el presente trabajo de investigación se centra en la teoría y el análisis del videojuego, pero no entendiéndolo como un área de investigación totalmente aislada, sino como parte de un fenómeno más general de nuevas tendencias discursivas en la cultura popular contemporánea. En este sentido, se asume como premisa que entender el funcionamiento de los juegos y videojuegos como texto o discurso contribuye, paralelamente, a ahondar en la comprensión sobre el funcionamiento de los mundos narrativos como forma discursiva, y viceversa.

Pero, entonces, ¿desde dónde partir?, ¿cuál puede ser la mejor dirección analítica para el estudio de las textualidades ontológicas, sean éstas videojuegos, mundos narrativos, *reality game-shows* de la televisión, etc.?

Aunque los estudios semio-narrativos poseen un repertorio teórico/metodológico muy consolidado, su tradicional orientación al análisis de tramas (en lugar de estructuras sistémicas como las de los videojuegos y los mundos narrativos) puede resultar un “freno” para el desarrollo de nuevos modelos teóricos, que parecen cada vez más necesarios con respecto al tipo de textualidades referidas.

En cambio, tal vez una ciencia joven como la Teoría del Videojuego, aunque carente de metodologías consolidadas, permita desarrollar una aproximación teórica al campo de las textualidades ontológicas liberada de antiguos “hábitos” en los estudios de narrativa y textualidad.

La reflexión precedente plantea la perspectiva de investigación que da contexto a este trabajo: el estudio sobre la significación del videojuego entendido, en particular, como una plataforma o vía teórica especialmente interesante en la búsqueda de una comprensión general sobre los nuevos horizontes de la textualidad contemporánea.

* * *

En cuanto al investigador detrás de este trabajo, podría decir que mi interés por los videojuegos y los mundos narrativos de la cultura popular “empezó” (al igual que para muchos otros) cuando era niño o apenas adolescente, tras la impresión que me causaron, en la misma época, el videojuego de aventura gráfica *The Secret of Monkey Island* y la lectura de *El Señor de los Anillos*, probablemente la ficción más fértil de la historia para la creación de juegos, desde el

pionero juego de rol *Dungeons & Dragons* hasta los innumerables videojuegos inspirados en la Tierra Media de Tolkien.

Más tarde, durante mis estudios de licenciatura y doctorado, desarrollé un interés cada vez mayor por el análisis textual o discursivo del audiovisual contemporáneo, adoptándolo no sólo como un método de investigación sino también como una afición más, la exploración en profundidad sobre la significación de aquellas obras que le apasionan a uno por algún motivo. Entre todas ellas, si tuviera que elegir tres que me han fascinado especialmente en los últimos años, éstas han sido los videojuegos *Ico* y *Shadow of the Colossus* y la serie televisiva *Lost*; en buena medida, unos juegos que tienen mucho de cuento y mito, respectivamente, y una narración que tiene mucho de juego. Los tres forman parte de la muestra de análisis de este trabajo.

En este sentido, en cierta manera podría considerar este trabajo como un recorrido a través de muchos de mis videojuegos y mundos narrativos favoritos como aficionado. Confío en que la pasión del analista por el objeto de estudio contribuya aquí más positiva que negativamente al desarrollo de la investigación.

INTRODUCCIÓN

Introducción

1. Planteamiento. Pregunta e hipótesis de investigación

El juego, en cuanto a tal, traspasa los límites de la ocupación puramente biológica o física. Es una función llena de sentido. En el juego “entra en juego” algo que rebasa el instinto inmediato de conservación y que da un sentido a la ocupación vital. Todo juego significa algo.

Johan Huizinga, *Homo Ludens* (1998: 32)

La historia empieza en 1972, en un bar llamado Andy Capp's, en Sunnyvale, California. Era el año de los Juegos Olímpicos de Múnich, recordado por el atentado terrorista contra el equipo olímpico de Israel, y el año del Óscar a *El Padrino*, con el sonado desplante de Marlon Brando al no acudir a recoger su premio como mejor actor. La banda sonora de la época se caracterizaba por una mezcla de “nostalgia” por los Beatles y nuevos aires de experimentación; el “glam rock” se abría paso a través de David Bowie, Lou Reed y compañía, y en las emisoras de radio no paraban de sonar los Rolling Stones de “Exile on main Street”, Elton John, Jethro Tull y, sobre todo, aquel “Bye, bye, Miss American Pie...” de Don McLean.

A finales de septiembre de aquel año, una extraña cabina de juego fue instalada en el bar Andy Capp's. Se parecía un poco a las máquinas de *pinball*, pero en lugar de una “mesa” de juego tenía un monitor de televisión. A juzgar por un gran rótulo en la parte superior, el juego se llamaba “Pong”. Había un breve texto con instrucciones entre las palancas de mando: “Evita que se pierda la bola para aumentar tu marcador”. Era el último prototipo de Nolan Bushnell y Ted Dabney, unos jóvenes ingenieros que hacía poco habían fundado una compañía dedicada al ocio electrónico llamada Atari.

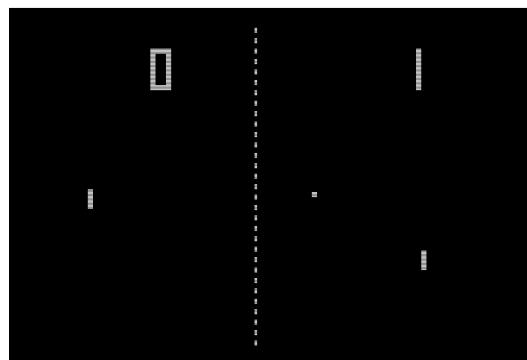
Un cliente asiduo del bar fue el primero en aventurarse a introducir una moneda en la cabina de juego. Se podía ver una raya blanca a cada lado de la pantalla. Un pequeño cuadrado blanco cruzó entonces la pantalla de lado a lado y se perdió más allá, causando un ruidito electrónico no demasiado agradable. El marcador cambió: “1-0”. Se trataba de una sencilla versión electrónica del ping-pong, en la que el jugador podía manejar una de aquellas rayas blancas a modo de pala o raqueta. Pronto una pequeña multitud se congregó alrededor del jugador. Por aquel entonces, la gente asociaba cualquier imagen proyectada a través de un monitor al

medio televisivo, y al principio hubo quien preguntaba desde qué cadena de televisión se estaba emitiendo aquella señal, de qué tipo de nuevo show televisivo se trataba. No obstante, al final de aquel día la mayoría de los clientes de Andy Capp's habían entendido el juego y habían jugado al menos una o dos partidas; en los días siguientes, incluso surgió una pequeña “fiebre” por el juego entre los asiduos al bar. Pero entonces, al cabo de dos semanas, ocurrió la tragedia: el juego dejó de funcionar.

Bill Gattis, el dueño del bar, llamó inmediatamente a los dirigentes de Atari y les dijo que el *Pong* se había estropeado. Al Alcorn, el diseñador principal del juego, acudió rápidamente a Andy Capp's para comprobar qué había sucedido. Cuando revisó la máquina no pudo contener la risa. En realidad, el *Pong* no estaba “roto” sino todo lo contrario: la caja de recaudación estaba tan rebosante de monedas que esto había bloqueado la máquina. Simplemente, habría que substituir la caja de monedas por otra mucho más grande.

Así nació el videojuego como producto de cultura de masas (cfr.: Kent, 2001: 43-44).

Desde *Pong* (Atari, 1972)⁴ hasta la actualidad, el videojuego se ha convertido en una de las principales formas de entretenimiento y uno de los objetos culturales fundamentales de la sociedad contemporánea. Esta evolución se refleja en la cada vez mayor complejidad formal de las obras del medio videolúdico, en su gran impacto social y en su fulgurante crecimiento como industria.



Pong (Atari, 1972)

Hace ya mucho tiempo que el diseño de videojuegos ha dejado de caracterizarse por la creación de pantallas estáticas, entornos bidimensionales y formas abstractas interactivas, como aquellas rayas móviles del *Pong*, orientándose a una casi “mágica” tarea de creación de mundos, llenos de posibilidades de interacción y a menudo con evidente valor estético; en ocasiones, se trata de mundos virtuales con persistencia temporal, donde el usuario no sólo juega sino que prácticamente puede “vivir otra vida”, compartiendo las aventuras de un “alter ego” con millones de usuarios conectados al mismo mundo videolúdico a través de Internet.

En cuanto al impacto social del videojuego, tal vez baste con señalar que, según estudios realizados en Estados Unidos, desde los años 90 los niños reconocen más fácilmente el rostro de Súper Mario que el de Mickey Mouse (Newman, 2004: 127). De todas formas, los

⁴ A lo largo del trabajo se indicará entre paréntesis la compañía de desarrollo y el año de edición de cada videojuego en la primera ocasión que aparezca citado, y puntualmente de nuevo en ocasiones donde resulte pertinente recordar el año de edición de la obra.

videojugadores hace tiempo que han dejado de ser sólo niños y adolescentes: la media de edad del consumidor de videojuegos se sitúa actualmente entre los 20 y los 30 años⁵.

Las cifras económicas constatan también un punto de no-retorno en cuanto al asentamiento del videojuego en la sociedad contemporánea. Aproximadamente desde el año 2000, la industria del videojuego factura, a nivel mundial, alrededor de 20 billones de dólares anuales (concretamente, en el 2008 se alcanzaron los 24.000 millones de euros). Esto ha equiparado la dimensión de la industria del videojuego a las del cine y la industria discográfica, incluso superándolas según cómo se analicen las cifras (incluyendo o no la venta de *hardware*-consolas-)⁶. Asimismo, la industria supone actualmente centenares de miles de puestos de trabajo cualificado, entre diseñadores, programadores, creadores visuales, distribuidores, asistencia técnica, etc. (Pérez Martín et al., 2009: 169).

Por todo ello, el gobierno de Francia ha declarado oficialmente el diseño de videojuegos como un “nuevo arte” (2006) y ha promovido la industria nacional a través de ayudas públicas que pueden alcanzar los 3 millones de euros por proyecto⁷.

En definitiva, poco a poco el videojuego ha dejado de ser considerado (“sólo”) como un objeto tecnológico o un medio de entretenimiento, para pasar a ocupar un lugar clave en el territorio cultural. Aun así, la relevancia sociocultural y económica del videojuego se puede adivinar todavía en crecimiento, puesto que las primeras generaciones que crecieron con los videojuegos como parte fundamental de su tiempo de ocio apenas se encuentran actualmente en la edad adulta.

Llegamos así a la problemática fundamental y la pregunta de investigación que han impulsado este trabajo desde el primer momento:

Problemática subyacente de la investigación.

Si la forma en la que, desde niños, construimos universos de valores y damos sentido a nuestras vidas está indisolublemente unida a los medios y las obras de la cultura de masas y si, como afirmó Johan Huizinga en *Homo Ludens* (1938), “todo juego significa algo” (1998: 32), el estudio de la significación del videojuego requiere, hoy en día, un desarrollo en profundidad.

Dicho de otra manera (Sicart, 2003: 10-11 / TdA⁸): “Los videojuegos son poderosos medios de representación. Aquello que representan y el modo en que lo hacen debe ser analizado con la

⁵ Fuente: Interactive Software Federation of Europe. *On-line*: <http://www.isfe-eu.org>.

⁶ Fuentes: Egenfeldt-Nielsen et al. (2008: 12-13) / ADESE (Asociación de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento de España) / El País, 18/09/2009.

⁷ Fuente: Meristation, 06/11/2006. *On-line*: http://www.meristation.com/v3/des_noticia.php?id=cw454f0f8a4b080&pic=GEN.

⁸ Traducción del autor. A partir de aquí se indicará sólo mediante la abreviatura “TdA”.

finalidad de contribuir a su comprensión y desarrollo no sólo como máquinas de entretenimiento sino también como formas de expresión (...). Los videojuegos como medio de entretenimiento pero también de expresión están alcanzando la madurez. Como investigadores, nuestro deber es entender cómo se proyecta dicha madurez en forma de discursos complejos, al nivel de los que pueden transmitir la literatura o el cine".

Tradicionalmente, los juegos han sido considerados como un medio de entretenimiento, y lo mismo sucede todavía en buena medida con los videojuegos. Sin embargo, la convergencia del diseño del juego con el medio audiovisual/digital en los videojuegos abrió un potencial extraordinario para el diseño y el análisis del videojuego (también) como forma de expresión y como discurso. Podríamos decir que hay un "lenguaje videolúdico" y un "discurso videolúdico" en ciernes, cuyo potencial se intentará describir en este trabajo.

El cuento de hadas jugable que representa *Ico* (Team ICO, 2001), la jugabilidad dentro de mentes desequilibradas en *Psychonauts* (Double Fine, 2005), el final kafkiano de *Half-Life* (Valve, 1998), el desmoronamiento del matrimonio de Trip y Grace ante los ojos del jugador en *Façade* (Procedural Arts, 2005), la reformulación del mito de Ulises contra Polifemo en *Shadow of the Colossus* (Team ICO, 2005), el oscuro juego distópico de *Bioshock* (2K Games, 2007), la crítica contra la guerra preventiva en *September 12th* (G. Frasca, 2003)... Tan sólo echando un vistazo a un puñado de videojuegos contemporáneos resulta meridianamente claro que se puede hablar hoy razonablemente sobre el videojuego como medio de expresión o discurso, sin necesidad de preocuparnos demasiado sobre si la "esencia" del juego y el videojuego es o habría de ser ésa o cualquier otra (el entretenimiento, la educación, el desarrollo tecnológico...).

No obstante, tal como advierte Nelson Goodman (1976: 101), lo que se dice sobre algo al cabo no carece de importancia para aquello que es ese "algo". Por ejemplo, durante un tiempo las películas de directores de cine como Alfred Hitchcock fueron consideradas poco más que un curioso entretenimiento audiovisual; fueron la crítica especializada y los estudios académicos quienes no sólo recogieron sino que también contribuyeron a construir el valor cultural que hoy otorgamos a la filmografía de este autor cinematográfico. Aunque a menudo lo olvidamos, la teoría y el análisis de un determinado objeto cultural no son sólo atalayas privilegiadas desde donde observar pasivamente la realidad, sino que juegan también un papel relevante en el desarrollo de dicho objeto cultural.

En este sentido, ¿de qué depende que un videojuego posea cualidades de significación de forma sustancial? Es un error pensar que depende sólo del trabajo de los creadores, los diseñadores de videojuegos. Si nosotros, como público (o como investigadores), no somos capaces de "ver" el contenido discursivo del juego, de descodificar en toda su extensión el mensaje del videojuego, por más que se esfuerzen los creadores en ese sentido el videojuego seguirá siendo poco más que una moderna y sofisticada forma de pasatiempo.

Por este motivo, se considera necesario abordar una teoría de vocación general sobre la significación del videojuego, que permita analizar la significación de cualquier juego o videojuego (o al menos de una amplia gama de géneros) como forma de expresión y como discurso. De paso, esto nos evitaría tener que caer en prejuicios subjetivos y a menudo simplistas acerca de qué videojuegos “merecen” ser considerados como obra cultural y cuáles son “sólo” entretenimiento.

No está claramente justificado considerar que videojuegos eminentemente destinados al entretenimiento, como por ejemplo *Pac-Man* (Namco, 1980) o *Katamari Damacy* (Namco, 2004), carecen de significación alguna, sólo por el hecho de haber sido concebidos originalmente para el entretenimiento. También son concebidos para el entretenimiento muchos programas televisivos, por ejemplo muchas telenovelas, y desde la Teoría de la Cultura de Masas se suele subrayar la capacidad de este tipo de programas para influir en la construcción social de imaginarios culturales, sistemas de valores, etc.

En el fondo, tomar todo un género cultural o una parte sustancial del mismo y etiquetarla como “simple entretenimiento” es una trampa que conduce a instalarse en un consumo acrítico de las obras. Si dicho consumo acrítico se produce respecto a un medio/entretenimiento de masas, como es el caso del videojuego, entonces estamos ante un problema verdaderamente apreciable.

Por ejemplo, *Los Sims* (Maxis, 2000) es un videojuego con mucho éxito entre los niños, que tiene personajes simpáticos y gráficos coloristas; es un juego divertido, que permite una infinidad de partidas diferentes cada vez que se empieza a jugar de nuevo. Tal vez por estas características un tanto “inocentes” en apariencia, los padres de los más pequeños fans de *Los Sims* quizás no se detienen a valorar que el juego fomenta un determinado discurso sobre la vida cotidiana, marcado por cierta idealización del consumismo (ver, p. ej.: Sicart, 2003). No se trata de alarmar respecto a ningún tipo de videojuegos, sino más bien lo contrario: recordar, parafraseando a Gombrich, que no existe el “juego inocente” en términos expresivos, y tomar conciencia del gran territorio por descubrir que supone el potencial comunicativo de los videojuegos.

Johan Huizinga lo advirtió antes que nadie: “todo juego significa algo”.

Pregunta central de la investigación.

Partiendo de la asunción de que el videojuego posee modos particulares de significación, este trabajo de investigación pretende retomar aquella antigua cuestión planteada por Johan Huizinga, probablemente el primer teórico del juego como objeto cultural, y trasladarla al videojuego. Así, la pregunta central de la investigación se puede establecer de la siguiente manera:

¿Cómo se construye significado a través de los videojuegos?

Dicha pregunta enlaza con otras formulaciones afines, como por ejemplo:

¿Se puede considerar el videojuego como un medio de expresión, como un lenguaje? ¿El videojuego trae consigo una nueva forma de construir discursos? ¿Tiene razón Clark C. Abt cuando dice que un juego se puede analizar como una forma particular de mirar alguna cosa, de interpretar algún tema (citado en: Salen y Zimmerman, 2004: 4)?...

Hipótesis de investigación.

La pregunta central de la investigación está estrechamente relacionada con tres hipótesis de investigación, cuya validez deberá evaluarse a lo largo del trabajo:

- a) **La teoría de la significación del videojuego no es necesariamente subsidiaria de géneros explícitamente discursivos de videojuego** (como los videojuegos directamente diseñados con finalidad comunicativa: “*persuasive games*”, “*art games*”, o videojuegos narrativos con historias explícitas y cerradas); es posible plantear perspectivas de análisis más generales respecto a la significación del videojuego.
- b) **La significación del videojuego posee especificidades respecto a otros medios de significación tanto en su dimensión de “lenguaje”** (el lenguaje del diseño de interactividad y reglas de juego) **como en su dimensión de “discurso”** (en el sentido de la pertinencia de modelos de análisis discursivo distintos a las estructuras narrativa y enunciativa canónicas).
- c) El estudio de las estructuras discursivas del juego posee sinergias relevantes con el estudio de las estructuras discursivas de la narratividad entendida como universo narrativo. En el fondo, **el estudio de las estructuras discursivas del juego y de las estructuras discursivas del mundo narrativo se puede considerar como parte del estudio general de la textualidad ontológica (McHale, 1987) y/o la cibertextualidad (Aarseth, 1997)**.

* * *

Desde el principio de este proyecto he tenido en mente tres tipos de destinatarios posibles del trabajo: en primer lugar, estudiantes e investigadores del ámbito de los estudios en Comunicación, las Ciencias Sociales y las Humanidades, ámbito académico en el que me he

formado como investigador; por otro lado, estudiantes y diseñadores del ámbito de la creación de videojuegos e interactivos; y, finalmente, el público del videojuego en general, compuesto tanto por jugadores habituales como por personas interesadas en profundizar en su conocimiento del medio.

A los estudiantes e investigadores en Comunicación, Ciencias Sociales y Humanidades, espero que el trabajo pueda interesarles como una fundamentación teórica para el análisis del videojuego como obra comunicativa o discurso, y tal vez también, más allá del videojuego en sí, como una base útil para el estudio discursivo de muy diversos tipos de obras culturales a partir de los conceptos de juego, mundo narrativo o enunciación interactiva como perspectivas analíticas.

Existen todavía muy pocos estudios dedicados específicamente al análisis del discurso del videojuego y que presenten propuestas metodológicas concretas. Aquí se intenta fundamentar el análisis del videojuego en principios teóricos y metodológicos de las Ciencias de la Comunicación y las Humanidades (Semiótica, Narratología, Teoría del Cine), e integrarlos de forma satisfactoria con los nuevos principios teóricos que han emergido en la teoría específica del videojuego (*Game Design Studies*, Ludología).

A los estudiantes de diseño de videojuegos y diseñadores de interactivos en general, espero que el trabajo pueda interesarles como la fundamentación teórica de una perspectiva o método creativo muy concreto: el diseño del videojuego como discurso o como medio de expresión. Existen numerosos tratados sobre diseño de videojuegos pero normalmente o tienen un enfoque orientado al puro entretenimiento o bien “neutro” respecto a la creación de videojuegos, y cuando abordan las posibilidades expresivas del medio no suelen profundizar lo suficiente.

Respecto a la relación de un trabajo de este tipo con el diseño de interactivos, se debe recordar que los juegos (no sólo los videojuegos) son uno de los “sistemas de interacción diseñada” más antiguos, por tanto para el diseño y el análisis de interactivos siempre se pueden aprender cosas interesantes a través del estudio del diseño de juegos y videojuegos.

Finalmente, respecto al público en general, espero que el trabajo pueda resultar interesante como construcción de una determinada forma de “mirar” y “jugar” a los videojuegos, y que permita al aficionado enriquecer su relación con éstos.

2. Antecedentes de la investigación

Antecedentes históricos del videojuego contemporáneo.

Pong (Atari, 1972) fue el primer videojuego en comercializarse a nivel masivo y que podía ser ejecutado en diversas máquinas, y sería el primer videojuego en alcanzar popularidad a escala universal, tanto en el sector de las máquinas recreativas como en el de las videoconsolas domésticas. Pero antes de *Pong* hubo precedentes históricos del videojuego, la mayoría de ellos a nivel básicamente experimental:

Ya en 1947, T. Goldsmith Jr. y E. Ray Mann presentaron en la oficina de patentes de EEUU la idea de un sistema electrónico de juego que simulaba el lanzamiento de misiles con un objetivo al que había que abatir (Pérez Martín et al., 2009: 167); algo más tarde, como parte de un trabajo de doctorado, Alexander S. Douglas creó el *Tic-Tac-Toe* (1952), una versión videolúdica del Tres en Raya; William Higinbotham creó en un osciloscopio un embrión de *Pong*, llamado *Tennis for Two* (1958), para entretenér a los visitantes del Laboratorio del museo Brookhaven, donde él trabajaba; en 1962, Steve Russell y sus compañeros del Massachussets Institute of Technology diseñaron *Spacewar!*, el primer juego de ordenador de la historia, concretamente el primer “shooter” de naves espaciales; finalmente, durante los años 60 Ralph Baer trabajó sobre prototipos pioneros de televisión interactiva orientada a juegos, que derivaron en la primera videoconsola de la historia: Magnavox Odissey, en 1972.

Pero, en tanto que un género más de juego, el origen del videojuego se remontaría todavía mucho más tiempo atrás. Los juegos son tan antiguos como la humanidad, o quizá más. Prueba de ello es que los animales no esperan a desarrollar una cultura, en el sentido que nosotros le damos al término, para empezar a “jugar”. No obstante, se puede ceñir la “prehistoria” del videojuego al juego comercializable, y considerar así los juegos de cartas, dados y tablero como los precedentes más antiguos del videojuego. Existe un interesante resumen al respecto en la “breve pre-historia del videojuego” de Egenfeldt-Nielsen et al. (2008: 45 y ss. / TdA), de la que se recogen aquí algunos pasajes fundamentales, añadiendo puntualmente algunos otros datos:

El primer juego de tablero del que se cuenta con registros históricos es un juego de azar llamado “Senet”, cuyos primeros registros están fechados en el 2686-2614 a.C., en el antiguo Egipto. Al parecer, era un juego con cierta similitud al actual Backgammon, y fue muy popular durante la Tercera Dinastía del antiguo Egipto. Aproximadamente en la misma época, otro juego de tablero con dados se practicaba en Mesopotamia, el Real Juego de Ur, también muy popular como medio de interacción social. El Go, esa especie de ajedrez oriental, tal como lo definió el escritor Jorge Luis Borges, se empezó a jugar en Japón alrededor del 2000 a.C.

Los primeros Juegos Olímpicos sobre los que se cuenta con registros históricos se realizaron en Grecia, en el 776 a.C., y alrededor del 500 a. C. existía ya en la India una primera versión del Ajedrez, un juego llamado Chaturanga. Respecto a los primeros juegos de cartas con reglas más o menos estandarizadas, existe evidencia histórica en Europa a partir del s. XV, con una especial popularidad de la derivación de este género de juego hacia el misticismo y la adivinación durante el s. XVIII.

El primer juego de tablero orientado a la simulación y el entrenamiento se diseñó con fines militares: fue el Kriegsspiel, creado en 1824 por el teniente prusiano Georg von Reisswitz.

En 1930 llegó el primer éxito comercial del juego de tablero: *Monopoly*, de los hermanos Parker, seguido en los 50 por éxitos como *Risk* o *Diplomacy*. Y en 1974, inspirados por la Tierra Media de J.R.R. Tolkien, llegaron los primeros juegos de rol, con el pionero *Dungeons & Dragons*, de Gary Gygax y Dave Arneson.

... Mientras tanto, en 1975 la compañía Atari, creadora de *Pong*, pasó de facturar 3 millones de dólares a 40 millones en sólo 2 años, una progresión asombrosa en aquella época, que vino a confirmar el largo porvenir de la recién nacida industria del videojuego, y a Atari como la primera gran “major” de la historia de los videojuegos.

A finales de los 70, tras la época dorada de Atari y *Pong*, surgió el “boom” de las recreativas japonesas (*Space Invaders* [Taito, 1978], *Pac-Man* [Namco, 1980]); luego, a mediados de los 80, llegaron la primera consola de Nintendo y la “Era Súper Mario”, junto a la popularización de pequeños ordenadores domésticos con capacidad para ejecutar videojuegos, como el ZX Spectrum. En la década de los 90 se produjo una gran aceleración de la industria: durante aquellos años se asentó el PC como plataforma de juego, y fueron surgiendo el CD-ROM, el diseño de entornos en 3D, los “first-person shooters”, la primera PlayStation, los primeros juegos multijugador *on-line*, *Tomb Raider* (Core Design, 1996) y *Los Sims* (Maxis, 2000), la hibridación de géneros, la diversificación del perfil del jugador, cada vez con más adultos y presencia de mujeres, etc.

En los albores del nuevo milenio, el videojuego tenía tras de sí una industria de crecimiento imparable e incluso empezaba a obtener cierto reconocimiento cultural y artístico, pero todavía le faltaba algo: una ciencia propia, una Teoría del Videojuego.

Antecedentes de la investigación sobre la significación del videojuego.

La Teoría del Videojuego, y en particular la teoría sobre el videojuego como nuevo medio de significación, tardó alrededor de 30 años en confirmarse como realidad desde la instalación de la primera máquina de *Pong* en Andy Capp's.

Las primeras publicaciones sobre videojuegos no abordaron el videojuego como objeto cultural, sino que fueron simples guías para aficionados llenas de recomendaciones sobre cómo ganar en los juegos más conocidos y manuales para el diseño de juegos electrónicos. Poco después, empezaron a surgir los primeros trabajos teóricos sobre el videojuego: se trataba, fundamentalmente, de estudios sobre los efectos que podía provocar esta nueva forma de entretenimiento, sobre todo en los niños. Así, las primeras publicaciones sobre el tema concebían generalmente el videojuego como una rareza para fans y para ociosos aficionados a la electrónica, o bien como un juguete, nuevo y quizá nocivo, pero, al fin y al cabo, un simple juguete (cfr.: Wolf y Perron, 2005: 3-6).

No fue hasta los años noventa cuando empezaron a surgir estudios sobre el videojuego como medio de significación, considerándolo un fenómeno cultural digno de atención. En libros como *Playing with Power in Movies, Television and Video Games*, de M. Kinder (1991), o *Video Kids: Making Sense of Nintendo*, de E. Provenzo (1991), se comenzó a indagar sobre el potencial comunicativo del nuevo medio. Paralelamente, empezaron a aparecer en revistas académicas las primeras aproximaciones semióticas al videojuego (David Myers), hasta que, en 1993, en Francia, los hermanos Le Diberder proclamaron el diseño de videojuegos como un nuevo arte, en *L'univers des jeux vidéo*. Retomaron así una predicción del legendario diseñador de Atari Chris Crawford, que en 1984 había titulado su pionero tratado sobre diseño de videojuegos como *The Art of Computer Game Design*.

Cabe destacar, de la investigación de aquella época, por su anticipación del enfoque teórico que aplicamos aquí, la siguiente reflexión de Provenzo (1991: 75 / TdA):

"Podemos interpretar los videojuegos como instrumentos clave de mediación entre el niño y su forma de entender la cultura que le rodea. En este contexto, videojuegos como los de Nintendo no son 'neutrales' ni 'inofensivos', sino que representan construcciones sociales y simbólicas muy específicas. En efecto, estos videojuegos devienen poderosas máquinas pedagógicas, instrumentos de transmisión cultural."

A principios de los años 90, el mercado de videojuegos contaba ya con un buen puñado de éxitos entre el público adulto, como *Sim City* (Maxis, 1989), *Civilization* (MicroProse, 1991) y *Myst* (Cyan Worlds, 1993). Sin embargo, salvo notables excepciones, como el Massachussets Institute of Technology, de Estados Unidos (justamente donde había surgido *Spacewar!* como producto de laboratorio en 1962), el mundo académico en general todavía no tomaba demasiado en serio al videojuego.

La situación empezó a cambiar en 1997, cuando surgieron dos obras de gran influencia en una todavía en formación Teoría del Videojuego: *Cybertext: perspectives on ergodic literature*, de Espen J. Aarseth, y *Hamlet on the holodeck: the future of narrative in cyberspace*, de Janet H. Murray. Ambos estudios dieron un impulso definitivo a la investigación sobre el videojuego

como texto y como narración, respectivamente; en suma, como una nueva forma de construir discursos.

Finalmente, el año 2001 fue investido como el año del inicio de la Teoría del Videojuego. Habían pasado casi 30 años desde *Pong*, y Espen Aarseth fundó entonces la primera revista académica dedicada específicamente al estudio del videojuego: *Game Studies*, en el seno del Departamento de Estética Digital de la Universidad IT de Copenhague. Este hecho coincidió con la irrupción de una nueva generación de videojuegos que marcarían el inicio de una nueva era en el medio, prácticamente se podría decir el inicio del videojuego contemporáneo: se trataba de videojuegos como *Los Sims* (Maxis, 2000), *Grand Theft Auto III* (Rockstar, 2001), *Metal Gear Solid 2* (Konami, 2001), *Black & White* (Lionhead Studios, 2001) e *Ico* (Team ICO, 2001).

El editorial del número 1 de *Game Studies*, firmado por el propio Aarseth, tenía el simbólico título de “*Computer Game Studies, Year One*”, y no sólo proclamaba el inicio de la Teoría del Videojuego, sino también una cierta declaración de independencia de los estudios del videojuego, para evitar una eterna subordinación del nuevo campo de estudio a perspectivas teóricas procedentes de otros medios. Según Aarseth, un videojuego debía considerarse, ante todo, como juego, y por consiguiente la ciencia-piloto de los estudios del videojuego debía ser la Ludología (término “acuñado” por Gonzalo Frasca [1999, 2003], colega de Aarseth en la Universidad IT de Copenhague). Del editorial de Aarseth (1991)⁹:

“Today we have the possibility to build a new field. We have a billion dollar industry with almost no basic research, we have the most fascinating cultural material to appear in a very long time, and we have the chance of uniting aesthetic, cultural and technical design aspects in a single discipline. This will not be a painless process, and many mistakes will be made along the way. But if we are successful, we can actually contribute both constructively and critically, and make a difference outside the academy. I am not too optimistic about influencing a multibillion industry. But in the long run, who knows?

Of course, games should also be studied within existing fields and departments, such as Media Studies, Sociology, and English, to name a few. But games are too important to be left to these fields (and they did have thirty years in which they did nothing!) Like architecture, which contains but cannot be reduced to art history, game studies should contain media studies, aesthetics, sociology etc. But it should exist as an independent academic structure, because it cannot be reduced to any of the above. These are interesting times.

You are all invited!”

⁹ Se opta aquí por ofrecer el texto en versión original, por su particular valor simbólico.

En los comienzos del nuevo milenio, tras muchos años eludiéndose, la teoría y el videojuego habían acabado por encontrarse.

Desde entonces, las teorías orientadas o al menos próximas al estudio de la significación y la estética del videojuego han crecido progresivamente, desde muy distintas perspectivas teóricas: teorías sobre la proyección de valores a través de estructuras lúdicas (Bogost, 2006; Sicart, 2009a; Frasca, 2007, 2009), estudios centrados en la narratividad (Ryan, 2001; Tosca, 2003, 2004, 2009); teorías semióticas (Maietti, 2004, 2008), modelos de análisis textual (Consalvo y Dutton, 2006), así como libros de artículos donde convergen diversas contribuciones afines a esta misma perspectiva (Atkins y Krzywinska, 2007; Scolari, 2008b).

Se pueden destacar seis tendencias características en la teoría del videojuego posterior al “año cero” del 2001, en especial sobre la teoría del videojuego orientada al estudio de contenidos (significación, discursividad, estética)¹⁰.

1.- Fijación de cartografías generales del campo de estudio.

Hasta hace poco tiempo, el investigador que se iniciaba en el estudio académico del videojuego debía invertir mucho tiempo y esfuerzo simplemente para “situarse”, conocer las diversas tradiciones de investigación y los autores significativos, etc. Desde la aparición de sólidos “manuales” de teorías del videojuego como *Handbook of Computer Game Studies* (Raessens y Goldstein, 2005) y, especialmente, *Understanding videogames* (Egenfeldt-Nielsen et al., 2008), el investigador cuenta ya desde el principio con mapas generales del campo de estudio, que resultan muy valiosos en las primeras exploraciones del medio pero también como guías a lo largo del camino.

2.- Consolidación de la Ludología como “ciencia-piloto” en los estudios del videojuego.

Si los videojuegos son ante todo juegos, toda investigación sobre el videojuego, desde cualquier perspectiva, se puede beneficiar en mayor o menor medida de un cierto conocimiento sobre las estructuras lúdicas y los procesos de experiencia de juego fundamentales en el diseño de videojuegos. Es decir, se requiere una teoría centrada en la composición formal del medio, y capaz de describirla con un alto grado de abstracción, sin excesivos tecnicismos. En este sentido, han resultado cruciales en los últimos años las aportaciones de Salen y Zimmerman (2004) y de Jesper Juul (2005a). Desde entonces, se puede considerar la Ludología, la teoría de las estructuras y procesos lúdicos del videojuego¹¹, como algo más que una simple promesa, aunque naturalmente se trata todavía de una teoría joven, en pleno desarrollo.

¹⁰ El siguiente pasaje ha sido publicado en una versión previa en: Ramos, M. y Pérez, O. (2009): “Hacia el horizonte comunicativo en los estudios del videojuego”.

¹¹ En ocasiones se alude a la Ludología como estudio de los juegos y los videojuegos, en un sentido muy general. En este trabajo se adoptará otra acepción más específica del término Ludología, en el sentido señalado de teoría de las estructuras y procesos del juego.

3.- Desde la Ludología hacia el horizonte discursivo.

La consolidación (*in progress*) de la Ludología ha conllevado recientemente la búsqueda de nuevos horizontes de la disciplina a cargo de diversos investigadores. Autores como Ian Bogost (2006), Gonzalo Frasca (2007) o Miguel Sicart (2009a), partiendo de una base ludológica, han intentado atisbar el potencial discursivo que contiene el diseño estrictamente lúdico del videojuego: cuestiones como la retórica que oculta el diseño de reglas o la proyección de discursos éticos a partir del diseño de sistemas y experiencias de juego. Diseñadores independientes como el propio Gonzalo Frasca (*September 12th*) o Jason Rohrer (*Passage*), pero también del *mainstream* comercial, como Will Wright (*Los Sims*) o Peter Molyneux (*Black & White*), han alimentado con sus obras el desarrollo de esta corriente de investigación.

4.- Desde otros ámbitos hacia la Ludología.

La aplicación directa de modelos teóricos procedentes de las Humanidades o los *Media Studies* en el estudio del videojuego ha sido criticada a menudo por los ludólogos, por la razón de que esto supone escamotear el esfuerzo fundamental de comprender en profundidad las particularidades formales del medio. No obstante, recientes aportaciones desde la Narratología y la Semiótica, y también desde los estudios de Efectos, etc., demuestran un creciente interés por la adaptación e integración de antiguos modelos teóricos a las especificidades del videojuego (Tosca, 2003, 2009; Maietti, 2004, 2008; Malliet, 2007). Reforzando esta línea de investigación, diseñadores “pro-narrativos” como los independientes Michael Mateas y Andrew Stern (*Façade*), y otros del *mainstream* comercial como David Cage (*Fahrenheit*) o Tim Schafer (*Psychonauts*), han alcanzado logros muy interesantes en la integración de lo lúdico en lo narrativo, y en cuidadas propuestas de puesta en escena y estética audiovisual.

5.- Tendencia a la especialización.

Si hace unos años el término genérico de “investigador en videojuegos” o “game scholar” podían ser descriptores suficientes, cada vez resulta más problemática la falta de concreción de estos términos. A nivel académico no existen expertos “en todo” lo que atañe al videojuego, sino investigadores con competencias altamente especializadas que, por supuesto, pueden y deben cooperar para construir un conocimiento lo más completo posible del medio. De forma significativa, si hace unos años abundaban las compilaciones de artículos de enfoque “neutro” (p. ej., *First Person* o *Videogame Theory Reader*), en los últimos tiempos parecen predominar las compilaciones de artículos con un enfoque más específico (p. ej., *Videogame, player, text* u *Homo videoludens*, en este caso enfocadas al análisis textual y narrativo del videojuego).

6.- Mayor peso de los estudios de caso.

A diferencia de las antiguas teorías del videojuego, en los últimos años resulta cada vez más habitual encontrar no sólo ejemplos sino también estudios de caso en profundidad acompañando a los modelos teóricos. Esto se puede considerar un síntoma de la mayor

aplicabilidad de las teorías, pero también de la apertura, poco a poco, de nuevas vías y sensibilidades en el diseño y el mercado del videojuego (en pugna con el conservadurismo de la industria). Dicho de otra manera, afortunadamente los teóricos pueden encontrar cada vez más obras consistentes en el mercado que ayudan a ilustrar sus investigaciones y deducciones.

El presente trabajo intenta seguir estas grandes líneas de presente y futuro en la investigación de videojuegos:

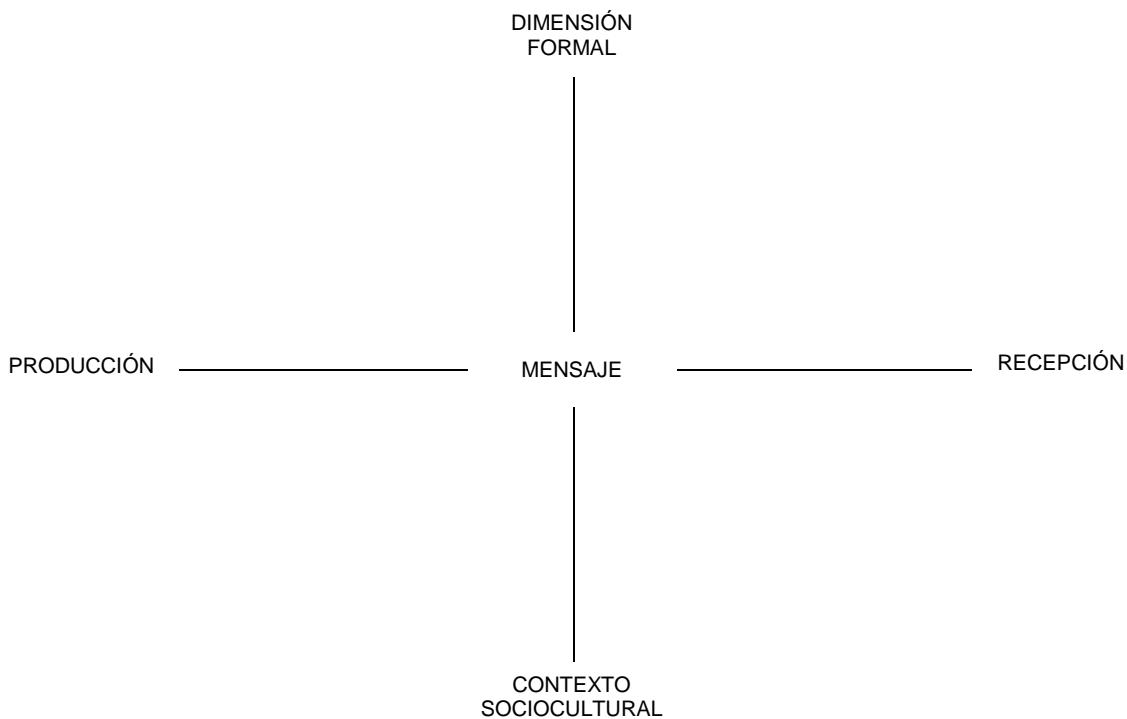
Partiendo de las principales cartografías generales del campo de estudio (Raessens y Goldstein, 2005; Egenfeldt-Nielsen et al., 2008), esta investigación establece un enfoque muy específico, centrado en la consideración del videojuego como discurso y medio de expresión. Asimismo, se concede la importancia que requiere a la Ludología, como disciplina transversal del campo de estudio, pero al mismo tiempo se explora más allá de la estricta dimensión formal del videojuego, en busca de la comprensión de su proyección semántica. Finalmente, se asume como relevante el esfuerzo por ofrecer ejemplos esclarecedores de la teoría y aportar también estudios de caso en profundidad.

Naturalmente, hay todavía muchas más preguntas que respuestas mínimamente consensuadas en este nuevo campo de estudio, pero esto supone un reto profundamente interesante para aquellos investigadores que, por uno u otro motivo, nos hemos embarcado en el viaje.

3. Ámbito de estudio y marco teórico

En las Ciencias de la Comunicación, la delimitación del ámbito de estudio suele basarse en la consideración de cinco variables fundamentales: producción, recepción, dimensión formal, dimensión contextual y mensaje (cfr.: Rodrigo, 2001: 157)¹².

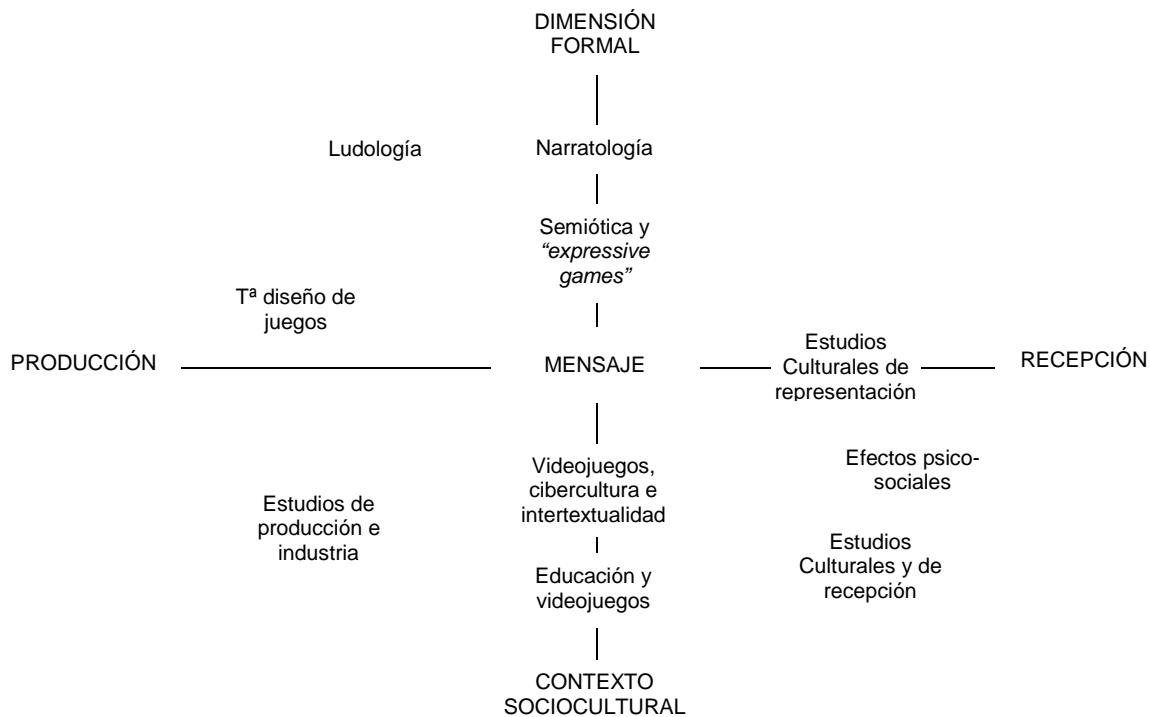
Los cinco parámetros mencionados forman dos ejes y un punto de cruce, y permitirán ubicar aproximadamente el posicionamiento teórico de esta investigación, a través del siguiente mapa de coordenadas:



Cabe señalar que en los dos principales “manuales” de Teoría del Videojuego se han aplicado modelos relativamente similares al anterior para organizar la revisión de las diversas perspectivas teóricas: tanto en *Handbook of Computer Game Studies* (Raessens y Goldstein, 2005) como en *Understanding videogames* (Egenfeldt-Nielsen et al., 2008).

A continuación podemos situar en el mapa esbozado las corrientes teóricas más relevantes en la teoría del videojuego de los últimos años (que se reseñarán brevemente a continuación):

¹² Respecto a la clasificación de referencia citada, se añade aquí la variable de la dimensión formal de la obra, con la finalidad de completar un mapa de coordenadas que se mostrará a continuación.



En función de los parámetros definidos, se pueden delimitar tres grandes áreas o ámbitos de investigación en la Teoría del Videojuego:

- a) Estudios orientados al diseño, la dimensión formal y la significación del videojuego. Aquí corresponderían la Teoría del Diseño de Juegos, la Ludología, la Semiótica y la Narratología del videojuego, más teorías sobre géneros de videojuegos explícitamente comunicativos, p. ej. *Persuasive Games* (Bogost, 2006).
- b) Estudios orientados al jugador de videojuegos, sobre la recepción del videojuego y su dimensión sociocultural. Aquí corresponden los Estudios Culturales sobre el videojuego, los estudios de Cibercultura e Intertextualidad, y los estudios sobre Efectos Psicosociales y de Pedagogía a través del videojuego.
- c) Estudios de Estructuras y Procesos de Producción, y sobre la dimensión industrial del videojuego.

A grandes rasgos, los macro-ámbitos “a” vs. “b + c” constituyen la dicotomía que Egenfeldt-Nielsen et al. (2008: 11) refieren como “estudios formalistas” vs. “estudios contextuales” del videojuego. Veamos ahora con algo más de detalle en qué consisten cada uno de los tres ámbitos que aquí se han delimitado.

a) Estudios de diseño, dimensión formal y significación del videojuego.

Según Egenfeldt-Nielsen et al. (2008: 10), en general este ámbito teórico del videojuego tiene como principal antecedente el estudio humanístico de la literatura o el cine: el análisis de las obras “en sí mismas”, con relativa independencia del contexto de recepción y de los usos sociales de las mismas. En este ámbito encontramos estudios sobre la ontología o estructura formal del juego (*Game Design Studies*, Ludología), y la investigación sobre cómo, a partir de la composición formal del videojuego, éste puede desarrollar una dimensión expresiva y discursiva. En esta última perspectiva confluyen las semióticas y narratologías del videojuego (Maietti, 2004; Tosca, 2003, 2009), teorías sobre el potencial retórico del medio (Bogost, 2006; Frasca, 2007), sobre su proyección de discursos éticos (Sicart, 2009a), etc. Más adelante se reseñarán con más detalle este tipo de enfoques, ya que forman parte del núcleo teórico de esta investigación.

Encontramos aquí una dicotomía relevante entre el “análisis de videojuego” y el estudio de las “estructuras generales del videojuego” (cfr.: Egenfeldt-Nielsen et al., 2008: 9). Esto evoca la diferencia que los formalistas rusos establecieron entre el estudio de “la literatura” y el estudio de “lo literario”. Por ejemplo, Barry Atkins ofrece en *More than a game: the computer game as fictional form* (2003) una serie de análisis en profundidad sobre diversos videojuegos (*Half-Life*, *Sim City*, etc.), mientras Jesper Juul (2005) ha publicado una teoría general sobre las estructuras videolúdicas en *Half-Real: videogames between real rules and fictional worlds*. Ambos autores comparten un mismo ámbito global de estudio, pero Atkins realizó estudios “de videojuego” y Juul de “lo videolúdico”.

b) Estudios de la dimensión sociocultural y la recepción del videojuego.

A grandes rasgos, en este segundo ámbito el investigador adopta un enfoque sociológico y antropológico en el estudio del videojuego. Johan Huizinga (*Homo Ludens*) y Roger Caillois (*Man, Play and Games*), respecto al juego tradicional, pueden considerarse los “padres” de esta perspectiva de estudio sobre los videojuegos.

Desde el enfoque tradicional de los Estudios Culturales, se suele abordar el análisis sobre la relación entre determinados videojuegos y aspectos sociales como el género, la raza, la clase social o la ideología política. En ocasiones, esto se hace incluyendo análisis discursivos y de la representación (por ejemplo, un estudio sobre la representación de la mujer en los videojuegos, de Tracy Dietz, 1998), y otras veces centrándose en la recepción activa de la obra por parte de un determinado tipo de usuario (por ejemplo, un estudio sobre la participación de las mujeres en los mundos virtuales *on-line*, de T. L. Taylor, 2006: 93-124). Recientemente, en este ámbito ha surgido un especial interés por las dinámicas sociales de las comunidades virtuales alrededor de juegos (Ducheneaut, Yee et al., 2006; Sáez Soro, 2009), enlazadas con la emergencia de “metaculturas” del videojuego en la Red (páginas-web creadas por jugadores,

mods [modificaciones] de videojuegos, cultura fan y videojuegos, etc.). La metodología de los estudios culturales orientados al análisis de la representación de aspectos sociales se basa a menudo en la Semiótica y el Análisis Textual, mientras la metodología de los estudios culturales orientados a la recepción tiende a centrarse en técnicas cualitativas de investigación sociológica como la observación participante, entrevistas en profundidad, etc.

Respecto al impacto general de los medios digitales interactivos en nuestra sociedad, un campo de reflexión donde suelen converger Sociología y Filosofía es el estudio de la “Cibercultura” (P. Lévy, A. Piscitelli). Algunos fenómenos particularmente analizados en este campo, p. ej. la “inteligencia colectiva” en relación con Internet (P. Lévy), han sido aplicados por Henry Jenkins (2009: 161 y ss.) con atención específica a los videojuegos y los videojugadores.

Desde los años 90, H. Jenkins ha trabajado en una nueva vía de los estudios (ciber)culturales: los estudios culturales orientados a la “cultura fan *on-line*”, considerando a ésta no como un reducto de público minoritario y/o extravagante (“freaky”), sino como una especie de signo de los tiempos, teniendo en cuenta la emergencia de nuevas tendencias de “cultura colaborativa” *on-line* en el consumo de series televisivas, comunidades de aficionados a videojuegos, etc. (más adelante se volverá brevemente sobre ello).

Puede situarse también en este mismo ámbito el estudio de las relaciones transmediales e intertextuales de los videojuegos con otros videojuegos y/o con otros medios culturales como el cine, la literatura, etc. Desde este tipo de aproximaciones no es tan importante el análisis del mensaje en un sentido “concéntrico” (cuál es la significación de esta obra), sino cuáles son las conexiones, influencias (premeditadas) o confluencias (no-premeditadas) de determinados videojuegos con el sistema cultural en general, en un sentido “centrífugo”. H. Jenkins (2006) ha prestado también atención a esta perspectiva de estudio, y en *Convergence Culture* postula el concepto de “narrativa transmediática” como una nueva tendencia significativa de la narrativa contemporánea, en la que los videojuegos resultan cada vez más relevantes.

Cabe destacar también el estudio de la Historia del Videojuego, en tanto que una perspectiva de estudio centrada en las relaciones entre los videojuegos y su época y contexto social. Aunque existen múltiples referencias al respecto, el título más completo hasta el momento sobre historia de los videojuegos es probablemente *The ultimate history of videogames*, de Steven L. Kent (2001).

Por otro lado, los estudios de Efectos Psicosociales suelen responder a dos vías fundamentales: estudios sobre efectos conductuales (aquí encontramos los famosos estudios sobre videojuegos y violencia) y estudios sobre efectos cognitivos (influencia en la opinión pública, sobre habilidades de aprendizaje, refuerzo de estereotipos, etc.). La metodología característica de este tipo de investigaciones suele estar basada en la Psicología Social y la Psicología Experimental, a través de métodos cuantitativos: experimentos de laboratorio, indicadores fisiológicos (p. ej., de nivel de agresividad en el organismo), técnicas de estudio

fundamentadas en la retentiva y la memoria a largo plazo del sujeto experimental, etc. Referencias interesantes al respecto pueden encontrarse en: Raessens y Goldstein (2005) y Egenfeldt-Nielsen et al. (2008), así como un reciente “comprimido” del estado de la cuestión en un artículo de Tejeiro Salguero et al. (2009).

Cuando los efectos potenciales de un videojuego se consideran “pro-sociales” es cuando, en términos generales, se empieza a hablar de “videojuegos educativos”. En este ámbito, encontramos enfoques centrados en teoría y experimentación sobre diseños pedagógicos (p. ej., el Education Arcade impulsado por el M.I.T.¹³, donde se lleva a cabo desarrollo experimental de videojuegos educativos), y otros centrados en la recepción y los efectos (p. ej. estudios empíricos del Teachers Evaluating Educational Media [TEEM] sobre los efectos del uso de videojuegos en escuelas británicas [McFarlane, 2005]; sobre la experiencia particular del uso educativo de *Civilization III* [Squire, 2004], etc.). Por su parte, James Paul Gee ha realizado una aportación singular en este ámbito, a través de la combinación de la Psicología Cognitiva y el Análisis del Discurso para el estudio de los procesos generales de aprendizaje de los videojugadores (*Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo*, 2004).

Actualmente, los videojuegos educativos se consideran parte de un género englobador, denominado “Serious Games”. Los *serious games* son videojuegos concebidos para la difusión de contenidos pro-sociales, en un sentido amplio (valores educativos, discursos humanitarios, divulgación científica, refuerzo de tratamientos terapéuticos, etc.). Un caso especialmente original de *serious game* es el videojuego de estrategia *Peacemaker*: una especie de documental especulativo sobre la exploración de posibles vías de resolución del conflicto entre Israel y Palestina. En *Understanding videogames* (Egenfeldt-Nielsen et al., 2008) se puede encontrar un capítulo específico sobre investigación en *serious games*, y dos portales-web de referencia sobre esta perspectiva son Serious Games Initiative y Games 4 Change¹⁴.

c) Estudios sobre estructuras y procesos de producción y sobre la industria del medio.

Finalmente, encontramos el estudio de la industria del videojuego, sus actores (compañías) principales, estructuras y procesos de producción, evolución tecnológica, economía y legislación. Hay una interesante introducción a la industria del videojuego accesible para no-iniciados en el tema en *Understanding videogames* (Egenfeldt-Nielsen et al., 2008: 12-21). Otra fuente de información valiosa sobre este aspecto son los portales-web de asociaciones de compañías productoras, como ISFE (Asociación Europea de Editoras de Videojuegos), ESA (Asociación Norteamericana de Editoras de Videojuegos), ELSPA (asociación británica), AFJV

¹³ Página-web: <http://www.educationarcade.org/>.

¹⁴ On-line: Serious Games Initiative: <http://www.seriousgames.org/index.html>. Games 4 Change: <http://www.gamesforchange.org/>.

(francesa) o ADESE (española). Por ejemplo, en la web de ADESE se publica un informe anual sobre la situación de la industria y el mercado del videojuego, con especial atención al caso de España.

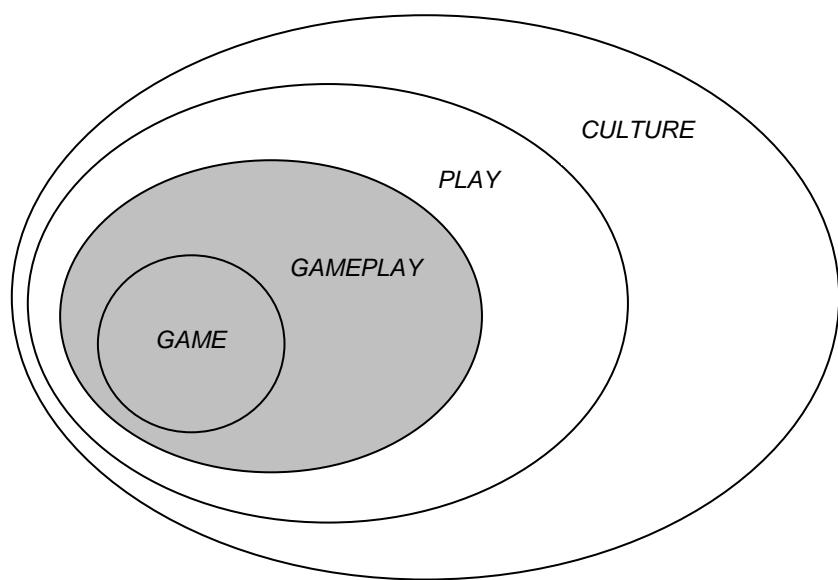
* * *

Aunque todas las perspectivas reflejadas pueden aportar elementos interesantes para el estudio de la significación del videojuego, aquéllas que se consideran especialmente pertinentes para el enfoque que aquí adoptaremos son las cuatro perspectivas teóricas del cuadrante superior-izquierdo:

- Teoría del Diseño de Juegos
- Ludología
- Semiótica del videojuego y teorías de “expressive games”
- Narratología del videojuego

Un vistazo anticipado de ciertas estructuras lúdicas (que abordaremos con calma más adelante) puede ayudar a clarificar el enfoque teórico que se va a asumir en este trabajo:

Adaptando una propuesta de Salen y Zimmerman (2004: 5-6), en la definición del juego es posible distinguir entre el sistema de juego (“game”), una experiencia de juego implícita que deriva del propio sistema de juego (“gameplay”), un espacio de posibilidad global de la experiencia de juego (“play”) y, finalmente, la relación del juego con el contexto social, cultural, histórico, económico, etc. (“culture”)¹⁵. Esto se puede expresar gráficamente de la siguiente manera:



¹⁵ Aunque Salen y Zimmerman tratan la noción de “gameplay” en su estudio, le conceden una relevancia menor que al resto de campos conceptuales que conforman el esquema que aquí se plantea, en el sentido de que su trabajo se estructura a través de los ámbitos “game”, “play” y “culture”. Aquí se considera fundamental añadir el ámbito de “gameplay” al mismo nivel que el resto.

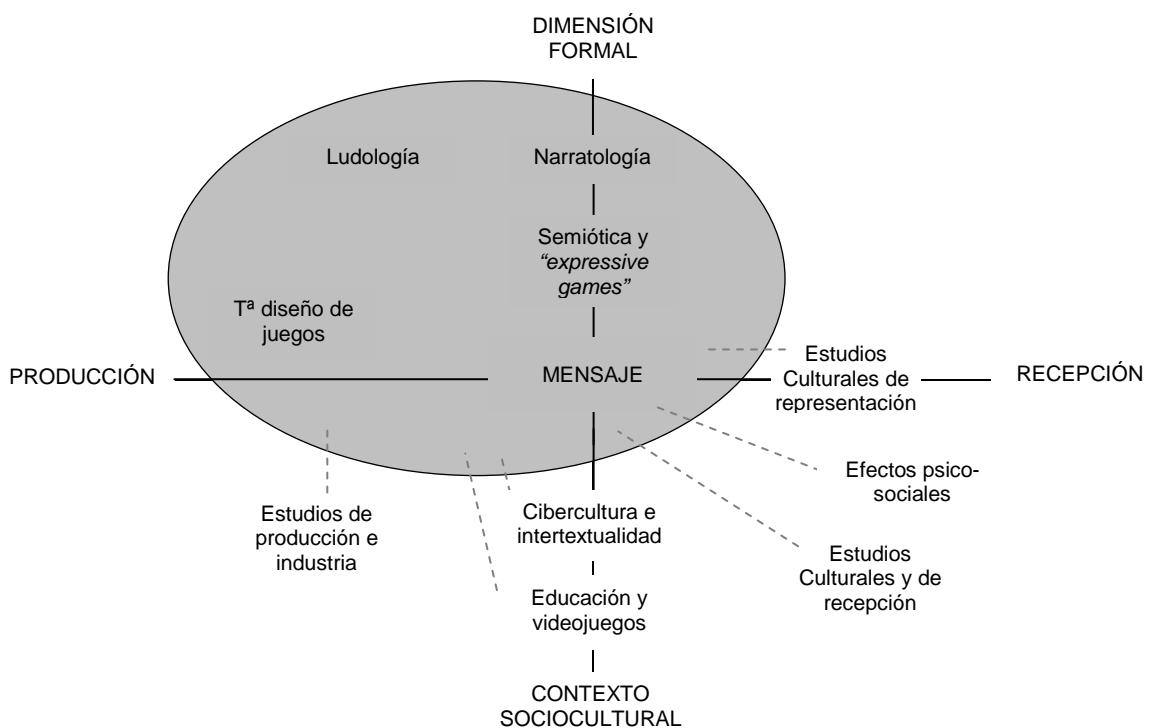
La zona sombreada indica la parte “diseñada” del juego, quedando la zona en blanco (*play, culture*) como la dimensión “no-diseñada” del juego.

El concepto de *gameplay* (sobre el que volveremos con calma más adelante) se ha definido en la teoría del videojuego como la dinámica de juego emergente a partir de la interacción entre las reglas de juego y el mundo del juego (Egenfeldt-Nielsen et al., 2008: 102). Por tanto, se deduce que jugar o usar un juego para actividades que quedan fuera de las delimitadas por sus reglas (p. ej., participar en un encuentro social alrededor de un videojuego), o bien “forzando” la dinámica de juego convencional en cierto sentido (p. ej., usar un videojuego como *Grand Theft Auto* para filmar un cortometraje *machinima*) puede dar lugar a experiencias del jugador basadas en dicho juego pero que, en un sentido estricto, no formarían parte de la *gameplay* propia del juego, sino más bien del ámbito que se ha denominado *play* (experiencia de juego general).

Tal como advierten agudamente Rollings y Morris (2003: xxvii), a diferencia de las múltiples experiencias que un juego puede posibilitar al jugador o a un colectivo de usuarios, existe una experiencia de juego “propia” del juego o “implícita”, que puede considerarse como una “experiencia diseñada”. Es decir, los creadores de juegos diseñan directamente las reglas de juego pero también, aunque indirectamente, diseñan una experiencia implícita del jugador, una experiencia de juego “propia” del juego o *gameplay*:

“Rechazamos la idea de que la ‘gameplay’ de un juego es totalmente imprevisible y que, por tanto, no puede ser diseñada”(Rollings y Morris, 2003: xxvii / TdA).

En relación con la consideración del sistema de juego y la *gameplay* como “diseño” de la obra, es posible concluir la delimitación de nuestro ámbito de estudio con una superposición de los dos gráficos planteados:



El óvalo gris, que representa el videojuego como objeto diseñado, se superpone ahora a las perspectivas teóricas destacadas.

Si bien la mayoría de perspectivas que quedan en el exterior del óvalo también pueden interesarse por el diseño del juego (tal como indican las líneas discontinuas), eso no significa que el diseño del juego constituya un objeto de estudio esencial para éstas. Por el contrario, el análisis de la significación del videojuego (al menos desde el enfoque que aquí se adoptará) está estrechamente relacionado con el diseño videolúdico, y nos inhibiremos, en la medida de lo posible, de sobrepasar el límite de la dimensión diseñada del juego (el límite de la *gameplay*) para describir la proyección semántica del mismo.

Una vez delimitado nuestro ámbito de estudio, podemos definir con algo más de detalle las perspectivas teóricas fundamentales que entran dentro del mismo:

Teoría del diseño de juegos: Esta perspectiva de estudio se corresponde con tratados y manuales sobre diseño de juegos, generalmente escritos por diseñadores profesionales y destinados a otros diseñadores en proceso de aprendizaje. Además de teorías sobre el diseño de juegos a nivel conceptual (la faceta del diseño que aquí nos interesa fundamentalmente, al margen de aspectos técnicos), este tipo de estudios suelen presentar también gran cantidad de información sobre aspectos de desarrollo tecnológico, gestión de la producción, etc. De todas formas, algunos de estos tratados aportan descripciones verdaderamente valiosas hacia una

teoría de las estructuras formales del juego. En este trabajo, los tres referentes fundamentales que se han tomado de este ámbito son: *Game Architecture and Design* (Rollings y Morris, 2003), *Rules of Play: game design fundamentals* (Salen y Zimmerman, 2004) y *Game Design Workshop* (Fullerton, 2008).

Próxima a la Teoría del Diseño de Juegos aunque tal vez de corte más “tecnicista”, se puede mencionar la corriente de los *Software Studies* que, a grandes rasgos, promueve un estudio de las estructuras y procesos de la obra digital interactiva más próximo a la composición tecnológica del medio (programación, estructuras de datos, algoritmos, etc.). El ensayo *Expressive Processing* de N. Wardrip-Fruin (2009) aborda el estudio de videojuegos desde este enfoque particular.

Ludología: La Ludología se puede definir, en términos generales, como el estudio de los juegos o el estudio de los videojuegos como juegos, pero también, de un modo más específico, como la teoría de las estructuras lúdicas (cfr.: Frasca, 2003)¹⁶, acepción que aquí adoptaremos preferiblemente. Sus fuentes características son la Teoría del Diseño de Juegos, la Teoría de los Juegos y el Comportamiento Económico (Morgenstern y Von Neumann, 1944), y algunas facetas de teorías de origen sociológico/antropológico sobre el juego (Huizinga, Caillois). De forma similar al famoso trabajo de Vladimir Propp y los formalistas rusos sobre las estructuras universales de la narrativa a principios del s. XX, la Ludología tiene como objetivo primordial el estudio de las estructuras universales del juego.

La reivindicación del estudio sobre las estructuras y propiedades específicamente lúdicas del videojuego ha conllevado, en ocasiones, cierto “rechazo” de los ludólogos respecto al estudio narratológico del videojuego, más por la defensa del estudio sobre las cualidades específicas del medio que por una negación en redondo sobre el valor de la teoría narratológica para el estudio del videojuego.

Algunos de los principales investigadores en este campo trabajan o han trabajado en el influyente Center of Computer Games Research, de la Universidad IT de Copenhague: Espen Aarseth, Gonzalo Frasca, Jesper Juul, Miguel Sicart, etc. Una obra especialmente representativa de este ámbito es *Half-Real: videogames between real rules and fictional worlds* (Juul, 2005).

Próxima al emplazamiento de la Ludología en nuestro mapa de coordenadas, podría situarse una Teoría de la Simulación orientada al videojuego. En el desarrollo de la Ludología, autores

¹⁶ Se puede considerar que hay algo de “paradójico” en el hecho de que la teoría emblemática del objeto postmoderno de mayor popularidad (el videojuego) haya sido concebida más como estructuralista que como post-estructuralista. Tal como sugiere Frasca (2003: 222 / TdA), a pesar de que el estructuralismo “no es ‘el sabor del mes’ en estos tiempos de *post-todismo*” (...), y ciertamente este tipo de aproximaciones “tienen sus limitaciones”, hoy en día el estudio estructuralista/formalista del juego se puede considerar “un paso necesario” en el desarrollo de los estudios del videojuego.

como G. Frasca han adoptado diversos conceptos de este campo de estudio para la construcción teórica sobre las estructuras formales del juego (Frasca, 2003).

Semiotica del videojuego: Espen Aarseth (1997: 26) nos advirtió de antemano sobre el riesgo de querer comenzar la investigación sobre la significación del videojuego y los cibertextos en general por cierto “tejido”: forzando el encaje del videojuego/cibertexto en modelos estructurales preexistentes de la Semiótica. Más que una crítica a la Semiótica en general, sus observaciones se pueden interpretar como una crítica a los “semiólogos apresurados”, más interesados en validar viejos modelos teóricos que en estudiar pacientemente el nuevo objeto de estudio y adaptar la teoría a sus particularidades.

No obstante, como nuestro campo científico más especializado en el estudio de las estructuras y procesos de significación, la Semiótica, bien entendida como un campo teórico abierto a la construcción de nuevos modelos de análisis sobre nuevos medios y formatos discursivos, puede ser un recurso fundamental en un proyecto de investigación como el que nos ocupa.

En este ámbito han abierto camino en Italia Massimo Maietti (*Semiotica dei videogiochi*, 2004) y Matteo Bittanti, director de “*Ludologica*”, una colección de estudios textuales de “videojuegos de autor” (que parece evocar la “*politique des auteurs*” de la crítica francesa de cine). Se deben mencionar también las tempranas contribuciones de David Myers, a través de una serie de artículos académicos que serían recopilados en *The nature of computer games* (2001), y también, aunque de forma tangencial a la Semiótica en un sentido estricto, el clásico ensayo del propio Aarseth: *Cybertext* (1997). En los últimos años, un grupo de investigadores de la Universitat Pompeu Fabra ha trabajado también en este ámbito de estudio: Carlos Scolari (2008b), Xavier Ruiz Collantes (2008, 2009a), Mercè Oliva (2009) y Óliver Pérez (2008a, 2009).

Existen también colecciones de artículos donde el análisis textual del videojuego adopta protagonismo: *Videogame, player, text* (Atkins y Krzywinska, ed., 2007) y *L'homo videoludens: videojocs, textualitat i narrativa interactiva* (Scolari, ed., 2008b).

No obstante, tal como afirman Consalvo y Dutton (2006), aunque el estudio del videojuego ha crecido continuamente en los últimos años, y han ido apareciendo diversas contribuciones próximas al análisis textual sobre obras individuales, ha habido “poco o prácticamente ningún esfuerzo” por desarrollar métodos de análisis cualitativos sobre el contenido de los videojuegos¹⁷.

En este contexto, la contribución de Consalvo y Dutton (2006) presenta dos valores muy relevantes: en primer lugar, los autores no se limitan a realizar un análisis textual particular sino

¹⁷ También, en la misma línea, Malliet (2007) ha señalado que se han realizado hasta el momento muy pocos intentos para “operativizar” los principios introducidos por la Ludología en modelos analíticos generales para el estudio cualitativo sobre contenidos del videojuego.

que proponen un modelo metodológico general; en segundo lugar, asumen el esfuerzo de integrar el diseño de la interactividad del usuario y las reglas de juego como parte de la textualidad (en lugar de tomar el mal “atajo” de analizar sólo tramas narrativas y estética audiovisual, dejando el diseño lúdico como algo exclusivamente concerniente al “entretenimiento”). En este trabajo se seguirán estas dos líneas básicas del pionero modelo de Consalvo y Dutton (2006).

Se deben destacar también tres proyectos investigadores que, aun sin fundamentarse en metodologías semióticas, poseen objetivos afines a la investigación semiótica del videojuego, entendida de forma amplia: el estudio de la proyección discursiva y la transmisión de sistemas de valores a partir del diseño de juegos. Se trata de los trabajos de Bogost (2006), sobre *persuasive games*, de Frasca (2001, 2007, 2009), sobre retórica del juego -en un sentido amplio-, y Sicart (2009a), sobre discursividad ética del videojuego.

En particular, puede ser interesante confrontar las tres dimensiones principales de análisis del videojuego propuestas por Frasca (2007, 2009): *playworld*, dimensión mecánica y *playformance*, con algunos de los ámbitos de análisis y resultados de esta investigación. En este sentido, el análisis de *playworld* se puede entender como un análisis orientado a los componentes del mundo del juego y sus cualidades “sustanciales” (en lugar de “estructurales”), tanto respecto al mundo representado en la pantalla como a la esfera de realidad del juego; el análisis de la dimensión mecánica remite claramente a la delimitación de las reglas de juego como ámbito de estudio con valor autónomo; finalmente, el análisis de *playformance*, en relación con este trabajo, se puede entender como un estudio de la interactividad del jugador orientado fundamentalmente a la esfera de realidad del juego (ello adoptará protagonismo en nuestro marco de análisis sobre la “enunciación videolúdica”).

Narratología del videojuego: Tras el emblemático *Hamlet on the Holodeck* de Janet Murray (1999), diversos investigadores se fueron sumando al estudio del videojuego como forma narrativa. Se puede destacar aquí el trabajo de Marie-Laure Ryan (*Narrative as Virtual Reality*, 2001) y Susana Tosca (2003, 2004, 2009), los estudios de Barry Atkins (*More than a game: the computer game as fictional form*, 2003), de otros investigadores provenientes de los *Media Studies*, como Mark J. P. Wolf (*The medium of the videogame*, 2002), y recientes compilaciones de artículos: *Second Person: role-playing and story in games and playable media* (Wardrip-Fruin y Harrigan, eds., 2007) y *Third Person: authoring and exploring vast narratives* (Wardrip-Fruin y Harrigan, eds., 2009).

Una línea de investigación afín a este ámbito es la aplicación de la mitocrítica al estudio del videojuego, visible p. ej. en el trabajo de Manuel Garín (2009).

Una de las aportaciones más destacadas en los últimos años sobre narrativa videolúdica es el trabajo experimental de Michael Mateas y Andrew Stern. Estos autores tomaron inspiración de

las teorías de Janet Murray para indagar acerca de la noción de “drama interactivo”, una combinación de videojuego y obra de teatro desarrollada en tiempo real. El resultado fue *Façade* (Procedural Arts, 2005), un videojuego experimental que se comentará con detenimiento más adelante.

Al margen de referentes específicos de la teoría del videojuego, en este trabajo han resultado fundamentales algunos referentes externos, que pueden proporcionar recursos metodológicos especialmente útiles si se adaptan de forma satisfactoria al objeto de estudio.

En Semiótica general, han resultado de especial utilidad la Semántica Estructural de A. J. Greimas (1971), la Semiótica Narrativa y Discursiva de Greimas y Courtés (1980), la Semiótica de Códigos de Significación de U. Eco (1977), la Teoría del Lector Modelo, también de Eco (1981), la Semiótica del Cine de Casetti y Di Chio (1996) y la Semiótica de las Interacciones Digitales de C. Scolari (2004).

En Narratología, han resultado de especial utilidad la Teoría de los Mundos Ficcionales de L. Dolezel (1999), el trabajo de S. Chatman (1990) y, dentro de la narratología cinematográfica, los estudios de D. Bordwell (1996), Jost y Gaudreault (1995), y los estudios de técnica del guión de A. Sánchez-Escalonilla (2001) y Aranda y De Felipe (2006).

Respecto a los estudios de Lenguaje Audiovisual y Teoría de la Imagen, cabe destacar los trabajos de Aumont et al. (1989, 1990), D. Bordwell (1993), Groupe M (1993), R. Arnheim (1979, 2001) y E. Gombrich (1998, 2004).

Finalmente, han sido particularmente útiles en ciertos puntos específicos del trabajo algunas investigaciones de Psicología Cognitiva. En el ámbito de cognición y aprendizaje, referentes clásicos como las teorías de Piaget (2007), Vigotsky (1995) y Bruner (1984, 1998). Respecto a cognición y resolución de problemas, han sido de especial utilidad las aportaciones de R. E. Mayer (1986) y Moles y Caude (1977).

4. Introducción al análisis de la significación del videojuego

4.1. Objeto de estudio. Videojuego y significación

A pesar de las relevantes contribuciones reseñadas anteriormente (apartados de antecedentes de la investigación y marco teórico), el videojuego, como forma de significación, difícilmente se puede considerar hoy en día un objeto de estudio consolidado como tal. Por este motivo, se ofrece en este apartado una introducción al objeto de estudio más que una definición completa del mismo, en la cual se abordan las cualidades generales de las nociones de videojuego y significación por separado. En todo caso, una definición más “integrada” del objeto de estudio como tal se intentará desarrollar a lo largo del trabajo, y se deberá poder desprender de los resultados del mismo.

Delimitación inicial del concepto de videojuego.

En lo esencial, el videojuego es un juego electrónico que cuenta como parte sustancial de su desarrollo con un dispositivo audiovisual, y donde generalmente un dispositivo físico de interfaz (teclado, *mouse*, *gamepad*) transfiere las acciones del jugador a la pantalla y las transforma o “traduce” en algún aspecto (p. ej., la tecla “w” del teclado correlacionada con “caminar hacia delante”).

Según Huizinga (1998: 51), un juego 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”.

Desde la definición de Huizinga han proliferado las definiciones sobre el concepto de juego y sobre el elemento lúdico del videojuego, destacando los estudios de Salen y Zimmerman (2004: 70-83), Juul (2005: 23-54), Egenfeldt-Nielsen et al. (2008: 22-44) y Ruiz Collantes (2008: 17-28 y 39-50). A partir de estos estudios y los propios resultados de esta investigación (ver: apartado “hacia un modelo de discurso lúdico”), el juego se puede definir como una experiencia simbólica de confrontación del sujeto con el entorno, encapsulada respecto al flujo de la vida cotidiana y habitualmente concebida como forma de entretenimiento, donde unas reglas de juego definen la identidad y capacidades del participante como sujeto protagonista del juego, así como la identidad y dinámica propia del entorno de juego, y las relaciones fundamentales entre ambos.

Al margen de estos rasgos considerados esenciales del juego, cabe añadir que todo juego proporciona al usuario un conjunto de vivencias con sentido pleno, por su desarrollo ligado a objetivos claros (sean éstos reglados o libremente definibles por el usuario), cuya emergencia está limitada y generada al mismo tiempo por el sistema de reglas. En virtud de las reglas y la incidencia determinante del usuario en el desarrollo del juego, éste suele poseer un alto grado de variabilidad entre las diversas sesiones participatorias, articulado con determinadas acciones y eventos invariantes como, generalmente, las “condiciones de victoria”.

El videojuego se distingue del juego tradicional por sus cualidades electrónica y audiovisual, junto al dispositivo de interfaz. Por otro lado, evidentemente el videojuego se distingue de otro tipo de experiencias audiovisuales de carácter cultural o de entretenimiento, como el visionado de una película, por la influencia determinante de la participación del usuario en el desarrollo de la experiencia.

Respecto a la diferencia entre el videojuego y los hipertextos digitales, una distinción esencial es la que se produce entre una interactividad del usuario “explorativa” o “selectiva” vs. una interactividad “configurativa” (Aarseth, 1997: 58-65; Ryan, 2004: 247). En este sentido, es muy diferente que una obra digital interactiva sea multi-forme en base a diversos caminos predeterminados en una estructura procesual subyacente (como ocurre en la mayoría de hipertextos), a que una obra digital interactiva no posea ninguna estructuración predefinida de las experiencias en su diseño, o bien ésta sea muy escasa. Éste segundo caso corresponde a la interactividad “configurativa” del usuario, que distingue a los videojuegos de los hipertextos digitales convencionales.

Más adelante comprobaremos que la ausencia de estructuras procesuales predefinidas en el videojuego o el carácter menos significativo de éstas en comparación con los hipertextos convencionales, así como la interactividad configurativa del medio videolúdico, son cuestiones estrechamente relacionadas con el concepto de “cibertexto” (Aarseth, 1997).

Fundamentos de la teoría de la significación.

Tal como ha observado B. Bettelheim (1992: 9), “si deseamos vivir, no momento a momento, sino con plena conciencia de nuestra existencia, nuestra mayor y más difícil necesidad es la de encontrar un significado a nuestras vidas”. El estudio de la significación es, precisamente, la exploración sobre el modo en que creamos y damos sentido a aquello que nos rodea.

En su mínima esencia, la significación consiste en una inferencia posible de una entidad ausente a través de una entidad presente. La entidad presente juega el papel de “significante” o unidad de expresión, y la entidad inferida juega el papel de “significado” o unidad de contenido. Generalmente, el nivel de expresión se vincula a “lo que es percibido” por los sentidos y el nivel de contenido a las ideas que suscita: p. ej., una rosa como objeto percibido

por la vista (significante/expresión) y el concepto de rosa que ello despierte en el observador, probablemente asociado a la idea de amor (significado/contenido) (Courtés, 1997: 18).

La relación inferencial entre las unidades de expresión y contenido es recíproca y debe estar sustentada en un código cultural (Eco, 1977: 34). Dicho código cultural, también llamado código de significación, es una estructura que enlaza los elementos de dos organizaciones o sistemas de unidades culturales diferentes, que en semiótica son denominados “plano de la expresión” y “plano del contenido”¹⁸.

Un código de significación no sólo pone en equivalencia unidades del plano de la expresión y unidades del plano del contenido de forma aislada, sino que también implica la puesta en equivalencia de relaciones internas del plano de la expresión con relaciones internas del plano del contenido. Tomando el ejemplo del código de circulación, la relación semiótica no es simplemente la del /rojo/ y la “prohibición”, sino la de las parejas /rojo/ vs. /verde/ (en el plano de la expresión) y “prohibido” vs. “permitido” (en el plano del contenido) (Groupe M, 1993: 41).

Así, el “signo”, en su concepción moderna, no es el producto fijo de una relación entre un significante y un significado, sino una actualización posible de la relación entre una unidad de un plano de expresión y una unidad de un plano de contenido, en virtud de un código semiótico determinado (entre otros posibles) que enlaza ambos planos o sistemas culturales.

Desde las pioneras teorías del signo de Peirce y Saussure, el estudio de la significación derivó en la semiótica moderna hacia teorías orientadas a la organización global de los signos: p. ej., semióticas de códigos de significación (U. Eco) y semióticas de narratividad y discurso (A. J. Greimas), la primera corriente centrada en la organización global de los signos en tanto que medios de expresión o lenguajes¹⁹, y la segunda corriente centrada en la organización global de los signos en tanto que discursos o productos del lenguaje.

Esta divergencia de dos de las teorías más emblemáticas de Eco y Greimas evoca la dicotomía entre “lengua” y “habla” anticipada por Saussure, que remite a la distinción entre el estudio de la significación como “sistema” o como “proceso”; es decir, el estudio de sistemas de significación (“lenguajes”), y el estudio de procesos de significación (“habla”, “discursos”).

¹⁸ Se debe distinguir la noción de “expresión” como elemento significante o plano semiótico significante (“plano de expresión”) vs. como dimensión expresiva del lenguaje (“expresividad” en el uso del mismo). Aquí nos referiremos al nivel de expresión en la composición del videojuego en relación con la primera acepción, y al videojuego como “medio de expresión” en relación con la segunda. Por otro lado, se hará referencia al videojuego como “medio de expresión” en un sentido general del término: en relación con la noción de lenguaje y la significación (intencional o no) que puede derivar de su uso.

¹⁹ Respecto al término “lenguaje”, se utiliza aquí en la acepción general de “conjunto significante” (Greimas y Courtés, 2006: 238), más allá de su componente estrictamente lingüístico. Desde este enfoque, un lenguaje se puede entender como un sistema de códigos de significación relacionados por compartir una materia o técnica de expresión en común (p. ej., la pintura, la música, el lenguaje audiovisual, etc.).

Por ejemplo, la significación cinematográfica se puede abordar desde el estudio del “discurso cinematográfico” o bien desde el estudio del “lenguaje audiovisual”. La significación del cine como discurso suele corresponder al análisis del film como narración (aunque se pueden contemplar también estructuras discursivas del cine alternativas a la narratividad, por ejemplo estructuras retóricas). En cambio, el estudio del cine como “lenguaje cinematográfico” suele corresponder al estudio de la significación de las técnicas audiovisuales y los estilos cinematográficos.

El estudio de la significación del videojuego se puede abordar también desde estas dos perspectivas fundamentales: por un lado, el diseño de videojuegos como un medio de expresión particular (el lenguaje videolúdico); por otro lado, el videojuego como discurso o texto²⁰.

De entrada, se debe tener en cuenta que un lenguaje no lleva asociada necesariamente una forma de discurso específica del medio. Sin ir más lejos, el estudio de la organización discursiva del cine como narración no “nació” con el propio cine sino que se encontraba ya en otros medios de expresión precedentes, como la literatura o el teatro.

Así, ante un posible nuevo medio de significación, como es el caso del videojuego, cabe plantearse, por partida doble, si éste “sólo” trae consigo la potencialidad de un nuevo lenguaje o también demanda el estudio de nuevas formas de interpretar/construir discursos.

En este trabajo se contempla la posibilidad de que el estudio de la significación del videojuego no sólo demande la consideración del mismo como un nuevo lenguaje, sino también, al mismo tiempo, como una forma particular de construir discursos. Es decir, se asume como mínimo la “sospecha” de que el estudio discurso videolúdico no requiere sólo pequeñas adaptaciones a modelos discursivos ya conocidos (el texto-como-narración, el texto-como-enunciación), sino que también es conveniente evaluar la posibilidad de un “modelo discursivo lúdico” y un “modelo de mundo narrativo” del discurso, más específicos del nuevo medio.

4.2. Objetivos de la investigación y problemas preliminares

A partir de las consideraciones anteriores, es posible concretar ya los cinco objetivos fundamentales de este trabajo, a través de los que se intentará dar respuesta a la pregunta inicial:

²⁰ Más adelante habrá ocasión de profundizar sobre el concepto de “texto” en relación al videojuego, de momento basta con asumir su acepción como “discurso” o producto del uso del lenguaje.

- 1. Comprender la significación del videojuego como “lenguaje videolúdico”**
- 2. Comprender la significación del videojuego como “discurso videolúdico”**
 - 2.1. Construir y evaluar la pertinencia de un “modelo lúdico” para el estudio de la significación del videojuego como discurso**
 - 2.2. Construir y evaluar la pertinencia de un “modelo de mundo narrativo” para el estudio de la significación del videojuego como discurso**
 - 2.3. Adaptar el modelo enunciativo canónico al análisis del videojuego**

No obstante, antes abordar de pleno el estudio de la significación del videojuego, mediante los objetivos señalados, es importante aclarar cuatro problemas preliminares:

- 1) El estudio de la significación puede incluir pero no está circunscrito al estudio de la comunicación.
- 2) El concepto de significación es más restrictivo que el de uso o interpretación personal de un texto.
- 3) Los efectos cognitivos de la significación del videojuego no están condicionados a una atención explícita por parte del jugador durante la experiencia de juego.
- 4) Una “teoría de la significación” sobre el diseño de juegos no se contrapone necesariamente a una “teoría de la diversión” del diseño de juegos.

A continuación se argumenta acerca de cada uno de estos escollos iniciales:

- 1) La afirmación de que el estudio de la significación incluye pero no está circunscrito al estudio de la comunicación implica que un videojuego puede no estar diseñado ni ser jugado con intenciones comunicativas y, sin embargo, poseer formas de significación propias.

La comunicación es un proceso de transmisión de un mensaje desde un emisor hacia un destinatario que (en su concepción restringida²¹) implica intencionalidad por parte del emisor. La significación, sin embargo, no requiere ni emisor ni destinatario, y por tanto no requiere tener en cuenta una intencionalidad comunicativa del emisor. Por ejemplo, cuando el abuelo otea el horizonte, se fija en unas nubes oscuras y anuncia a su nieto que esa tarde lloverá, no se ha producido un acto comunicativo entre las nubes y el abuelo, pero sí un fenómeno de

²¹ Se hace referencia aquí, concretamente, a la perspectiva funcionalista sobre el concepto de comunicación (cfr.: Courtés, 1997: 16-17).

significación. El motivo es que en el inicio del fenómeno no hay un emisor con intencionalidad comunicativa, sino un indicio atmosférico natural, inmotivado o no-intencionado. Aun así, se encuentran en este caso los ingredientes esenciales de la significación: una entidad presente (las nubes oscuras) que remite a una entidad ausente (la lluvia) en virtud de un código, en este caso una serie de longevas convenciones culturales sobre la antesala de fenómenos meteorológicos.

Esta distinción entre los conceptos de significación y comunicación es especialmente relevante para el estudio de la construcción de significado en el videojuego: muchos videojuegos no son diseñados por sus autores con la intención primordial de “comunicar” ideas, valores, mensajes críticos, etc.; paralelamente, tampoco las decisiones y acciones del jugador se rigen, en general, por la intención de comunicar algo (aunque en ciertas ocasiones, por ejemplo en el fútbol, ciertos equipos adoptan un determinado “estilo de juego” sobre todo por su valor comunicativo)²².

A pesar de ello, aunque un videojuego no esté diseñado con la intención de comunicar y aunque los jugadores suelan interactuar sin tener mucho en cuenta el componente comunicativo de sus acciones, todo videojuego posee una estructura de significación propia. Esto es así porque todo videojuego pone en relación determinados elementos de un plano de expresión (p. ej., acciones del jugador, imágenes...) con determinados elementos de un plano de contenido (funciones de las acciones, estados del juego...), en virtud de un repertorio de códigos de significación particular.

En conclusión, no se puede decir que todo juego sea un “medio de comunicación”, pero sí se puede considerar que todo juego implica una determinada “forma de significación”.

2) En *Half-Real: videogames between real rules and fictional worlds*, el ludólogo Jesper Juul (2005a: 192) se pregunta cuál puede ser la significación del *Monopoly*, planteando un problema: la intención de Elizabeth J. Magie, creadora del juego (en una versión precedente), era aleccionar a los jugadores en contra del sistema capitalista pero, paradójicamente, el juego se suele interpretar en la actualidad como una obra que promueve los valores del capitalismo. En función de los intereses de este estudio, merece la pena comentar algunas cuestiones al respecto:

En primer lugar, cabe insistir en que para analizar la significación del videojuego o de cualquier obra cultural no es necesario ni conveniente preocuparse por la intencionalidad del emisor o

²² Por ejemplo, recientemente el entrenador de un equipo de fútbol declaró en una rueda de prensa que todos sus equipos habían defendido siempre los corners “en zona” (en lugar de con “marcaje al hombre”) porque esa táctica “significaba” que todos los jugadores eran responsables conjuntamente de los eventuales fallos defensivos. Es decir, porque esa táctica transmitía los valores de “solidaridad” y “espíritu de equipo”.

diseñador. En segundo lugar, el estudio de la significación conlleva siempre un cierto grado de interpretación pero (en particular en el marco del análisis textual) ésta es siempre una interpretación “anclada” en las propiedades formales de la obra, y sustentada en códigos de interpretación estables, sea a nivel cultural o dentro del propio texto (p. ej., señales estéticas evidenciables). Por tanto, se trata de una noción más restrictiva que la “interpretación”, básicamente por el doble compromiso de fidelidad a las propiedades formales del texto y a la búsqueda de interpretaciones “compatibles” sobre el mismo.

Volviendo al ejemplo de Juul, si el *Monopoly* se caracteriza por representar el sistema capitalista, y si toda representación contiene un mayor o menor grado de significación (como dice la máxima semiótica, “no es posible la referencia sin predicación”), entonces debería haber determinadas connotaciones particulares que el diseño del *Monopoly* adscribe al sistema capitalista, entre otras posibles. Aunque tal vez el texto no se decante claramente hacia un tono “crítico” o “preconizante” del capitalismo, tal como se deduce de las observaciones de Juul, existen determinadas características formales del *Monopoly* que sí permiten identificar una significación particular acerca del tema: por ejemplo, el componente de carrera y la acumulación de propiedades como mecánicas de juego recurrentes, permiten afirmar que *Monopoly* predica sobre el capitalismo la “prisa por llegar antes” y un “afán de acumulación”. Estos valores conforman una significación determinada alrededor del capitalismo; “determinada” porque sería posible diseñar un juego sobre el capitalismo con otras mecánicas de juego diferentes, que predicaran así otras connotaciones sobre el mismo tema, por ejemplo el “despilfarro” y la actitud “frívola” en otros juegos de tablero, como *Mad* o *Bancarrota*.

En definitiva, un análisis de la significación de una obra no es lo mismo que una simple interpretación personal, y la natural divergencia de interpretaciones personales sobre un mismo juego no es motivo suficiente para menoscabar el interés de un análisis de la significación “propia” del juego o videojuego.

3) Otro problema que conviene aclarar de antemano para allanar el camino hacia el estudio de la significación del videojuego se puede plantear en los siguientes términos coloquiales: “como la mayoría de jugadores usa los videojuegos fundamentalmente como forma de entretenimiento o competición, la significación del juego no tiene influencia en la mayoría de ellos, y por lo tanto no valdría la pena estudiarla”.

Esta creencia se contrapone claramente a algunos principios fundamentales de la Teoría de la Cultura de Masas. Desde este ámbito teórico se suele sostener que la ausencia de atención explícita del receptor sobre la significación de la obra no impide la transmisión de significados al receptor, sino que, más bien al contrario, puede “acentuar” sus efectos cognitivos a largo plazo.

Los efectos cognitivos a largo plazo están estrechamente ligados al tema de la “construcción social de la realidad” (Berger y Luckmann), un proceso de construcción globalizada del imaginario colectivo, dirigido en gran medida por los medios de la cultura de masas. En otras palabras, la cultura de masas difunde a gran escala representaciones de la realidad, sistemas de valores, etc., y todo ello sedimenta lentamente en un determinado “imaginario colectivo” que todos compartimos, sin que nos demos apenas cuenta de dicho proceso. En este sentido, en referencia al videojuego, E. Provenzo (1992: 30 / TdA) nos ha recordado la siguiente observación de McLuhan:

“Los juegos son una especie de paraíso artificial similar a Disneylandia o una especie de imaginario utópico, a través del cual interpretamos y completamos el significado de nuestras vidas cotidianas.”

El grado de incidencia a largo plazo de los efectos cognitivos se suele evaluar en función de cuatro variables fundamentales:

- El nivel de consumo social de la obra
- El tipo de motivación para el consumo (relacionado con la “actitud” del receptor)
- El nivel de conocimiento de la audiencia sobre los códigos de expresión del medio
- El “realismo percibido” de la obra

Toda obra de consumo de masas, como muchos videojuegos, cumple la primera condición.

La segunda cuestión enlaza con la observación destacada anteriormente: un receptor que se expone a los contenidos como una simple forma de evasión o entretenimiento está más “expuesto” a la interiorización a largo plazo de los sistemas de valores implícitos de dicha obra (Igartúa y Humanes, 2004: 324). Esto tendría mucho que ver con el hecho de que aunque el jugador de videojuegos no suela prestar atención explícita a la significación de la obra ello no elimina (sino que incluso podría reforzar) el potencial de los efectos cognitivos del videojuego a largo plazo²³. Este segundo parámetro está estrechamente relacionado con el tercero: el desconocimiento de los códigos expresivos de un determinado medio de masas resulta también un factor facilitador de los efectos cognitivos a largo plazo (Igartúa y Humanes, 2004: 204), por la ausencia de un “filtro consciente” del receptor sobre los contenidos. En este sentido, la falta de conocimiento sobre los códigos expresivos del diseño de videojuegos es también especialmente reseñable. El hecho de que el público en general no conozca en profundidad los códigos y convenciones expresivas del lenguaje videolúdico hace que, en

²³ A su vez, esto no deja de estar relacionado con la clásica teoría del “aprender jugando” o el “learning by doing”. Dicho enfoque sobre el aprendizaje se basa, a grandes rasgos, en el hecho de que los entornos lúdicos pueden resultar muy interesantes como recursos didácticos para favorecer la interiorización de efectos cognitivos pro-sociales (educativos), especialmente a largo plazo. Egenfeldt-Nielsen et al. (2008: 219) han recogido algunos estudios empíricos al respecto. Acerca de este tema: Scolari (2008c): “Interficies per a saber, interfícies per a fer”; Gros (2009): “Certezas e interrogantes acerca del uso de los videojuegos para el aprendizaje”.

general, éste resulte más “permeable” ante los discursos implícitos que los videojuegos proyectan, especialmente a largo plazo.

Respecto al “realismo percibido” de las obras, se suele considerar que éste refuerza los efectos cognitivos de los textos. Si bien el “realismo” no era una característica especialmente generalizada en el diseño de videojuegos antiguos, en los últimos años ha habido un incremento espectacular del grado de realismo visual en el diseño de videojuegos. Por tanto, también este último factor invita a considerar el potencial de efectos cognitivos tras el consumo de videojuegos.

Finalmente, cabe añadir la consideración especial del alto nivel de permeabilidad de los niños y adolescentes, una parte muy importante del universo de videojugadores, respecto a los efectos cognitivos a largo plazo de los medios de cultura de masas. Ya a propósito de los cuentos de hadas, B. Bettelheim (1992: 12-13) nos advirtió que “los cuentos aportan importantes mensajes al consciente, preconsciente e inconsciente [del niño] (...), hablan a su pequeño yo en formación y estimulan su desarrollo”, y E. Provenzo (1991: 30) ha hecho extensiva esta consideración a los videojuegos: éstos “pueden funcionar de forma muy similar a la que Bettelheim atribuye a los cuentos de hadas: como una forma de aportar significado a la vida” especialmente relevante durante los períodos infantil y adolescente.

4) Por otro lado, se había planteado que una “teoría de la significación” sobre el diseño de juegos no se contrapone necesariamente a una “teoría de la diversión” del mismo.

En la primera edad de Internet, una determinada teoría sobre el diseño de páginas-web alcanzó un estatus hegemónico: la teoría de la Usabilidad (Nielsen 1993, 2000; Rubin, 1994; reseñado en: Scolari, 2004: 221 y ss.). Según esta teoría, el diseño de webs debía obedecer a pies juntillas rígidos principios de facilidad de acceso de los contenidos, velocidad de navegación, claridad de la interficie, etc. Desde el punto de vista de una teoría de la significación, teorías como la de la Usabilidad (entendidas como “dogma” único) suponen diques conceptuales que limitan notablemente el caudal expresivo del medio. Por ejemplo, una aplicación dogmática de la Usabilidad impide ver que, más allá de los valores de “facilidad”, “rapidez” o “claridad”, un hipertexto digital puede integrar en su diseño la connotación de muchos otros valores, incluso opuestos: “complejidad”, “calma”, “misterio”, etc.

Tal como comenta Scolari (2004: 221), “así como el artista crea nuevas miradas sobre los objetos cotidianos, el artista digital a menudo concibe nuevas gramáticas de interacción, las cuales, con el paso del tiempo, pueden llegar a ser interiorizadas por los usuarios e integradas en productos destinados a un mercado de masas. Es evidente que este tipo de propuestas va a contracorriente de toda la ideología sobre la usabilidad”.

Podemos considerar que algo parecido a la dialéctica entre significación vs. usabilidad se ha producido en la joven teoría del diseño de videojuegos. En el ámbito que aquí nos ocupa, un

concepto sobrevuela como principio hegemónico la mayor parte de los tratados de diseño, con el riesgo de ser interpretado como “dogma”: se trata del concepto de “diversión”.

Como simple muestra, puede servir el siguiente pasaje del prólogo del tratado “*Game Design Workshop*” (Fullerton, 2008: xix / TdA):

“... Tanto si hablamos sobre juegos tradicionales, juegos de tablero, juegos de arcade o videojuegos on-line multi-usuario, el arte del diseño de juegos siempre girará alrededor de la creación de esa misteriosa combinación de reto, competición e interacción que los jugadores simplemente llaman ‘diversión’.”

Muchos tratados sobre diseño de videojuegos incluyen capítulos sobre narrativa y, en ocasiones, sobre estética visual y audiovisual, y en ellos se abordan superficialmente algunas cuestiones sobre la significación del videojuego. En cambio, cuando se habla sobre tareas más específicas de la creación de videojuegos, fundamentalmente el diseño de la interactividad y las reglas de juego, la cuestión de la significación tiende a diluirse por completo y, tal como proponía Fullerton, efectivamente todo parece girar alrededor de la “diversión”. Esto deja oculta una cuestión fundamental: el hecho de que el diseño de la interactividad y las reglas de juego también forma parte de la significación del videojuego.

Tal como sucedió con interpretaciones dogmáticas de la teoría de la usabilidad, la “teoría de la diversión” supone en el diseño de videojuegos el riesgo de asumir una visión innecesariamente restringida del campo de posibilidades del diseño lúdico (interactividad y reglas): si la usabilidad impedía divisar territorios expresivos como “complejidad”, “calma” o “misterio”, por poner sólo tres ejemplos, la “teoría de la diversión”, mal entendida como “dogma” de diseño, podría escamotear territorios expresivos del diseño lúdico como, por ejemplo, el “tedio”, lo “obsesivo”, lo “contemplativo”, lo “trágico”, lo “reflexivo”, etc., simplemente porque son valores aparentemente distantes respecto a la típica concepción de la “diversión”.

En este sentido, videojuegos cuyo diseño se ha considerado “vanguardista”, probablemente lo son, sobre todo, en base a su ambición de traspasar las fronteras expresivas de lo más típicamente “divertido”: por ejemplo, el tono contemplativo en *Myst* (Cyan Worlds, 1993), las sombras de duda sobre las “victorias” en *Shadow of the Colossus* (Team ICO, 2005), el final trágico de *Half-Life* (Valve, 1998), el tono reflexivo en muchos pasajes de *Metal Gear Solid 2* (Konami, 2001), etc.

Nos podemos detener en un caso especialmente significativo: en *Silent Hill 2* (Konami, 2001) se narra la historia de un personaje, Jack, que recibe una carta de su amada, fallecida hace años, en la que le dice que está viva y que le espera en Silent Hill, una especie de pueblo fantasma. El diseño de este videojuego está plagado de escenas melancólicas, solitarias, con deambulaciones contemplativas del personaje, etc., retos continuos a la concepción tópica de lo supuestamente “divertido” para el jugador. Sin embargo, justamente por ello el juego resulta especialmente “divertido”, gracias a su integración coherente del estilo de jugabilidad con la

historia narrada. Aunque habría mucho donde elegir, si hubiera que escoger una única escena de *Silent Hill 2* donde se evidencia la falsa tensión entre la “diversión” y la “significación” es la escena del descenso de las escaleras²⁴:

Después de mucho tiempo deambulando por *Silent Hill*, Jack llega a una tienda de antigüedades abandonada, donde encuentra un pasadizo secreto. El pasadizo da a una decrepita escalera de fondo insondable, una escalera larga y totalmente recta, con paredes mugrientas y desconchadas a los lados. El jugador puede iniciar entonces el descenso. El descenso por la vieja escalera se prolonga durante más de tres minutos en los que nada pasa, nada cambia. La acción del jugador (bajar en línea recta) resulta tan inusualmente prolongada que éste tal vez se pregunte si no se ha producido un error (un “bug”) en el programa que ejecuta el juego. No es así: el diseño del largo y monótono descenso por la escalera fue diseñado de forma premeditada por los autores porque significaba mucho sobre el personaje protagonista y su historia: una historia de obsesión por la amada muerta, una historia de zombis que pretendía desmarcarse del tono de acción y aventuras hacia un tratamiento más realista e introspectivo, sobre un personaje solitario, etc.

La buena integración en *Silent Hill 2* de la diversión del juego con su coherente y, en ocasiones, intensa expresividad, es una clara demostración de que no hay impedimento alguno para la cohabitación de ambos enfoques en el diseño de videojuegos.

No hay motivo alguno para, desde una teoría de la significación sobre el diseño de videojuegos, renunciar al valor de la diversión del juego, pero tampoco hay motivo para, desde una teoría de la diversión sobre el diseño de juegos, reprobar los múltiples y variados valores de la experiencia de juego que divergen de lo típicamente “divertido” como único valor válido.

Las observaciones anteriores permiten superar cuatro obstáculos preliminares para abordar el estudio de la significación del videojuego. Recapitulando:

- 1) Aunque el videojuego no esté diseñado con fines comunicativos explícitos, y aunque los jugadores no suelan participar en los juegos con prioridades comunicativas, es posible estudiar la significación de todo tipo de juegos y videojuegos.
- 2) El análisis de la significación del juego va más allá de la mera interpretación personal sobre el valor expresivo de los juegos.
- 3) El hecho de que el jugador no preste atención explícita a la significación del juego no impide la transmisión de significados del juego y sus efectos cognitivos.
- 4) Una “teoría de la significación” del videojuego no es incompatible ni contrapuesta a una “teoría de la diversión” del diseño de juegos.

²⁴ Ejemplo consultable en DVD-1 adjunto: *Silent Hill 2 (escaleras)*.

4.3. Teoría, análisis y límites de la investigación

Esta investigación conlleva tareas de teoría y análisis estrechamente relacionadas pero, al mismo tiempo, con algunos matices diferenciales que resultan relevantes.

En el apartado estrictamente teórico, se construyen cuatro modelos de análisis, uno acerca del lenguaje videolúdico y tres centrados en el análisis del discurso desde tres perspectivas determinadas: las perspectivas del texto como juego, el texto como universo narrativo y el texto como enunciación interactiva. Estos modelos ofrecen aportaciones originales al campo de estudio de la significación y el análisis discursivo.

Los tres modelos discursivos, al constituir perspectivas de análisis, resultan transmediales y transtextuales; es decir, se pueden aplicar a diversos tipos de videojuegos y a distintos tipos de obras y medios culturales; p. ej., podrían resultar útiles para el análisis de un *show* televisivo como mundo narrativo o el estudio de un ritual social como juego. En este sentido, el trabajo estrictamente teórico de esta investigación posee un relativo potencial de generalización, y el apartado de análisis se armoniza, hasta cierto punto, con este interés: como prueba de ello, se abordarán aquí videojuegos de diversos géneros y se ofrecerán también algunas excursiones puntuales a obras literarias y televisivas.

Sin embargo, en el apartado de análisis se han fijado también unos límites determinados respecto a la verificación de la teoría. Se ha optado por centrar la muestra de análisis en videojuegos donde se representan mundos figurativos y videojuegos narrativos²⁵ y, en segundo plano, series de ficción televisiva y una novela. Estas características de la muestra de análisis suponen que, al final de la investigación, se podrán extraer conclusiones más fiables sobre la aplicabilidad de los modelos teóricos al videojuego figurativo/narrativo²⁶ que sobre su aplicabilidad a otro tipo de videojuegos y a otros tipos de obras culturales.

Esto significa que ésta es una investigación sobre el juego, los mundos narrativos y la enunciación interactiva como perspectivas generales de análisis del discurso (en la concepción más amplia del trabajo), pero también una investigación sobre la significación del videojuego (en términos más concretos), o bien una **investigación sobre la significación del videojuego figurativo/narrativo** (en el sentido más específico).

²⁵ Al mencionar en este punto “videojuegos narrativos” no se hace referencia a videojuegos con tramas narrativas cerradas, sino que se toma la expresión en un sentido muy amplio: videojuegos que proyectan mundos narrativos, en general (con tramas más o menos abiertas, según el caso).

²⁶ En relación con la nota anterior, con el término “videojuego figurativo/narrativo” se pretende hacer referencia a videojuegos donde se representan mundos en clave figurativa y donde puede haber una composición narrativa, pero no necesariamente ligada a una trama cerrada o que constriña notablemente la experiencia de juego. En este último caso se suelen utilizar los términos “videojuego de aventura” o “videojuego narrativo”, pero con la expresión “videojuego figurativo/narrativo” se pretende abarcar un espectro bastante más amplio de videojuegos, incluyendo videojuegos figurativos/narrativos con experiencia de juego muy abierta y variable, como *Los Sims* o *Grand Theft Auto*.

Esto último es importante por dos motivos: por un lado, determina que la organización de las significaciones extraídas de los análisis propuestos girará, generalmente, entorno a referentes de tramas y mundos ficcionales (sujetos figurativos, temas de la narración). Aunque la significación no es posible sin una base cultural real que la sostenga y le dé forma, la organización de las significaciones extraídas en un análisis discursivo puede fundamentarse alrededor de referentes ficcionales o bien referentes del mundo real o el mundo social. A este respecto, en este trabajo la organización de significaciones se orienta a las relaciones del juego con la ficcionalidad.

Por otro lado, se deja de manifiesto que, pese a la voluntad de construir modelos teóricos versátiles y de amplia aplicabilidad, esta investigación no pretende resolver el estudio de la significación del videojuego “en general”, sino que en todo caso tendremos ocasión de profundizar acerca de un núcleo duro del trabajo: la significación del videojuego figurativo/narrativo y, más allá del mismo, se ensayarán también otras derivas de investigación, pero sin el mismo nivel de profundización.

A continuación se comentan con algo más de detalle la vocación de generalidad en la construcción teórica y también sus limitaciones, según la definición de la muestra de análisis, en dos apartados sucesivos.

Hacia la ampliación del campo de estudio en la teoría de la significación del videojuego.

Esta investigación apela a una teoría de la significación del videojuego que pueda resultar más abarcadora que teorías precedentes próximas a este ámbito, que suelen tender a centrarse en géneros bastante específicos de videojuego, p. ej. *persuasive games*, videojuegos con una dimensión narrativa explícita y predominante respecto a la dimensión lúdica, o *serious games* (Bogost, 2006; Murray, 1999; Mateas, 2004, 2005a; Squire, 2004).

En este sentido, este trabajo sigue un enfoque más transversal adoptado por G. Frasca (2007, 2009), y en buena medida también por M. Sicart (2009a).

De entrada, aunque generalmente cuando se habla de la significación del videojuego se suele aludir a videojuegos figurativos, cabe considerar que el estudio de la significación del videojuego no tiene por qué limitarse a videojuegos que representen determinados mundos o temas en clave figurativa. No sólo los videojuegos figurativos tienen significación, sino que también los videojuegos abstractos poseen significación^{27 28}.

²⁷ Acerca de la distinción entre el “juego-representación” y su modalidad opuesta, el “juego-compactación”: Ruiz Collantes (2008): “Juegos y videojuegos: formas de vivencias narrativas”.

²⁸ Cabe recordar que, a grandes rasgos, la diferencia entre la significación y la representación es la diferencia entre dos formas de entender el significado: como “sentido” o como “referencia”. Por ejemplo,

Un juego o un videojuego puede, en virtud del diseño de sus componentes, de sus reglas y de la experiencia de juego prescrita por los mismos, representar un determinado mundo o tema, por ejemplo el *Monopoly* respecto al capitalismo o *Civilization* respecto a la evolución histórica de una civilización. La representación en este tipo de juegos conlleva una cierta significación acerca del tema tratado (recordemos que no es posible el “content” sin “comment”, la referencia sin predicación). Pero, ¿cómo se puede hablar de significación en videojuegos de corte abstracto como, por ejemplo, *Tetris* (A. Pajitnov, 1984)?

Tetris no representa nada en concreto, al menos explícitamente, pero la experiencia de juego en *Tetris* posee unas determinadas dominantes de significación. Antes de comentarlas, es interesante partir de una famosa interpretación sobre *Tetris* que realizó Janet Murray (1999: 156):

[Tetris] es una imagen perfecta de las vidas sobrecargadas de los americanos de los noventa. Nos vemos constantemente bombardeados por tareas urgentes que requieren nuestra atención y que hay que encasar de alguna forma en nuestras apretadas agendas, no cesamos de vaciar nuestras mesas de trabajo y hacer sitio para la próxima descarga.”

En síntesis, Murray considera que *Tetris* muestra a la perfección “la vida saturada de trabajo de los norteamericanos en los años noventa”. Dado que está claro que el juego no representa ese tema explícitamente, en busca de la “significación” del juego deberíamos plantearnos si hay propiedades formales del juego que, convención cultural mediante, se asocien a la “vida saturada de trabajo de los norteamericanos en los años noventa”... No parece que así sea. Efectivamente, Murray realizó una interpretación personal sobre el juego, más que un análisis de su significación en sentido estricto²⁹. Sin embargo, aunque respecto a la significación del juego el análisis de Murray resultaría desmesurado, tan o más erróneo que afirmar que *Tetris* significa “todo eso”, sería sostener que *Tetris* no significa “nada”.

los sintagmas nominales “el autor de *Tratado de Semiótica General*” y “el autor de *El nombre de la rosa*” poseen un mismo pivote de representación (la idea o imagen de Umberto Eco que tenga el lector), pero una significación claramente divergente: en el primer caso, la significación se sesga hacia “Umberto Eco, el semiólogo”, mientras en el segundo caso se orienta hacia “Umberto Eco, el escritor de ficción”.

²⁹ Se subraya “en sentido estricto” ya que se podría considerar que la maleabilidad metafórica de los juegos y videojuegos abstractos y, p. ej., también de los deportes, forma parte de las particularidades de significación de este tipo de juegos, como obras que invitan de por sí a interpretaciones “imaginativas”. Cabría plantearse algunas consideraciones a este respecto: si se quisiera delimitar un campo de proyección metafórica de un juego abstracto que sea “propio” del texto (más que simplemente una serie de “ocurrencias” de los usuarios), el previo estudio de la significación de la obra según sus propiedades formales podría resultar pertinente para dicha delimitación. P. ej., la proyección del eje de significación “lleno - vacío” como “documentos de trabajo acumulados - trabajo finalizado” funcionaría de forma coherente como proyección textual, pero no tanto invirtiendo el orden del segundo eje. Así, se puede establecer la consideración de que, mientras en los juegos figurativos el contexto de representación suele modular la significación que se atribuye a los componentes formales, en los juegos abstractos sucedería a la inversa: la significación de la composición formal modularía las proyecciones representativas del usuario. (Se reflexiona aquí alrededor de ideas de un trabajo en desarrollo de X. Ruiz Collantes).

La acción de hacer encajar las piezas del *Tetris* unas con otras sí se asocia convencionalmente, código cultural mediante, a unos determinados valores, como el “orden” y la “economización de espacio”, el “ahorro”; por añadidura, el diseño del juego asocia lo “vacío” al éxito y lo “lleno” a la derrota, es decir, se privilegia la “austeridad” sobre la “opulencia” o el “despilfarro”.

En conclusión, mientras la consideración del *Tetris* de una forma tan concreta geográfica e históricamente como “la vida saturada de trabajo de los norteamericanos en los años noventa” supone esencialmente una interpretación, un análisis de la significación anclado en propiedades formales de la obra sí remite a la connotación positiva del “orden”, la “economización” o “ahorro” y la “austeridad” como constituyentes de un núcleo de significación del juego.

Por otro lado, respecto a los intereses de esta investigación se debe prestar especial atención al hecho de que existen géneros de videojuegos explícitamente concebidos con fines comunicativos y persuasivos (*persuasive games*, *serious games*, *art games*, etc.). Sin embargo, aunque por un lado esto supone un punto a favor de una teoría de la significación del videojuego, al mismo tiempo puede constituir un “obstáculo” para abordar el estudio de la significación del videojuego desde un enfoque más general.

Se puede considerar que el primer género de juegos diseñados con prioridades comunicativas fueron los juegos educativos, pero en el diseño contemporáneo de videojuegos otras perspectivas comunicativas se han sumado al enfoque educativo. Esta nueva ola de géneros de videojuego explícitamente comunicativos se nutre, por el momento, de videojuegos diseñados con fines publicitarios (“*advergaming*³⁰”), videojuegos diseñados para la propaganda política (*Howard Dean for Iowa game* [Persuasive Games, 2004]), videojuegos para la concienciación social o humanitaria (*Darfur is Dying* [S. Ruiz, 2006]), videojuegos de crítica o sátira socio-política (*September 12th* [G. Frasca, 2003]), videojuegos a medio camino entre el documental y la simulación estratégica (*Peacemaker* [ImpactGames, 2007]), videojuegos de divulgación científica (*Supercharged!* [Education Arcade, 2005]), etc.

Existen dos términos relativamente habituales para referir este particular compendio de videojuegos: *serious games* y *persuasive games*. Se trata de videojuegos explícitamente comunicativos y con “discurso social”, aunque desde ópticas ligeramente diferentes: el término *serious games* se suele utilizar para referirse a videojuegos que promueven valores educativos, contenidos científicos o discursos de carácter documental, mientras el término *persuasive games* se suele utilizar para referirse a videojuegos cuyo discurso social posee una intención persuasiva explícita (la finalidad esencial de “convencer” de algo al usuario).

³⁰ Acerca del *advergaming*: Selva, D. (2009): “El videojuego como herramienta de comunicación publicitaria. Una aproximación al concepto de *advergaming*”.

Pero no sólo los videojuegos con discurso social (*serious games, persuasive games*) pueden ser videojuegos explícitamente comunicativos. También los llamados *art games* o *expressive games* lo son: en este caso, se trata de videojuegos diseñados con intención comunicativa explícita pero sin estar especialmente orientados a temas sociales. Por ejemplo, *Passage*, de Jason Rohrer (2007), es un pequeño *art game* de un diseñador amateur y sin embargo muy interesante para los intereses de este estudio:

Rohrer diseñó *Passage* como una obra destinada a expresar ciertas tensiones entre la vida en pareja y la vida en soledad (soltería), que el autor quería poner en juego.

El juego se desarrolla en un escenario laberíntico con cofres escondidos que representan “éxitos personales”. El marcador del jugador puede aumentar de dos maneras: encontrando cofres o descubriendo nuevas partes del escenario, siempre con un límite de tiempo de 5 minutos.

Para encontrar cofres es recomendable manejar el personaje hacia abajo, a través del eje vertical del laberinto, mientras para descubrir nuevas zonas del mundo del juego se debe avanzar en horizontal, hacia delante.

Al principio de la partida, el jugador puede decidir si juega con el personaje en solitario o con una compañera, que representa a su novia o esposa. Si escoge avanzar en pareja, la puntuación por cada descubrimiento de nuevas zonas del mundo del juego valdrá doble; sin embargo, el laberinto resulta más estrecho cuanto más abajo se intenta descender, y por tanto el hecho de caminar acompañado impedirá acceder a muchos cofres.

Todo ello implica lo siguiente: si se juega “en pareja” se debería actuar al estilo “viaje”, explorando horizontalmente el escenario, y, al contrario, si se juega “en solitario” se debería priorizar la búsqueda de éxitos puntuales/personales (cofres)³¹.

Passage es un juego diseñado con vocación comunicativa explícita, pero no es exactamente un *serious game* ni un *persuasive game*, ya que su discurso no posee un componente social relevante, en este caso es un discurso relativo a la vida sentimental. Se trata de un *art game* o *expressive game*. Éste último término se puede adoptar como referente a videojuegos de orientación comunicativa/persuasiva en general.

De todas formas, el problema de fondo que plantean casos como *Passage* va más allá de una clasificación de géneros o sub-géneros de videojuego. Se trata de que, en realidad, todos los videojuegos son, en mayor o menor medida, *expressive games*, en todo videojuego anida un *expressive game*, en tanto que todos los videojuegos poseen una determinada significación. Por tanto, la teoría de los *expressive games* debería concebirse no sólo como la teoría de un género de videojuegos determinado, sino también como una perspectiva de estudio potencialmente pertinente para cualquier tipo de videojuego.

³¹ Ejemplos consultables en DVD-1 adjunto: *Passage (pareja) / Passage (solo)*.

A lo largo de este trabajo se intentará dar cuenta de ello, a través de la diversidad de tipos de videojuegos no-explicitamente comunicativos, referidos como ejemplo o estudios de caso.

Muestra de análisis.

Los casos de ejemplo y análisis de esta investigación responden a perfiles muy diversos de videojuego: se pueden encontrar videojuegos de *gameplay* “cerrada” (*The Secret of Monkey Island*) vs. videojuegos de *gameplay* abierta (*Grand Theft Auto: Vice City*), videojuegos que representan mundos realistas (*Los Sims*) vs. videojuegos que evocan mundos de fantasía (*The Elder Scrolls IV: Oblivion*), videojuegos de terror (*Silent Hill*) vs. videojuegos de comedia (*Larry Magna Cum Laude*), videojuegos del *mainstream* comercial (*Bioshock*) vs. videojuegos experimentales y/o de producción independiente (*September 12th*), videojuegos de edad ya venerable (*Myst*) vs. videojuegos de reciente publicación (*Grand Theft Auto IV*), videojuegos de usuario individual (*Psychonauts*) vs. videojuegos multi-usuario (*World of Warcraft*), etc.

No obstante, hay dos criterios subyacentes en la elección de casos de ejemplo/análisis que han acotado notablemente el *corpus* y suponen límites relevantes de esta investigación:

- a) Preferencia por videojuegos del *mainstream* comercial
- b) Preferencia por videojuegos de corte figurativo/narrativo

El primer criterio obedece, de entrada, al interés por enlazar el estudio de la significación del videojuego con el estudio general de los discursos de la cultura de masas contemporánea. Pero, además, resulta fundamental para los intereses de esta investigación el hecho de que la gran mayoría de videojuegos del *mainstream* comercial no son explícitamente discursivos, como es el caso de los *persuasive games*, *art games* o *expressive games*. Así, esto debe permitir verificar la aplicabilidad de la teoría sobre videojuegos no-explicitamente discursivos, uno de los objetivos de este trabajo.

El segundo criterio obedece a tres cuestiones fundamentales: por un lado, el hecho de que, aunque no siempre sea así necesariamente, los videojuegos que representan mundos figurativos y/o narran historias suelen contener sistemas de valores y discursos más complejos que otro tipo de videojuegos (p. ej., de carreras automovilísticas). Por otro lado, los videojuegos de corte figurativo/narrativo resultan más susceptibles que el resto de ser relacionados con los mundos narrativos de la literatura, el cine, la televisión, etc., un objeto de estudio tangencial al que se prestará atención en diversas ocasiones a lo largo de este trabajo. Finalmente, no se debe olvidar que el tipo más común de videojuego en el mercado es de orden figurativo/narrativo. Y un criterio adicional que se podría añadir a este respecto es, simplemente, el mayor conocimiento del autor sobre determinados géneros de videojuego, a causa de preferencias personales como aficionado.

Junto a las oportunidades señaladas que proporciona la priorización de videojuegos figurativos/narrativos en la muestra de análisis, cabe tomar conciencia también de los inconvenientes que ello conlleva. Fundamentalmente, la escasa presencia de videojuegos de tipo abstracto en la muestra se asume como un ámbito interesante sobre el que se deberá profundizar en futuras investigaciones.

Respecto a la elección de *Ico* y *Shadow of the Colossus* como estudios de caso finales, dichos videojuegos cumplen con los anteriores requisitos, cuentan con el reconocimiento de la crítica prácticamente como “obras maestras” del medio, y poseen la cualidad añadida de conformar un díptico de un mismo autor (Fumito Ueda). Pero, sobre todo, se toma aquí en consideración un criterio especial: el trasfondo de ambos juegos está estrechamente ligado al tema de las relaciones sentimentales o amorosas (la amistad en *Ico*, el amor perdido en *Shadow of the Colossus*). A lo largo de la historia del arte y de la cultura, el discurso sobre el amor ha constituido una prueba fundamental sobre el potencial de un determinado medio de expresión o forma discursiva; por este motivo, se considera especialmente pertinente estudiar el díptico sobre el amor de Fumito Ueda para evaluar, en última instancia, el potencial del videojuego como lenguaje y discurso.

Cabe poner de manifiesto que todos los videojuegos a los que se dedica un estudio de caso en profundidad han sido jugados extensamente por el investigador y, respecto al resto de videojuegos de los que se utilizan ejemplos puntuales, no todos extensamente; finalmente, en la minoría de casos en los que no se ha tenido oportunidad de contacto directo con el juego, se recogen los ejemplos de otros estudios, explicitando la referencia bibliográfica.

Finalmente, muchos de los ejemplos referidos a lo largo del trabajo cuentan con la grabación en vídeo de un fragmento de partida correspondiente, disponible para el lector. Estos cortes de vídeo, que oscilan entre 1 y 20 minutos, según el caso, se encuentran en tres DVDs adjuntos a este trabajo. En cada momento en que resulte pertinente la consulta de alguno de los vídeos, se advierte a través de notas a pie de página. En total, se ofrecen más de 50 secuencias de vídeo ilustrativas de los videojuegos más significativos en el desarrollo de este trabajo.

4.4. Introducción metodológica y estructura del trabajo

Resulta difícil realizar un apartado metodológico en la introducción de un proyecto de estas características, donde la elaboración de teoría y metodología constituye un objetivo esencial del trabajo, y por tanto supone un “*work in progress*”, más que una cuestión cerrada de antemano. De todas formas, es conveniente plantear algunas líneas muy generales de la orientación metodológica de este proyecto:

Construcción de modelos de análisis.

En primer lugar, se debe destacar que la explicación sobre las dinámicas de significación del videojuego se ha abordado aquí a través de la construcción de modelos de análisis. Se escoge el método de la construcción de modelos de análisis por su fuerza y claridad en la verificación de la teoría. En este sentido, orientar la reflexión teórica al diseño de modelos analíticos supone un compromiso de aplicabilidad de la teoría “sobre el terreno” (el análisis de obras concretas).

El proceso de trabajo que hay tras este texto resultante constituyó un “viaje en espiral”: la construcción de modelos teóricos provisionales se ponía a prueba a través del análisis de casos concretos, lo cual inspiraba nuevas ideas para el refinamiento de la teoría, que a su vez permitía mejoras en la calidad de posteriores análisis..., y así sucesivamente (cfr.: Dolezel, 1999: 11).

Curiosamente, esta dinámica de trabajo se parece bastante a un famoso método de diseño de juegos: el llamado “método iterativo”, basado en la construcción de prototipos, su “testeo” con diversos tipos de jugadores, el posterior re-ajuste del diseño, un nuevo “test” de juego, etc. (Salen y Zimmerman, 2004: 11). Respecto a su trasfondo filosófico, este método de investigación (y diseño de juegos) entraña con el “falsacionismo” de K. Popper, y se ha considerado a R. Barthes como su principal introductor en el estudio de la textualidad, a partir de su famoso ensayo “S/Z” de 1970 (Dolezel, 1999: 11).

En este contexto, se debe advertir que los análisis de caso realizados en el presente trabajo no constituyen tanto una finalidad en sí mismos como, sobre todo, un medio para la verificación y refinamiento de la construcción teórica.

En todo caso, se ofrece aquí el trabajo en un último estadio de revisión, con ejemplos o estudios de caso que se consideran representativos de una validez general relativa, aunque no necesariamente definitiva, de los ulteriores modelos teóricos.

Unidades esenciales de significación e investigación *bottom-up* vs. *top-down*.

Contraviniendo la tradición del pensamiento lingüístico que concebía la lengua como un inventario de nombres que designaban a cosas, personas y hechos que formaban parte del entendimiento humano, Saussure propuso un giro teórico relativo a la consideración del lenguaje como un “sistema de diferencias”: en lugar de como inventario de nombres, como una estructura de interrelaciones de términos, definidos en última instancia no por su contenido positivo, sino fundamentalmente por su relación con otros términos del sistema. En la teoría de Saussure, la característica más precisa de los términos está en ser “lo que los otros no son” (Stam et al., 1999: 35). En este sentido, más adelante Greimas razonaría que “percibimos

diferencias y, gracias a esto, el mundo empieza a tomar forma ante nosotros y para nosotros” (1971: 28)³².

El clásico principio saussuriano según el cual el lenguaje es un sistema de diferencias resulta operativo no sólo para el estudio de los “lenguajes” sino también de las “estructuras discursivas”, tanto para una semiótica de códigos de significación como para una semiótica del texto.

En este sentido, se puede considerar que la unidad de análisis general para la construcción de modelos semióticos son los “ejes de significación”. Éstos se constituyen como una relación de “diferencia” y “similitud” al mismo tiempo entre dos términos: una oposición sustentada en una dimensión común entre ambos. Por ejemplo, la oposición “grande vs. pequeño” sustentada en la dimensión (criterio) común de “tamaño”, o la oposición “varón vs. mujer” sustentada en la dimensión común de “género” (cfr.: Greimas, 1971: 28 y ss.).

El esfuerzo de organización del universo semiótico del videojuego en claros ejes de significación ha constituido una premisa relevante en el proceso de trabajo de este estudio, tanto al nivel del plano de expresión (“significantes” videolúdicos, operaciones formales de diseño de videojuegos) como del plano de contenido (ejes semánticos comunes en la proyección semántica del videojuego).

No obstante, la construcción de un sistema de códigos de significación y de un modelo discursivo exigen una dinámica de trabajo sensiblemente distinta en la selección y articulación de los ejes de significación pertinentes: a grandes rasgos, una dinámica “expansiva” vs. una dinámica de “condensación”. Si los lenguajes son sistemas complejos prácticamente inabarcables, los modelos discursivos son, en cierto sentido, pequeños “moldes” cognitivos que permiten reducir y organizar de forma simplificada las prácticamente infinitas posibilidades del lenguaje. Esto se verá reflejado aquí en la simplicidad (necesaria) de los modelos discursivos postulados para el análisis del videojuego como texto, en contraste con la relativa multiplicidad de códigos de significación que componen el bloque final de este estudio, sobre la significación del videojuego como lenguaje o medio de expresión.

A nivel operativo, la exploración sobre los ejes de significación del videojuego se abordó combinando dos tipos de perspectivas fundamentales: por un lado, una perspectiva *bottom-up*, partiendo de experiencias de juego con muy diversos tipos de videojuego y extrayendo generalizaciones acerca de las formas de significación involucradas; por otro lado, una perspectiva *top-down*, donde se incluyen el trabajo bibliográfico, la inspiración en modelos

³² Esto quedaría demostrado en la moderna Teoría de la Percepción, mediante el descubrimiento de mecanismos perceptivos específicos de acentuación de las diferencias: a grandes rasgos, nuestros sentidos no nos ofrecen una realidad “de diferencias objetivas” sino una realidad “de diferencias acentuadas” (diferencias cromáticas, de temperatura, etc.); de esta forma, ya en las fases más tempranas de construcción perceptiva de la realidad, estamos modulando constantemente diferencias de grado como unidades informativas más claramente contrapuestas, sin ser ni siquiera conscientes de ello. Acerca de estas cuestiones, ver p. ej.: Groupe M (1993: 57-58 y ss.); Luna y Tudela (2006: 130 y ss.).

teóricos de otros medios (en especial de la literatura y el cine), así como también una parte de deducción lógica acerca de las potencialidades de significación del medio.

El Análisis Textual como “prueba del 9”.

Finalmente, se debe destacar la importancia de los fundamentos metodológicos del Análisis Textual a lo largo de este estudio, especialmente en el desarrollo de los estudios de caso.

El Análisis Textual es una perspectiva de análisis que tiene como asunción teórica central la consideración de las obras culturales (de cualquier tipo: un ritual, un logotipo, un cartel publicitario, un film de ficción, etc.) como vehículos de un espectro de significaciones que es posible generalizar y abstraer hacia una coherencia discursiva general, un “mensaje” articulado y coherente.

Generalmente, en el Análisis Textual se deja de lado la investigación cuantitativa (o, al menos, exclusivamente cuantitativa) sobre los contenidos de una obra, para dar preponderancia a un estudio cualitativo y estructural sobre los contenidos. Esto va unido al compromiso tácito de ir más allá de la evaluación sobre aparición/no-aparición (y grado de aparición) de determinados elementos en una obra (p. ej., personajes inmigrantes o escenas violentas, etc.) y sus modos de representación como entidades “aisladas”, para profundizar acerca de la estructura global del texto donde se inscriben dichos elementos, y cómo afecta esto a su significación.

El método canónico del Análisis Textual³³ se diferencia de otros métodos de análisis del discurso por cuatro aspectos esenciales:

- 1) Se parte de la asunción de la existencia de un discurso dominante de la obra, que es relativamente independiente de las intenciones del autor y de la interpretación estrictamente personal de los receptores (y que, al mismo tiempo, va más allá de las características formales de la obra tomadas aisladamente). A propósito de la relativa independencia del análisis textual respecto a las intenciones del autor, R. Mangieri nos recuerda con una bella frase que, a veces, el analista del texto descubre “algo que el autor no sabía que estaba diciendo, porque el lenguaje hablaba en su lugar” (Mangieri, 2006: 54).
- 2) El Análisis Textual es un método de análisis cualitativo, que demanda la implicación interpretativa del analista, aunque siempre bien anclada en las propiedades formales de la obra. Puesto que un discurso o texto es algo más que la suma de sus partes, el análisis textual requiere de la interpretación del analista para poder ser abordado

³³ Concretamente, en referencia al Análisis Semiótico del Discurso o el Análisis Textual Semiótico. A este respecto, ver: Courtés (1997): *Análisis Semiótico del Discurso: del enunciado a la enunciación*.

como un todo global de significación. Sin embargo, la interpretación del analista requiere un “compromiso” de fidelidad a la dimensión formal del texto analizado.

- 3) En el análisis sobre la proyección semántica de la composición formal de la obra se buscan, en la medida de lo posible, interpretaciones “universales” de la misma, en base a la coherencia interna de la propia obra y los códigos de significación. La coherencia discursiva es, esencialmente, el fenómeno de asignación interdependiente de significados a los diferentes componentes de un texto (por ejemplo, los colores primarios saturados pueden connotar “diversión” o “vitalidad” en el *show* de un payaso de circo pero “pureza” o “artificialidad” en una determinada pintura o fotografía, por coherencia con el conjunto de la obra). Respecto a los códigos de significación, cabe recordar que son repertorios de relaciones estables entre determinados “significantes” y determinados “significados”, sea a nivel sociocultural o en el interior de la propia obra.
- 4) El Análisis Textual es un “juego de equilibrio”, una especie de juego del “siete y medio” aplicado al análisis de la significación de las obras culturales. Esto es así porque la “virtud” de un análisis textual reside tanto en evitar “quedarse corto” (ser demasiado descriptivo o “formalista”) como en evitar “pasarse” (“sobre-interpretar” la obra, “hacer decir” al texto algo que éste no dice) (Casetti y Di Chio, 1996: 25).

A nivel metodológico, todo procedimiento de análisis textual parte de la “descomposición” del texto, prosigue con la tarea de análisis en sí misma, una posterior “recomposición” de los valores semánticos extraídos y, finalmente, desemboca en la “metacomprepción” o “comprensión del modo en que se comprende”, finalidad última del análisis textual (Casetti y Di Chio, 1996: 17, 23).

Descomposición:

Una vez seleccionado un texto a analizar (una obra o tal vez un conjunto de obras tomadas como un texto unitario), se debe proceder a la “descomposición” del texto.

El proceso de descomposición consiste en dos tareas fundamentales: la segmentación y la estratificación (Casetti y Di Chio, 1996: 34):

- a) La segmentación es la subdivisión del objeto en diversas partes. Esto se puede realizar sobre la dimensión secuencial (escenas, episodios, etc.) o bien con independencia de la misma (tipos de personajes, roles narrativos, etc.), y deriva en la fijación de determinadas unidades de análisis.

- b) La estratificación es la indagación transversal de las partes individuadas, para la examinación de sus componentes internos. Esto suele remitir a la selección y delimitación de uno o varios códigos expresivos o “lenguajes” (p. ej., estratos de composición plástica, puesta en escena, realización audiovisual, etc.).

Un sencillo ejemplo al respecto, relativo al análisis de una composición musical, podría consistir en una “segmentación” de la composición en diferentes movimientos musicales o partes melódicas, y una estratificación donde se establecieran como diferentes estratos o secciones de análisis los diferentes instrumentos involucrados en la interpretación de la partitura (Casetti y Di Chio, 1996: 44).

Recomposición:

Una vez definida la descomposición (segmentación y estratificación) y llevado a cabo el análisis efectivo del texto, el analista obtiene una serie de valores semánticos potencialmente interesantes. Pero estos valores están todavía “desordenados”; se requiere la intervención del analista para organizarlos de forma adecuada. Se accede así a la fase final del trabajo de análisis: la recomposición.

En la recomposición (cfr.: Casetti y Di Chio, 1996: 49) se toman los valores relativos a cada una de las unidades de análisis y son agrupados, ya con independencia del estrato formal del que proceden. Una vez hecho esto, el analista debe prestar especial atención a las similitudes y contraposiciones semánticas más relevantes entre las diversas unidades consideradas. Finalmente, puede resultar conveniente “modelizar” los resultados a través de un referente abstracto o figurativo, p. ej. la estructura narrativa canónica o modelos discursivos universales de la mitología, los cuentos tradicionales, episodios bíblicos, etc. (Casetti y Di Chio, 1996: 52)³⁴. Esto último puede ayudar al analista (y al lector) a terminar de “acliarar” el discurso, por similitud (o contraste) del texto analizado con otros modelos del imaginario colectivo.

Sobre la estructura del trabajo.

Aunque en un proyecto de análisis textual la segmentación y la estratificación del texto dependen de factores “ad hoc” del propio proyecto, el propósito de construir modelos generales de análisis hace conveniente interpretar aquí la “segmentación” y “estratificación” en su acepción más universal. En este sentido, la estratificación enlaza con la delimitación de códigos de significación relativamente universales o lenguajes (por ejemplo, el lenguaje plástico, el

³⁴ Tal como se deduce de las consideraciones metodológicas de Casetti y Di Chio (1996: 52), a diferencia de la mitocrítica o los análisis comparativos, en el análisis textual los referentes discursivos universales de los cuentos tradicionales, la mitología, etc., no suponen recursos o “herramientas” para el desarrollo en sí del análisis sino, más específicamente, términos de comparación en el estadio final del trabajo, para ilustrar con mayor claridad (“modelizar”) los resultados, si el analista lo considera pertinente.

lenguaje audiovisual, etc.) y, respecto a la segmentación del texto en unidades de análisis, dicho procedimiento enlaza con la noción de estructuras discursivas canónicas.

Una estructura discursiva canónica es un formato universal de organización de los textos, según una determinada perspectiva o clave interpretativa. Por ejemplo, estructuras discursivas canónicas como la de roles narrativos o la de roles enunciativos se basan, en el fondo, en rutinas universales de interpretación de todo tipo de textos (carteles, películas, programas televisivos, etc.): la interpretación del texto “como narración” (perspectiva narrativa) y la interpretación del texto “como acto comunicativo” (perspectiva enunciativa).

La organización estructural de este trabajo se divide en el estudio de la significación del videojuego como texto y el estudio de la significación del videojuego como lenguaje. Respecto a este último ámbito, se postulará que los signos característicos del medio videolúdico son las acciones del jugador (interactividad) y las reglas de juego; respecto al estudio del videojuego como discurso, se propondrán tres estructuras discursivas para el estudio de la significación del videojuego: un modelo de discurso lúdico, un modelo del texto como universo narrativo y un modelo para el análisis del videojuego como enunciación interactiva.

Un esquema general sobre las estructuras discursivas del texto videolúdico y los estratos de significación fundamentales que aquí se abordarán respondería a lo siguiente:

		Estructuras discursivas del videojuego		
		Texto como juego (A)	Texto como universo narrativo (B)	Texto como enunciación interactiva (C)
Estratos de significación	Diseño de interactividad y reglas de juego (1)	Significación A-1	Significación B-1	Significación C-1
	Puesta en escena (2)	Significación A-2	Significación B-2	Significación C-2
	Composición de la imagen y lenguaje audiovisual (3)	Significación A-3	Significación B-3	Significación C-3

En síntesis, la estructura de este trabajo se basa en las siguientes combinaciones entre estructuras discursivas y estratos de significación (“lenguajes”):

Bloque I: la significación del videojuego como discurso

- El texto videolúdico como juego: estructura discursiva “A” + predominio del estrato de significación 1
- El texto videolúdico como universo narrativo: estructura discursiva “B” + estratos de significación 1, 2 y 3
- El texto videolúdico como enunciación interactiva: estructura discursiva “C” + estratos de significación 1, 2 y 3

Bloque II: la significación del videojuego como medio de expresión

- Recopilación y sistematización sobre el estrato de significación “1” (el “lenguaje videolúdico”)

Si entendemos los modelos analíticos de la significación como combinaciones entre una determinada estructura discursiva y determinado/s estrato/s de significación (lenguaje/s) a tomar en cuenta, entonces se identifica claramente cada uno de los cuatro puntos destacados con los cuatro modelos que conforman el resultado fundamental de este proyecto.

Queda así establecida la estructura básica en la que se organiza el texto resultante de este trabajo, a partir de este mismo punto.

LA SIGNIFICACIÓN DEL VIDEOJUEGO COMO TEXTO: EL DISCURSO VIDEOLÚDICO

La significación del videojuego como texto: el discurso videolúdico

1. Introducción

El estudio del videojuego como discurso equivale a la consideración del videojuego como “texto”. El concepto semiótico de texto emergió en los años 60 y 70 a partir de la confluencia entre algunas investigaciones en Lingüística, Antropología Estructural, Semiótica y Narratología.

En un sentido amplio, el concepto de texto debe entenderse más como una “forma de mirar” que como una “cosa”, es una perspectiva de estudio más que un objeto de estudio; dicho con mayor precisión, una perspectiva de estudio que predefine, en parte, al propio objeto de estudio como tal. Se trata de una perspectiva de interpretación/análisis de objetos (generalmente objetos culturales) entendiéndolos como organizaciones globales de signos interrelacionados.

Los objetos de estudio del análisis textual suelen ser productos de lenguajes convencionales (culturalmente establecidos), como el lenguaje verbal (novelas), el lenguaje audiovisual (películas), etc., pero no necesariamente. También objetos que no solemos considerar como discursos o productos del uso del “lenguaje”, como p. ej. un ritual social, el logotipo de una marca deportiva o una determinada forma de vestir, pueden ser analizados “como si” lo fueran, es decir pueden ser analizados como textos³⁵.

Este enfoque amplio sobre el concepto de “texto” es importante para operativizar el análisis de la significación sobre cierto tipo de productos de la cultura de masas que “camuflan” su componente textual a través de su consideración común como productos “ajenos” a la discursividad: éste es el caso de los videojuegos, típicamente concebidos como productos de entretenimiento o para la actividad competitiva, sin más.

Sin perjuicio sobre la validez de cualquier otra perspectiva teórica, el concepto de texto alude a una perspectiva de análisis de los objetos (en particular de los objetos culturales) “como si” fueran discursos.

En la Lingüística, la noción de texto emergió de la necesidad de ampliar el campo de análisis de la frase hacia unidades más complejas: los discursos. Con este propósito, empezó a desarrollarse una “gramática transoracional” o “gramática del texto”. Tal como explica van Dijk,

³⁵ Ver, p. ej.: Courtés (1997: 43-54), sobre el cortejo fúnebre como texto, o Ruiz Collantes (1999), sobre el símbolo visual de Nike como texto.

desde diferentes ámbitos de los estudios lingüísticos se llegó a la conclusión de que la gramática de una lengua debía dar cuenta “no sólo de las oraciones realizadas mediante las emisiones de hablantes, sino también de las relaciones entre oraciones, o sea de los textos enteros subyacentes a estas emisiones” (van Dijk, 1989: 9-10). También desde la Lingüística, la Teoría de la Enunciación (emprendida por É. Benveniste) resultó fundamental para el desarrollo de la noción de “texto”. Según la concepción moderna de esta teoría, un texto se compone de “enunciado + enunciación”, y el acto de comunicar algo (un enunciado) proyecta la representación de un contexto comunicativo figurado (la enunciación), que no remite necesariamente al contexto empírico de la comunicación. Dicho contexto comunicativo figurado se conforma de un “enunciador” (“emisor implícito” que deriva del enunciado), un “enunciatario” (“receptor implícito” que deriva del enunciado), y una relación comunicativa figurada entre ambos (más adelante se dedicará un capítulo al tema de la enunciación videolúdica).

Desde la Antropología Estructural, las investigaciones sobre los mitos de C. Levi-Strauss dejaron de manifiesto que diversas producciones significantes en apariencia muy distintas podían compartir, en el fondo, una misma esencia discursiva. Esta idea invitaba a un desplazamiento de la noción de obra cultural como producto “tangible” de un autor hacia una concepción de la obra cultural como “texto”, basada en la organización profunda de la obra. En este sentido, Roland Barthes destacó que el concepto de “texto” suponía la oportunidad de superar el tradicional análisis literario “centrado en el autor” y sus intenciones (Barthes, 1987: 67-82): el texto, como obra definida a partir de su estructura profunda, invitaba a tener más en cuenta el diálogo entre autor y lector, ya que no puede actualizarse la estructura profunda de ninguna obra sin la actividad interpretativa del lector.

En este contexto, Umberto Eco partió de la asunción del texto como “obra abierta”, pero se preocupó también de proponer modelos teóricos contribuyentes a evitar la “sobreinterpretación” (o “uso”, por oposición a una interpretación “fiel” a la dimensión formal) de los textos.

“En este caso, ‘apertura’ no significa en absoluto ‘indefinición’ de la comunicación, ‘infinitas’ posibilidades de la forma, total libertad de fruición; se tiene sólo una rosa de resultados de goce rígidamente prefijados y condicionados, de modo que la reacción interpretativa del lector no escapa del todo al control del autor” (Eco, 1990: 76).

En búsqueda de explicaciones plausibles sobre el compromiso interpretativo del lector en la recepción del texto, se puede considerar que Eco elaboró primero la Teoría de los Códigos (en: *Tratado de Semiótica General*), según la cual los textos sugieren, indirectamente, la priorización de determinados códigos interpretativos por encima de otros. La presencia de códigos de interpretación más o menos estables a lo largo de un texto conlleva, en buena medida, un “contrato” de dominantes interpretativas que el autor propone al lector. Posteriormente, Eco derivó en una Semiótica Interpretativa (*Lector in Fabula*) donde

convergieron la teoría Semiótica y conceptos de Psicología Cognitiva como las nociones de “marco” y “guión” cognitivo (originarias de M. Minsky y R. Schank, respectivamente, aunque cabría remontarse al respecto a las pioneras investigaciones sobre esquemas cognitivos de F. Bartlett, en 1932). En tanto que esquemas preconcebidos para una económica interpretación de nuestra realidad, Paolo Fabbri ha afirmado que los “marcos” y “guiones” cognitivos, aplicados a una teoría de la interpretación de los textos, le sirvieron a Eco como “barras de grafito” para evitar la “semiosis ilimitada” y frenar la “fuga de los interpretantes” (citado en: Scolari, 2004: 32).

El intérprete de textos que intenta actualizarlos en términos de “cooperación interpretativa” fue acuñado por Eco con el nombre de “lector modelo” (más adelante se dedicará un capítulo al tema del “jugador modelo” en el ámbito videolúdico).

Por otro lado, un relevante giro narratológico en el análisis del texto partió del “rescate” de algunas investigaciones de los formalistas rusos de los estudios literarios (V. Propp, B. Tomachevsky, etc.), que se aplicaron a la descripción de las estructuras internas del texto narrativo. En este ámbito resultó fundamental la distinción entre los niveles de “fábula” vs. “trama” o “historia” vs. “argumento”. La “historia” se suele entender como la macro-estructura o esquema básico, anterior a su organización artística y manteniendo el orden causal-cronológico de los acontecimientos. En cambio, el “argumento” se concibe como la micro-estructura de la narración, fruto de su composición artística e incluyendo posibles manipulaciones del orden causal-cronológico de los acontecimientos (cfr.: Stam et al., 1999: 93) (más adelante se dedicará un capítulo completo al tema de la narrativa videolúdica).

Finalmente, las investigaciones de A. J. Greimas y J. Courtés sobre Semántica Estructural y Semiótica Narrativa y Discursiva se centraron en la exploración de los niveles más profundos del contenido del texto, y el “recorrido generativo” desde éstos hasta la manifestación sensible de la obra: desde el nivel axiológico hasta el nivel “superficial”, pasando por el modelo “actancial” de organización narrativa de la información, y los niveles semánticos figurativo y temático (ver, p. ej.: Courtés, 1997).

La noción de esquema discursivo canónico resulta esencial en la investigación de Greimas: su teoría no sólo postula la existencia de un nivel “macro-estructural” del enunciado narrativo en cuanto a la información semántica (la “historia”), sino que alude a un modelo puramente sintáctico de organización discursiva, que constituye una “gramática narrativa universal”. Tomando un ejemplo de Bordwell (1993: 49-50), tanto la interpretación de *El Mago de Oz* en términos de “la historia de una muchacha llamada Dorothy que sueña con abandonar su casa, etc.”, como en términos de “la historia de una adolescente en su problemática entrada al mundo de los adultos, etc.” constituyen, en ambos casos, una “historia”, pero no un “esquema

discursivo” en el sentido señalado³⁶. Sin la inclusión de investimentos semánticos (p. ej., “muchacha llamada Dorothy”, en un caso, y “adolescente” en el otro), ambas dejarían de ser “historias”. En cambio, un esquema discursivo canónico posee existencia y función con independencia del investimento semántico de las unidades discursivas. De aquí deriva precisamente el poder organizativo de los modelos canónicos en un sentido “apriorístico” o “descendente”: se trata de estructuras aplicables como “plantillas” interpretativas, que permiten ir organizando las informaciones del texto desde un principio.

Siguiendo a Van Dijk (1984: 16), se pueden definir los modelos discursivos canónicos a la vez como macro-estructuras sintácticas y como “guías” cognitivas. Según este mismo autor, el modelo narrativo canónico es especialmente susceptible de ser aplicado para la comprensión de todo tipo de “discursos de acción” (Van Dijk, 1984: 241): discursos cuyo desarrollo (a diferencia de los discursos retóricos o científicos, por ejemplo) se centra en el encadenamiento de acciones, como las novelas, las obras de teatro, las películas, los concursos televisivos, los espectáculos deportivos y, por qué no, también los juegos y videojuegos.

La teoría clásica del texto forjó dos modelos de esquema discursivo con una especial aceptación como estructuras discursivas canónicas: el análisis del texto “como narración” y el análisis del texto “como enunciación”.

Cabe recordar que los esquemas discursivos canónicos constituyen, en cierto sentido, “metáforas interpretativas”³⁷, de modo que el análisis narrativo no equivale exactamente al análisis de “narraciones”, sino al análisis de las obras culturales “como narración”, y que el análisis enunciativo no equivale exactamente al análisis de actos comunicativos, sino al análisis de las obras culturales “como actos comunicativos”.

En cuanto a las críticas recibidas por la Teoría del Texto, éstas podrían condensarse, en términos metafóricos, en un antiguo proverbio chino: “si crees que lo has entendido todo, entonces es que te falta información”.

Efectivamente, la sofisticación analítica de la semiótica textual parte de la base de que una aproximación asintótica a la descripción completa de la significación de un texto es posible. “Aproximación asintótica” implica conciencia de la imposibilidad de una descripción completa de la significación de un texto, pero al mismo tiempo compromiso analítico en pro de un acercamiento honesto a dicho objetivo.

³⁶ La primera configuración de la “historia” se realiza fundamentalmente a nivel “figurativo”, mientras la segunda correspondería al nivel “temático” (cfr.: Courtés, 1997: 237 y ss.).

³⁷ Se puede apreciar aquí una conexión interesante entre la moderna concepción de la metáfora (Lakoff y Johnson, 2009) y las estructuras discursivas canónicas, entendidas como perspectivas “metafóricas” de referencia sobre el discurso. En este sentido, según Lakoff y Johnson (2009: 117), la metáfora puede ser concebida como una “forma de estructuración parcial de una experiencia en términos de otra”.

Dos críticas históricas a la semiótica textual se basan, en el fondo, en aquello que apuntaba el proverbio citado: desde el enfoque general de los Estudios Culturales, el “aislamiento” del texto en un tubo de ensayo imaginario para intentar “atrapar” su esencia resulta contradictorio, en el sentido de que el texto, fuera de su contexto socio-histórico y de sus condiciones particulares de producción y recepción, perdería su esencia. Nada más ilustrativo, a este respecto, que el cuento de Borges “Pierre Menard, autor del Quijote”, donde se postula con ironía que la reescritura palabra por palabra del *Quijote* en la época contemporánea daría lugar a un texto radicalmente diferente. Desde este enfoque crítico, la “información” que le suele faltar al semiólogo del texto sería la información situacional del contexto socio-histórico del texto y sus condiciones particulares de producción y recepción.

No es del todo cierto que la semiótica del texto deje de lado las condiciones socio-históricas para el análisis (sin ir más lejos, las teorías de los Códigos y del Lector Modelo de U. Eco tienen muy en cuenta el factor sociocultural, tal como se había sugerido anteriormente) pero, eso sí, se intenta limitar la incidencia de este factor (a través del anclaje en la composición formal de la obra) para evitar que cualquier proyecto de análisis textual acabe convirtiéndose en un trabajo prácticamente sin fin o un juego “sin reglas”.

Por otro lado, desde el pensamiento postmoderno (Deleuze, Guattari, Derrida, etc.), se postula que el texto debe asumirse como una estructura inestable, descentrada, múltiple o fluida (Ryan, 2001: 5), por tanto la forma significativa del texto no puede aprehenderse nunca al completo, por definición. En una especie de relectura y amplificación del concepto peirceano de “semiosis ilimitada”, la teoría postmoderna de la textualidad sostiene que no sólo el signo sino también el discurso en su globalidad se articula en una deriva ilimitada de significación, expandiéndose en cualquier dirección, mutando en cada oportunidad de lectura, prolongando su interpretación hacia otros textos (intertextualidad), etc. Esta imagen de desarrollo en red del texto, carente de centralidad y jerarquías estructurales, se suele aludir mediante el famoso concepto de “rizoma” de Deleuze y Guattari (Ryan, 2001: 7).

2. Del texto al hipertexto

La crítica postmoderna de la teoría clásica del texto se alió históricamente con el nacimiento del texto electrónico interactivo y su correspondiente Teoría del Hipertexto, que experimentó su época dorada durante los inicios de Internet (finales de los 80 y década de los 90). Tal como explica Marie-Laure Ryan (2001: 5-8), el hecho de que los hipertextos contengan estructuras plurívocas y las integren en diferentes perspectivas y desarrollos textuales, obligando al lector a “escoger” unas derivas y descartar otras, supuso un escaparate inmejorable para la demostración de los ideales filosóficos y estéticos de los teóricos postmodernos. Y algunos de los más renombrados teóricos del hipertexto digital (G. Landow, J. D. Bolter) no tardaron en apuntarse a la celebración. J. D. Bolter llegó incluso a definir el hipertexto como una forma de

“vindicación de la teoría literaria postmoderna” (Aarseth, 1997: 83). En el recuerdo de Scolari (2008a: 214), “a finales de los ochenta, durante la explosión posestructuralista, todo era hipertexto”.

A modo de recordatorio, cabe referir las características principales del hipertexto: la subversión de la idea de texto como obra unitaria y estable, la estructura no-lineal de los contenidos, la interactividad entre usuario y sistema, y la redefinición de los roles de autor y lector, asumiendo al lector casi como co-autor del texto (cfr.: Scolari, 2008a: 216-217).

Alrededor de los modelos más populares de hipertextualidad (páginas web, hiperficciones, CD-ROMs educativos, etc.), emergió una tensión fundamental entre la teoría clásica del texto vs. la teoría postmoderna/hipertextual: la consideración de si cada sesión participatoria del usuario supone un texto nuevo al completo o bien, por el contrario, existe una estructura profunda invariante (también) en el texto electrónico, y por consiguiente las modificaciones derivadas de la interacción suponen sólo cambios en el nivel “superficial” del texto (la micro-estructura, la “trama”, el “argumento”). Se trataba, en el fondo, de una dicotomía intuída por R. Barthes con anterioridad: la dicotomía entre textos sólo “legibles” y textos infinitamente (re)“escribibles”.

Ninguna de las dos posiciones extremas resulta del todo fructífera para el análisis del texto interactivo y del texto videolúdico en particular, como se intentará demostrar a lo largo de este estudio. Algunos videojuegos permiten al usuario modificar el enunciado en su nivel macro-estructural, no sólo a nivel superficial: son los videojuegos que contienen “varias historias posibles” (que pueden ser sólo unas pocas -como en algunas aventuras gráficas- o prácticamente ilimitadas -como en *Los Sims*-). Por el contrario, otros muchos videojuegos contienen una única “historia” (macro-estructura) posible, y por tanto todas las acciones y decisiones del jugador afectan en todo caso a la configuración micro-estructural del enunciado (el “argumento”), no a su estructura profunda.

Hoy en día resulta bastante claro que los hipertextos, los videojuegos y el resto de géneros del discurso digital interactivo en general, necesitan teorías textuales capaces de cubrir los dos extremos del espectro, sin arrinconarse en uno de ellos: por un lado, una apertura (de la teoría textual clásica) hacia la consideración de que distintas macro-estructuras del enunciado pueden convivir en un mismo texto (es decir, que no siempre todo el material del discurso es reducible a una única macro-estructura lineal); por otro lado, el reconocimiento (desde el enfoque hipertextual/postmoderno) de que la interactividad de los textos electrónicos no es siempre suficiente para justificar un espectro plural de macro-estructuras discursivas, ya que a veces un conjunto plural de experiencias interactivas puede subsumirse en una macro-estructura discursiva invariante. Los modelos teóricos para el análisis del discurso videolúdico que se intentarán desarrollar en este estudio corresponderán, en la medida de lo posible, a esta perspectiva integradora.

En este sentido, cabe tomar prestada respecto a la presente investigación la siguiente reflexión de Scolari (2008a: 131):

“No podemos limitar la investigación de las nuevas formas de comunicación digital e interactiva a la aplicación de los viejos modelos de las teorías de la comunicación de masas, pero tampoco podemos diluir esos estudios en el crisol de los nuevos paradigmas ciberculturales de moda, los cuales resultan difíciles de integrar en un cuerpo teórico sólido y no presentan un perfil metodológico claro (...) Recuperar los conceptos, hipótesis y métodos de las teorías tradicionales al mismo tiempo que se desarrollan categorías de análisis innovadoras, en sintonía con las transformaciones del ecosistema mediático, es el desafío que nos espera.”

3. Del hipertexto al cibertexto

El cibertexto es un juego-mundo o un mundo-juego
Espen Aarseth

Lejos de resolver las tensiones teóricas planteadas anteriormente, las primeras aproximaciones al videojuego como discurso o texto (Aarseth, 1997; Murray, 1999; Ryan, 2001) pusieron una pieza más a debatir sobre el tapete: la distinción entre “hipertextos” y “cibertextos”, también denominados “textos ergódicos”.

En una propuesta innovadora, Aarseth añadió al catálogo de objetos de estudio propios de la teoría del hipertexto (páginas-web, hiperficciones, narrativa no-lineal impresa, etc.), una serie de objetos culturales extrañamente olvidados hasta entonces en las teorías de la comunicación digital interactiva: el “juego” oracular chino *I Ching*, la máquina generativa de sonetos de Raymond Queneau *Cent Mille Milliards de Poèmes*, la máquina generativa de fábulas *Tale-Spin*, el experimento de inteligencia artificial *Game of Life*, los videojuegos de aventura textual (*Adventure* [W. Crowther y D. Woods, 1976]), videojuegos de estrategia del *mainstream* comercial como *Lemmings* (DMA Design, 1991), etc.

Así, en *Cybertext: perspectives on ergodic literature* (1997), Aarseth ponía de manifiesto que los juegos y videojuegos poseen una forma de textualidad sustancialmente distinta a la del texto tradicional (lineal) pero también a la forma convencional del hipertexto, y a partir de esta convicción la salida del laberinto que prometía el concepto de “cibertexto” se convirtió en una referencia obligada en todo tipo de teorías del videojuego.

En el ensayo de Aarseth se incide en una distinción esencial entre el cibertexto y el hipertexto convencional, ya señalada anteriormente: la distinción entre una interactividad del usuario “explorativa” o “selectiva” vs. una interactividad “configurativa” (Aarseth, 1997: 58-65; Ryan,

2004: 247). En este sentido, es muy diferente el hecho de que un texto sea multi-forme porque el interactor puede escoger entre diferentes caminos predeterminados en una estructura procesual subyacente, o bien porque el texto posee un sistema generativo de estructuras procesuales no-predeterminadas. Mientras la variabilidad del hipertexto convencional se basa en estructuras predefinidas en la dimensión procesual del texto, la variabilidad de los juegos y los videojuegos es “emergente” (“configurativa”), en el sentido de que no está necesariamente predefinida en su dimensión procesual, sino que puede brotar total o parcialmente de un sistema subyacente (las “reglas de juego”), junto a la intervención del usuario.

Desde una perspectiva semiótica, la distinción entre “sistema” vs. “proceso” resulta esencial para ahondar en el concepto de cibertexto. Esta distinción está relacionada con la clásica dicotomía aristotélica de “potencia” vs. “acto”, y más concretamente alude a dos tipos de estructuras o universos estructurables: estructuras orientadas a la generatividad (p. ej., el lenguaje, en tanto que sistema) y estructuras fundamentalmente “generadas” (p. ej., el habla, los discursos, en tanto que generados por el uso del lenguaje) (cfr.: Greimas y Courtés, 2006: 389).

En los videojuegos, la dimensión procesual del texto conecta con la noción de *gameplay* o dinámica de juego, que esencialmente consiste en una o un conjunto de experiencias de juego prototípicas, desarrolladas en el tiempo. En cambio, la dimensión sistémica del juego/videojuego conecta con la noción coloquial de “reglas de juego”, y corresponde a una estructura trascendente al repertorio de experiencias de juego prototípicas, y que cumple las funciones de condicionar y generar las propias experiencias de juego.

Es a la posibilidad de variabilidad emergente e interactividad configurativa, en relación con la escasa o nula predefinición de la dimensión procesual del texto, donde corresponden la clase de cibertextos señalados anteriormente: el *I Ching*, las máquinas generativas de poesía o fábulas, y también el formato más popular del género: los juegos y videojuegos.

Así, se pueden concretar dos diferencias fundamentales entre cibertextos interactivos vs. hipertextos convencionales:

- a) La presencia y relevancia en los cibertextos interactivos de una dimensión sistémica de la textualidad, formada por reglas generativas entre las que podríamos distinguir dos tipos:
 - i. Reglas que vinculan acciones del usuario con determinados efectos convencionales;
 - ii. Reglas que vinculan otros componentes del sistema entre ellos (p. ej., jerarquía de competencias entre las diferentes piezas del juego, jerarquía de puntuación de las diferentes cartas, relaciones de implicación automática entre estados del juego, etc.)

- b) Una interactividad “configurativa” del usuario, basada en un repertorio abierto de acciones, en lugar de una interactividad puramente “selectiva”, supeditada a la estructura predefinida del texto en su dimensión procesual.

Estos factores se reproducen en la mayoría de juegos y videojuegos. Por ejemplo, una partida de ajedrez se desarrolla conforme a una determinada actualización textual en función de cuestiones como las siguientes:

- a) Reglas generativas de textualidad:
- i. Reglas de juego que relacionan un determinado movimiento (p. ej., el caballo negro desplazado a la casilla de un peón blanco) con determinados efectos o eventos (eliminación del peón blanco).
 - ii. Otra parte de las reglas de juego donde se relacionan el resto de componentes del juego (instrumentos, estados, etc.) entre sí, al margen de las acciones del jugador (p. ej. la imposibilidad de eliminar la figura del Rey adversario si la jugada no se inicia en estado de “jaque”).
- b) Interactividad del usuario basada en un repertorio abierto de acciones, no supeditada a una estructura predefinida del texto en la dimensión procesual: en el caso del ajedrez, tantos movimientos posibles como tipos de piezas “móviles” haya en el tablero en cada momento, y en cualquier dirección disponible.

El hecho de que los videojuegos posean una gran capacidad de cálculo automatizada ha suscitado que las reglas “internas” del juego, las reglas del segundo tipo (ii), resulten mucho más amplias y complejas en el diseño de videojuegos que en el diseño de juegos tradicionales, aunque las tres variables son en el fondo compartidas por juegos tradicionales y videojuegos. Pensemos, por ejemplo, en un juego de simulación de batallas, en clave de antecedente del videojuego a este respecto:

En este tipo de juegos, los jugadores deben realizar complejos cálculos e interrelaciones de variables para resolver pequeños eventos del juego, como una simple refriega entre dos unidades de ejércitos enfrentados. Este tipo de variables constituyen implicaciones internas entre un determinado estado de uno de los ejércitos y un efecto consecuente de mayor o menor probabilidad de vencer en la batalla. A título de ejemplo, se pueden mencionar las siguientes variables (adaptado de: Salen y Zimmerman, 2004: 442):

- Tipo de escenario donde se produce la batalla
- Presencia o ausencia de un General
- Estado de moral de los soldados
- Tirada de un dado para determinar a qué ejército favorece el factor suerte

Tal como se puede observar, con independencia de la interactividad directa del jugador, el procesamiento de estas variables internas del juego podrá influir sobre diversas micro-narraciones emergentes posibles: por ejemplo, una huída despavorida de uno de los ejércitos por su falta de moral y/o ausencia de General, una batalla claramente dominada por uno de los ejércitos, una batalla muy igualada cuyo desenlace se decide sólo por el factor suerte, etc.

El texto como máquina y las características esenciales del videojuego como texto.

La noción de cibertexto remite a la metáfora o perspectiva del texto-como-máquina, en la que insiste Aarseth en varias ocasiones (1997: 3, 21, 22, etc.). La metáfora del texto como máquina es indisociable de la consideración del texto como entidad generativa.

En clave semiótica, asumir el texto como entidad generativa implica dar cobijo a reglas generativas de textualidad dentro de un modelo de estructura discursiva. En otras palabras, se requiere concebir las reglas generativas como “**reglas generativas textuales**” y no meramente como “reglas generativas”. Por tanto, asociarlas a un determinado espacio simbólico en el interior de la estructura discursiva. Si el texto se concibe como máquina, el sistema generativo forma parte de la textualidad, no sólo es un medio para producirla. Junto a Aarseth, ya en 1997 Murray supo vislumbrar la importancia de esta parte del diseño en el estudio del videojuego como discurso: “la creatividad del autor consiste en el diseño de las reglas a través de las cuales el texto [a partir de su dimensión sistémica] emergirá, tanto o más que en la escritura del texto [en su dimensión procesual] en sí misma” (Murray, 1999: 152; texto entre corchetes del autor).

La encrucijada teórica que se ha alcanzado aquí exige tener en cuenta que la clásica distinción entre “sistema” (como “lengua”) y “proceso” (como “habla”) puede darse no sólo entre lenguaje y discurso, sino también en el interior del discurso. Dicho de otra forma, las reglas generativas que forman parte de un cibertexto no son “reglas generativas del lenguaje” sino “reglas generativas del discurso” o “reglas generativas textuales”, tal como las habíamos denominado anteriormente.

A. J. Greimas afirmó en su *Semántica Estructural* que “caeríamos en un error deduciendo (...) que lo propio de los sistemas es el ser inmanentes, aun cuando así sea la mayor parte de las veces” (1971: 162). Para los intereses de este estudio, la importancia de esta apreciación de Greimas consiste en la apertura de la semiótica discursiva hacia la posibilidad de un tipo de discurso que contiene en su modelo estructural un sistema generativo (aunque no-inmanente). Este tipo de discurso es, en buena medida, lo que Aarseth llamó “cibertexto”.

Las consideraciones anteriores nos permiten establecer, finalmente, las características esenciales del videojuego como texto videolúdico. Está claro que, en el caso de los

videojuegos, no estamos sólo ante textos interactivos, sino ante una combinación de textualidad interactiva y de cibertextualidad. Concretamente, Marie-Laure Ryan (2001: 207-210) ha definido el videojuego como un texto **electrónico, interactivo y ergódico (cibertextual)**. Adoptando la propuesta de esta autora, podemos definir el texto videolúdico de la siguiente manera:

- a) El texto videolúdico es un texto electrónico, audiovisual e interactivo, donde la intervención del usuario oscila, según el caso, entre resultar “esencial” (modificar la macro-estructura del discurso), o bien “superficial” (modificar tan sólo la micro-estructura del discurso). Esto distingue a los videojuegos de textos no-interactivos como las películas, y de los textos no-electrónicos y/o no-audiovisuales, como las novelas convencionales o las novelas de “elige tu propia aventura”, por ejemplo.
- b) El texto videolúdico es un texto ergódico (un cibertexto), y en este sentido se caracteriza por contener en su propia estructura discursiva unas “reglas de juego” que condicionan la participación del usuario y regulan la generación de textualidad emergente durante la experiencia del mismo. Esto distingue a los videojuegos de textos electrónicos e interactivos pero no ergódicos, como los hipertextos convencionales (páginas-web, muchas hiperficciones, etc.).

4. Del cibertexto al texto como juego y el texto como mundo³⁸

Los videojuegos se pueden definir como “cibertextos interactivos” o “cibertextos lúdicos”, pero se debe tener en cuenta que un cibertexto no es necesariamente un texto interactivo.

En la revisión de la teoría del cibertexto de Aarseth a cargo de M-L. Ryan (2004: 250 y ss.) se destaca que es posible un cibertexto carente de interactividad del usuario, donde todo o prácticamente todo el desarrollo de la textualidad dependa del procesamiento interno del sistema.

Según Ryan, algunos cibertextos pueden ser “sistemas cerrados”, y generar transformaciones textuales sin la intervención de un usuario, sino sólo a través de su poder generativo (2001: 207). Éste es el modelo que siguen, p. ej., determinados tipos de simulación experimental, donde el investigador se limita a introducir los valores para ciertas variables independientes y después simplemente observa la evolución del sistema a lo largo del tiempo, tomando las anotaciones que considere oportunas. En cierto modo, también los juegos de casino como la ruleta o las máquinas tragaperras están cerca de la noción de cibertexto como “sistema cerrado”, donde la interactividad del usuario se reduce a momentos muy limitados.

³⁸ Una pionera aproximación al texto “como juego” y “como mundo” en relación con los *new media* fue aportada por M-L. Ryan (2001): *Narrative as Virtual Reality*.

En definitiva, siguiendo a Ryan cabe tener en cuenta que no todo cibertexto es necesariamente un “texto interactivo”, pero sí que todo cibertexto es un “texto generativo”.

Mientras la manifestación popular por antonomasia del “cibertexto interactivo” son los juegos y videojuegos, la principal manifestación popular del “cibertexto no-interactivo” son los mundos narrativos: mundos literarios de ciencia-ficción, universos del cómic *manga* y de superhéroes, mundos narrativos de la ficción televisiva, trilogías de cine fantástico, etc.

Aunque los videojuegos y los mundos narrativos no comparten la cualidad de la interactividad del usuario, sí comparten la cualidad de la “cibertextualidad”, que los agrupa, desde este punto de vista, frente al resto de modelos de textualidad³⁹.

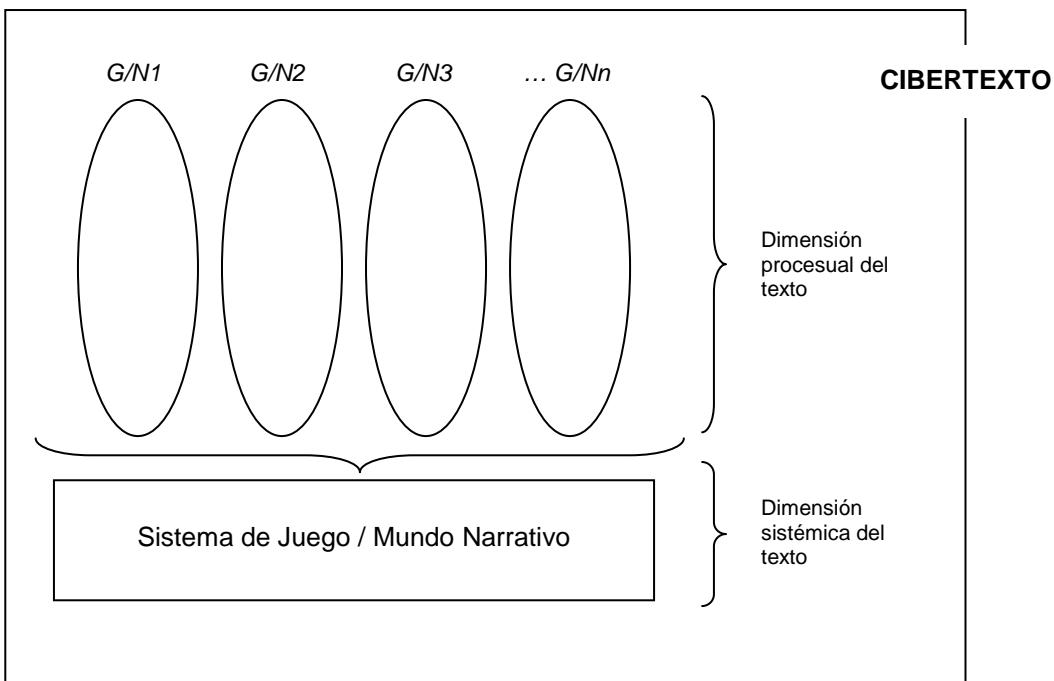
Por ejemplo, ¿qué tienen en común, en cuanto a su gramática profunda, un videojuego como *Los Sims* y el mundo narrativo de J. R. R. Tolkien? Ambos constituyen un fértil receptáculo de múltiples historias posibles, todas ellas vinculadas a un mismo “sistema” o “mundo” subyacente: el universo de Sim City y sus simpáticos habitantes en *Los Sims*, el mundo narrativo de la Tierra Media y sus héroes en la obra de Tolkien.

Aquello que en la narrativa literaria o cinematográfica serían narraciones con entidad propia (tramas, subtramas, etc.), en términos estrictamente lúdicos serían patrones esenciales de la *gameplay* (experiencias prototípicas de juego)⁴⁰, pero en ambos casos estaríamos hablando, en el fondo, de lo mismo: patrones procesuales del texto, derivados de un sistema subyacente del mismo (el sistema o mundo del juego, el mundo narrativo).

Una expresión gráfica de todo lo anterior nos conduce al siguiente esquema discursivo del cibertexto (donde “G/N” indica *gameplay/narración*), con independencia de si estamos ante cibertextos interactivos (juegos, videojuegos) o cibertextos no-interactivos (mundos narrativos):

³⁹ Si las connotaciones relativas a la mecánica y la electrónica dificultaran la asimilación del término “cibertexto” en el sentido amplio que aquí se propone, podríamos tomar prácticamente como sinónimo la noción de “textualidad ontológica” que deriva de la teoría de McHale (1987) o tal vez expresiones más neutras como “texto generativo” o “texto sistémico”. Pero se considera que esta propuesta es lo suficientemente próxima al concepto original de Aarseth como para mantener un término que resulta ya de uso común, tanto en la teoría del videojuego como en otros campos de estudio colindantes.

⁴⁰ La noción de “gameplay prototípica” está estrechamente relacionada con el concepto de “narración prototípica”, según ha sido definido y operativizado para el análisis discursivo por X. Ruiz Collantes (2006, 2009b y 2009c). En el capítulo centrado en narrativa del videojuego se profundizará sobre esta cuestión.



Modelo general de estructura discursiva del cibertexto

Por ejemplo, podemos tomar como patrones procesuales (*gameplays*) representativos en *Los Sims* las “historias de amor” (bajo objetivos como casarse, tener hijos, etc.), las historias de “aspiración materialista” (bajo objetivos de acumulación de riqueza, grandes casas, etc.), las historias de “vida social” (bajo objetivos de forjar numerosas amistades, etc.); por su parte, en el caso del mundo narrativo de Tolkien se podrían tomar como patrones narrativos representativos las tramas de *El Silmarillion*, *El hobbit* y *El Señor de los Anillos*.

Aunque este modelo de textualidad tiene ciertas similitudes con el concepto de “género narrativo”, es importante distinguir que la noción de género narrativo no está orientada al análisis de la textualidad, sino que remite a un espacio común de múltiples textos diferentes. Por así decirlo, un mundo narrativo (en cierto sentido también un videojuego) sería un género narrativo “hecho texto”. Aunque no se trata de una condición *sine qua non* para hablar de mundos narrativos, una consecuencia natural de lo anterior es el hecho de que resulta muy extraño hablar de géneros narrativos de un autor determinado, mientras es perfectamente plausible hablar de mundos videolúdicos/narrativos “de autor” (*Los Sims* o el mundo de la Tierra Media de Tolkien, sin ir más lejos).

A propósito de las estructuras discursivas internas del mundo de juego o del mundo narrativo, tendremos ocasión de profundizar con calma en próximos apartados de la investigación, tanto respecto al estudio del texto videolúdico como juego como respecto al estudio del texto videolúdico como forma narrativa. Lo importante en este punto es simplemente mostrar los

“cimientos” discursivos comunes a los dos modelos, ya que este modelo-matriz de cibertextualidad nos acompañará durante buena parte del camino a partir de ahora.

Este modelo posee sinergias interesantes con el estudio de las Narrativas Transmediáticas (*Transmedia Storytelling*), un concepto propuesto por H. Jenkins (2006) con el que se intenta delimitar un nuevo campo de estudio relativo al emergente fenómeno contemporáneo de la narratividad multi-plataforma.

La narrativa transmediática es, en parte, una consecuencia de la emergencia de grandes corporaciones mediáticas con inversiones simultáneas en cine, televisión, videojuegos, etc., que permite a estas compañías vender “marcas narrativas” a través de “múltiples canales de entrada” (Scolari, 2009: 589).

Tal como recalca Scolari (2009: 590), en la cultura de masas contemporánea el *Transmedia Storytelling* se ha convertido en una de las estrategias comerciales máspreciadas por dichas corporaciones mediáticas, y se pueden encontrar ejemplos de ella en todo tipo de géneros: ciencia-ficción (*The Matrix*), comedia (*High School Musical*), *thriller* (24), terror (*The Blair Witch Project*), fantasía (*Harry Potter*), etc.

También el contenido generado por usuarios suele integrarse en esta nueva corriente de narratividad (p. ej., ficciones escritas de fans inspiradas en un mundo narrativo televisivo o videolúdico, compartidas en foros o blogs de Internet, cortometrajes *amateur* sobre mundos cinematográficos difundidos en YouTube, etc.).

Ante la emergencia del *transmedia storytelling*, parece conveniente contar con modelos teóricos que organicen el análisis discursivo de una obra narrativa transmediática en tanto que textualidad relativamente unitaria. Tal como se deduce del trabajo de Klastrup y Tosca (2004), los mundos narrativos transmediáticos no son un mero espectro de narraciones separadas, sin más, sino que debe existir una cualidad transversal a todas ellas, que las aglutina y permite concebirlas como parte de un “todo” que va más allá de la suma de las partes. Tomando un término de estas autoras, cabe denominar esta cualidad aglutinante de las narraciones transmediáticas como “*worldness*” (“cosmidad”): un conjunto de rasgos identitarios de múltiples narraciones (homo o hetero-mediáticas) que invita a interpretarlas como parte de un mundo narrativo.

De nuevo surgen aquí preguntas como ¿qué es, exactamente, un mundo narrativo?, ¿cuál es su estructura interna?, ¿cómo puede ser analizado?... El modelo de cibertextualidad que acabamos de esbozar se ha concebido en este proyecto para poder dar respuesta tanto al análisis específico del videojuego como de los mundos narrativos en general, sean éstos interactivos o no-interactivos. A lo largo del trabajo se irá desarrollando con más detalle y se irán aportando métodos y pruebas analíticas al respecto.

La comprensión sobre el funcionamiento de un gran Sistema/Mundo inferido a través de múltiples experiencias lúdicas / procesos narrativos, que se suele producir, p. ej., tanto en el consumo de videojuegos como de ficción serial (y a menudo en clave transmediática) plantea un volumen inhabitual de información semántica a organizar cognitivamente por el receptor, si se pretende aglutinarla en un esquema unitario.

La cuestión de cómo “se las arreglan” los usuarios de la textualidad contemporánea ante este reto cognitivo invita a un estudio completo por separado, pero en todo caso un aspecto esencial a considerar a este respecto son las nuevas teorías sobre recepción textual mediante “inteligencia colectiva” (un concepto de P. Lévy aplicado por H. Jenkins [2009: 164 y ss.] al estudio de la cultura fan *on-line* y las comunidades de videojugadores).

Desde hace tiempo han existido textualidades orientadas a un consumo colectivo en cooperación, por la extensión y riqueza de información del texto (seriales radiofónicos, series televisivas como *Star Trek* [Roddenberry, 1966] o *Twin Peaks* [Lynch y Frost, 1990], trilogías cinematográficas como *Star Wars* [Lucas, 1977], etc.). Este tipo de recepción de la textualidad se asocia con frecuencia a la emergencia de la “cultura fan”, que en todo caso no surge por sí sola sino que es promovida, en parte, por la propia complejidad y volumen informativo del texto en cuestión.

La recepción colectiva/cooperativa de la textualidad (“inteligencia colectiva” o “cultura fan”, como queramos llamarla) se ha consolidado en la época contemporánea a través de Internet, un espacio que facilita el encuentro y la cooperación de los aficionados a textualidades particularmente extensas y/o complejas como la ficción serial televisiva, los videojuegos, etc.

En este sentido, no es casualidad que en los últimos años hayan proliferado cada vez más en Internet los sitios-web destinados al encuentro de aficionados a series televisivas y videojuegos, donde un usuario puede buscar detalles de la narración que se le podrían haber escapado, compartir teorías sobre el comportamiento de los personajes con otros aficionados, obtener guías o mapas para descubrir zonas inexploradas del juego, pistas para poder proseguir la aventura, etc. Por supuesto, las compañías productoras han advertido este filón para la atracción y fidelización del público, y actualmente ellas mismas suelen ofrecer sitios-web oficiales para el encuentro y la cooperación entre los aficionados.

En definitiva, tal como dejan a las claras los estudios de H. Jenkins (2009: 161 y ss.), aquello que antes llamábamos “cultura fan” ha dejado de ser un estilo de recepción relativamente minoritario y/o extravagante para convertirse en una tendencia clave, tal vez un nuevo paradigma, en la recepción de la textualidad contemporánea.

De todo ello podemos concluir, aunque sólo sea a modo de hipótesis, que para atraer a un público entendido como “inteligencia colectiva/cooperativa” son necesarios modelos de

textualidad bastante más complejos que los tradicionales (relato lineal convencional). En este punto de inflexión socio-histórico es donde mejor se puede comprender el cierto grado de complejidad cognitiva que probablemente debe asumir cualquier tipo de modelización discursiva sobre lo que solemos llamar “cibertexto”.

El discurso videolúdico como juego (la perspectiva lúdica)

El discurso videolúdico como juego (la perspectiva lúdica)

1. Hacia un modelo de discurso lúdico⁴¹

Se suele considerar que los mitos, los cuentos de hadas y las historias bíblicas conforman un medio cultural que ha educado a todo tipo de personas prácticamente durante toda la existencia humana (cfr.: Bettelheim, 1992: 75), pero, ¿y los juegos?

Si los juegos han pervivido en la historia de las culturas y en todo tipo de sociedades diferentes es, probablemente, porque deben de simbolizar aspectos esenciales de la experiencia humana. Pero, ¿existen estructuras discursivas relativamente específicas del juego?

Además de la necesidad de modelos de análisis específicos y precisos para el estudio de la significación del videojuego, el interés de la investigación sobre estructuras discursivas del juego se apoya en dos motivos fundamentales:

Por un lado, el gran potencial interpretativo de la metáfora del juego. Cabe recordar que si, desde tiempos inmemoriales, no estuvieramos acostumbrados a interpretar muy distintos tipos de realidades y de obras culturales “como narraciones” o “como actos comunicativos”, las teorías del texto-como-narración y del texto-como-enunciación no tendrían tanto potencial explicativo como efectivamente poseen. En este sentido, aunque no exista una formalización teórica del análisis del texto “como juego”, sabemos por experiencia que el juego constituye una clave interpretativa de uso muy común en nuestras vidas. El clásico ensayo de Huizinga (1998) citado anteriormente ofrece muy diversos ejemplos de situaciones que solemos interpretar como juegos: rituales, fiestas, debates políticos, juicios, etc., y lo mismo respecto a determinados géneros artísticos, como la poesía⁴². Esto refuerza el interés del estudio del juego desde la perspectiva de la Teoría del Texto.

Por otro lado, y en relación con lo anterior, el conocimiento sobre las estructuras discursivas del juego puede contribuir no sólo al análisis del videojuego sino también, eventualmente, al análisis de lo que podríamos llamar textos “semi-lúdicos”: por ejemplo, obras de literatura experimental o postmoderna (à la Calvino, Borges o Cortázar), cierto tipo de hipertextos e interactivos multimedia, cierto tipo de ficción serial y de mundos narrativos, instalaciones

⁴¹ Una versión previa de este apartado del trabajo fue presentada como comunicación en el X Congreso Mundial de Semiótica: A Coruña 2009, con el siguiente título: “El significado en juego: sobre la dimensión lúdica del discurso del videojuego”.

⁴² Tal como comenta G. Frasca (2009: 43), “el juego es la primera estrategia cognitiva del ser humano” y, como tal, una herramienta fundamental “para explicar y entender el mundo”.

artísticas, concursos y debates televisivos, los populares *reality game-shows*, etc. De hecho, algunos autores destacan el juego como uno de los rasgos identitarios fundamentales de la cultura postmoderna (McHale, 1987; Ryan, 2001).

Un estudio con detenimiento sobre el concepto de juego en distintas perspectivas teóricas, como la Antropología, las Matemáticas, la Psicología, la Teoría del Cibertexto y la moderna Ludología, permite destacar cuatro ejes semánticos esenciales, que conforman lo que podríamos llamar una estructura canónica del juego (cuya articulación en un modelo teórico se abordará posteriormente):

- 1) Sujeto vs. Entorno
- 2) Medio vs. Experiencia
- 3) Experiencia vs. Objetivo
- 4) Redundancia vs. Variabilidad

1) Sujeto vs. Entorno

Desde la Psicología, George H. Mead destacó que una de las cualidades esenciales del juego, en relación con la maduración y el desarrollo de la personalidad, es el hecho de que para tener éxito en un juego el jugador necesita tomar conciencia sobre “el otro”, integrarse como individuo en una organización ajena (en: Egenfeldt-Nielsen et al., 2008: 30-31). Esta tensión se puede poner en relación con la dialéctica entre “asimilación” vs. “acomodación” que Jean Piaget estableció en su psicología del aprendizaje (ver, p. ej.: Piaget, 2007). Las tensiones para encontrar una justa proporción entre la voluntad del “yo” y la adaptación al medio externo constituyen una experiencia psicológica y social fundamental para todo tipo de personas, y dichas tensiones están presentes en la estructura profunda de todos los juegos⁴³.

Todo ello invita a considerar un muy relevante componente interno del juego: la tensión entre la libre voluntad del Sujeto/jugador y la necesidad de adaptarse a un Entorno, aceptando unas reglas.

En lo esencial, la figura del Sujeto/jugador se concreta como entidad semiótica a través del diseño de reglas de juego relativas a competencias de actuación (Greimas y Courtés, 2006:

⁴³ Más allá de los juegos y videojuegos, la importancia de las tensiones psicológicas entre sujeto y entorno exterior resulta también de mucho interés el estudio de la composición visual: respecto al análisis de la significación de las relaciones figura-fondo, y también en la teoría de R. Arnheim (2001) sobre sistemas de composición visual “céntricos” vs. “excéntricos”, que remiten a los polos semánticos de “asimilación” vs. “acomodación”, respectivamente.

262) y vínculos transformacionales de acción-efecto (cfr.: Salen y Zimmerman, 2004: 34). Por su parte, el Entorno del juego se compone de personajes y/o jugadores rivales, escenarios, objetos, fuerzas naturales y socioculturales, límites espacio-temporales, etc., más sus propiedades y relaciones específicas, que al cabo permiten la proyección del texto como mundo.

Un ejemplo significativo sobre el potencial de significación del eje Sujeto-Entorno en los videojuegos son los dos grandes modelos de diseño de la dificultad:

Por un lado, el modelo convencional, donde el jugador se enfrenta a una dificultad en “crescendo” (que remite al arco narrativo canónico), a la que debe adaptarse (“acomodación”). Éste es un modelo característico, por ejemplo, de los videojuegos de acción épicos (*Call of Duty* [Infinity Ward, 2003], *Half-Life*, etc.). Por otro lado, el modelo del “ajuste dinámico de la dificultad”, donde no es el jugador quien debe adaptarse al nivel de dificultad del Entorno, sino que el nivel de dificultad se amolda en cada momento a la situación/apetencias del jugador (“asimilación”). Éste es el modelo del videojuego *on-line Flow* (J. Chen y N. Clark, 2006) y también del famoso *Mario Kart Wii* (Nintendo, 2008), donde las bonificaciones recibidas por el jugador resultan más o menos valiosas en función de su posición actual en la carrera.

Desde un prisma similar pueden ser analizadas la espacialidad y la temporalidad del videojuego. Respecto a esta última, por ejemplo, encontramos la dicotomía entre videojuegos con presión temporal (que exigen la “acomodación” del jugador a la temporalidad del mundo del juego) vs. videojuegos donde el jugador modula a su gusto (en parte) el desarrollo temporal, por ejemplo en *Los Sims* (escogiendo entre diversas opciones de velocidad del paso del tiempo).

2) Medio vs. Experiencia

Por otro lado, desde las Matemáticas, la Teoría de los Juegos y el Comportamiento Económico (Morgenstern y Von Neumann, 1944) pone énfasis en una cualidad distinta del juego: la relación generativa entre el “sistema de juego” (asociado a las reglas de juego) y la “experiencia de juego” (*gameplay*)⁴⁴. Esta teoría considera los juegos como estructuras formalizadas de incentivos que contienen, implícitamente, un comportamiento previsto del jugador, en tanto que “jugador modelo” (adaptando el término de U. Eco a la manera del ludólogo G. Frasca, 2001).

⁴⁴ Una introducción accesible sobre la Teoría de los Juegos y el Comportamiento Económico para el lector no-experto en Matemáticas es la *Introducción a la Teoría de Juegos* de Morton D. Davis (1986).

En su función discursiva fundamental, el sistema de juego constituye un Medio generativo de experiencias⁴⁵. La proyección simbólica del eje Medio-Experiencia permite distinguir, por ejemplo, entre juegos “de superación” vs. juegos “deterministas”. La frase de Schopenhauer “Dios reparte las cartas pero nosotros jugamos” remite a un modelo discursivo de “liberación”, mientras una lectura inversa de la misma frase remitiría a la metáfora “determinista”: “Nosotros jugamos, pero Dios reparte las cartas”.

En los videojuegos, el jugador presupuesto por el sistema de juego (“jugador modelo”) suele ser un “héroe” capaz de superar las duras condiciones del entorno y/o unas duras reglas de juego, pero esto no sucede siempre así, necesariamente. Por ejemplo, los personajes protagonistas de la famosa saga de videojuegos *Grand Theft Auto* son más bien “antihéroes”, que aprenden que la combinación de “ciudad americana contemporánea + sujeto pobre o gravemente endeudado” (Medio) induce a la “delincuencia” (Experiencia). No existe ahí victoria completa, sino supeditación del Sujeto a un Medio connotado negativamente, un “juego determinista”.

3) Experiencia vs. Objetivo

Desde la Teoría del Videojuego y la Ludología, se puede tomar la expresión “experiencia diseñada con objetivo” de Egenfeldt-Nielsen et al. (2008: 37) como definitoria de la dimensión procesual o *gameplay* del juego: un patrón relativamente flexible de experiencia interactiva asociado a un objetivo determinado⁴⁶.

En relación con un Objetivo determinado en el juego, la *gameplay* constituye, al mismo tiempo, una “experiencia prescrita”. Aquí se encuentra un potencial discursivo fundamental en el diseño de juegos y videojuegos. Durante la experiencia de juego, el jugador aprende determinados comportamientos como “adecuados” para conseguir ciertos objetivos, por encima de otros comportamientos, que se presentan como menos eficaces o, incluso, penalizados. Las formas de interacción que se aprenden como “recomendables” respecto a un objetivo determinado forman parte del núcleo de significación del discurso lúdico, en tanto que prescriptor de rutinas de resolución de problemas.

⁴⁵ Se debe recordar que la relación generativa sistema vs. experiencia en el discurso lúdico es similar pero no idéntica a la clásica dicotomía de lengua vs. habla (Saussure). Tal como se deduce de la Teoría del Cibertexto (Aarseth, 1997), las reglas de un juego no son reglas de un “lenguaje” independiente del texto en cuestión, sino que forman parte del texto en sí, son “reglas textuales”.

⁴⁶ Asociar la noción de *gameplay* a un objetivo determinado no significa que el modelo de análisis aquí desarrollado vaya a dejar de lado los videojuegos de *gameplay* abierta donde es sobre todo el jugador quien define libremente sus propias metas a seguir (p. ej., en *Los Sims*). La cuestión de fondo aquí es la utilidad de segmentar la *gameplay* de un juego (sea ésta más o menos abierta) como un conjunto de unidades de *gameplay* vinculadas a objetivos específicos. En particular para un análisis de la discursividad del juego, es muy relevante el modo en que se vinculan ciertas dinámicas de actuación a la consecución de determinados objetivos.

Por ejemplo, en un análisis sobre la representación de la Historia universal a través de *Civilization IV* (Firaxis, 2005), Oliva et al. (2009) han señalado que, en la Historia según *Civilization*, “más grande” (expansionismo) y “más rápido” (carrera entre civilizaciones) siempre significa “mejor”. No se trata de un reflejo ideológicamente neutro sobre el desarrollo histórico y la evolución social, sino de un discurso muy específico sobre dicho tema.

4) Redundancia vs. Variabilidad

Desde la Antropología y la Sociología del juego, R. Caillois (2001) realizó una famosa distinción entre dos grandes géneros de juego: el juego “ludus” o de forma rígida (ajedrez, aventuras gráficas, etc.) y el juego “paidea” o de forma libre (juegos de rol de niños, videojuegos de simulación, etc.).

Esta dicotomía remite al eje discursivo de Redundancia vs. Variabilidad en la experiencia de juego, y va más allá de la definición de géneros de juego: en el fondo, todos los juegos poseen un determinado grado de Redundancia (acciones y eventos cominatorios, repetitivos) y un determinado grado de Variabilidad (acciones con libertad de decisión del jugador, variantes o incluso aleatoriedad de cierto tipo de eventos de juego).

Esta dimensión semántica del juego enlaza con teorías de diseño cibernetico donde se distingue entre sistemas “redundantes” y “caóticos”, y también con reconocidas teorías de la psicología del arte (Gombrich, 2004), basadas en la dialéctica estética de “orden” vs. “variedad” o “redundancia” vs. “información”.

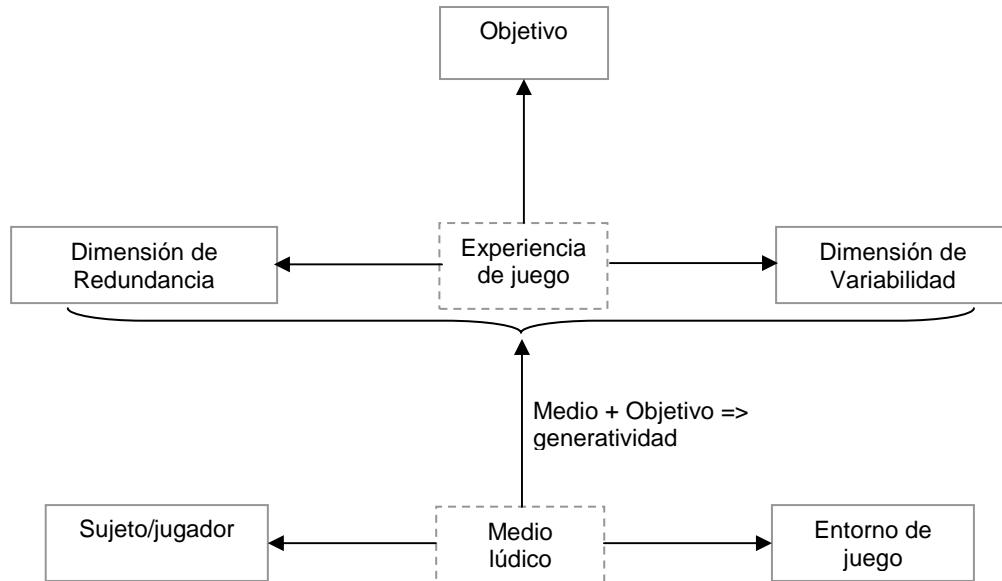
Una experiencia de juego con un alto grado de orden/redundancia puede proyectar valores como “predestinación”, “rigidez”, “racionalidad”, “simplicidad”, etc., según la coherencia global en el diseño del juego.

Por otro lado, una experiencia de juego con alto grado de variabilidad puede aportar un efecto de “libertad”, pero también (según la coherencia discursiva) otros valores, como “caos”, “diversión”, “desorientación”, “irrationalidad”, etc. Por ejemplo, una *gameplay* con alta variabilidad, en un videojuego de ambiente post-apocalíptico como *Fallout 3* (Bethesda, 2008) tenderá a connotar “desorientación”, “complejidad”, etc.; en cambio, en un surrealista “simulador” de escarabajo pelotero como *Katamari Damacy* (Namco, 2004), la *gameplay* abierta tenderá a connotar “caos”, “diversión”, “locura”, etc.

* * *

La selección de estos cuatro ejes discursivos del juego se podría considerar arbitraria, a menos que se demuestre que dichos ejes son susceptibles de ser modelizados en una estructura

global, donde cumplan funciones estrechamente interrelacionadas. En este sentido, la modelización teórica que subyace a los ejes discursivos planteados responde al siguiente esquema:



En este esquema, el Medio lúdico (“mundo del juego” o “mundo narrativo”) representa la dimensión sistémica del texto lúdico, mientras la Experiencia de juego remite a la dimensión procesual del texto (*gameplay*).

Se plantea aquí que el Medio lúdico engloba las figuras discursivas de Sujeto/jugador y Entorno en su condición virtual (trascendente a determinadas actualizaciones posibles: partidas concretas, *quests* o episodios específicos, etc.).

Se debe tener en cuenta que el diseño de las reglas de juego supone el medio más específico en la creación videolúdica respecto a la construcción semiótica tanto del Sujeto/jugador (reglas de competencias de actuación, reglas de acción-efecto vinculadas a dichas competencias, etc.) como del Entorno de juego (reglas sobre el comportamiento de personajes no-jugador [PNJs], sobre dinámicas de fenómenos naturales en el mundo del juego, etc.). Se puede considerar que las reglas de juego son el “signo” emblemático y singular del diseño de videojuegos.

A diferencia de los tradicionales textos narrativos (novelas, películas, etc.), que son analizados habitualmente en su dimensión procesual, los juegos y videojuegos demandan (también y sobre todo) el análisis de su dimensión sistémica/virtual (el Medio lúdico) como una parte sustancial de su textualidad.

1.1. Estudio de caso: *September 12th*

A continuación se propone la aplicación del modelo teórico en un análisis de caso: *September 12th*, una simulación lúdica diseñada por Gonzalo Frasca.

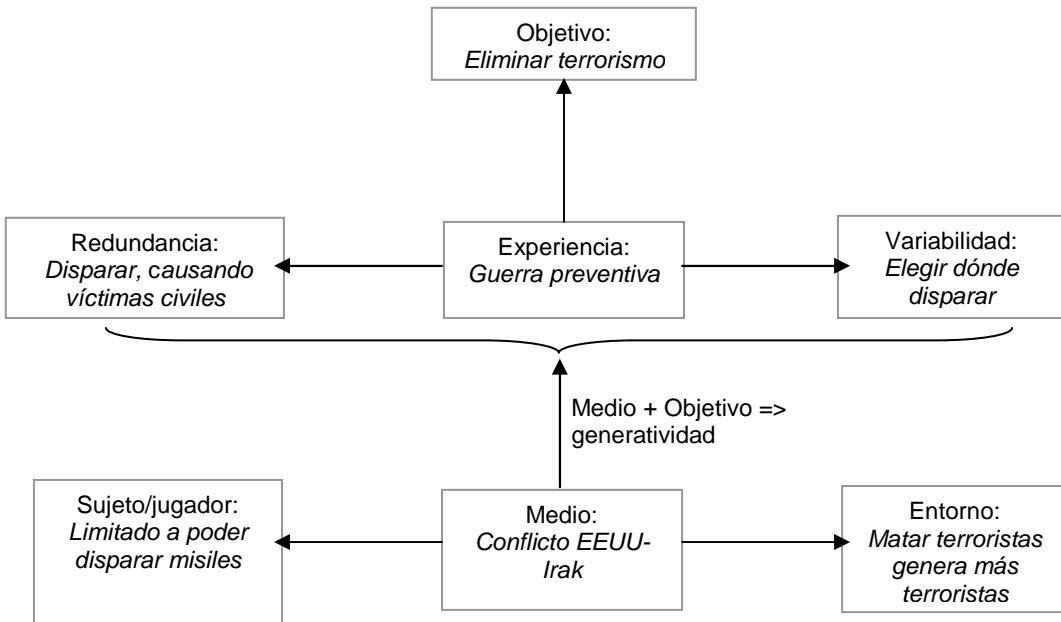
September 12th es un pequeño videojuego *on-line* que fue diseñado tras la guerra preventiva de EEUU contra Bagdad, con la intención de realizar un discurso crítico al respecto y exponer que “el uso de la violencia sólo genera más violencia” (intención discursiva del juego declarada así, literalmente, por el autor).

El juego se desarrolla en una ciudad similar a Bagdad donde se pueden apreciar enseguida dos tipos de habitantes, en función de su vestuario: civiles y terroristas. La visión del jugador se limita a una porción muy limitada de la ciudad; apenas se puede desplazar un poco la imagen lateralmente, hacia izquierda o derecha. El jugador controla una mira telescópica que enseguida se descubre como interficie gráfica de un lanzamisiles. Éste puede mover la mira telescópica por donde quiera, apuntar hacia zonas de la ciudad donde se agrupan los terroristas y disparar misiles. No es posible realizar ningún otro tipo de acción en el juego. El “objetivo” que el jugador-tipo se plantea tiende a ser el de seleccionar a los terroristas como objetivo de los misiles. Esto tiene el efecto en el juego de matar terroristas, pero es imposible evitar que se produzcan también víctimas civiles en los bombardeos.

A medida que sigue jugando (en cuestión de minutos puede comprenderse el discurso implícito del juego), el jugador empieza a notar que el número de terroristas no disminuye sino que, por el contrario, aumenta. Una observación más atenta tras el lanzamiento de los misiles le revela al jugador que, por cada víctima causada, un número igual o mayor de civiles cambian automáticamente de vestuario en el juego: se convierten en terroristas. El jugador no puede “ganar” en *September 12th*, pero sí puede comprender un discurso implícito en el diseño del juego: “el uso de la violencia sólo genera más violencia”⁴⁷.

Según el modelo planteado anteriormente, la organización discursiva de *September 12th* responde, en esencia, a lo siguiente:

⁴⁷ Ejemplo consultable en DVD-1 adjunto: *September 12th*.



Es evidente que la idea de fondo que declaró Frasca sobre su juego (“el uso de la violencia genera más violencia”) está encarnada en una regla de acción-efecto del Entorno de juego, enunciada aquí como “la muerte de terroristas genera más terroristas”. Pero hay algo más en el discurso del juego:

Resulta fundamental atender al hecho de que la regla de juego que vincula las víctimas propiciadas por bombardeos con la multiplicación de terroristas permanece “oculta” hasta el final, su descubrimiento “es” el final del juego. No se trata de una regla explícita sino todo lo contrario: “secreta”. Se remite así, implícitamente, a las ocultaciones interesadas de los políticos que urdieron la supuesta necesidad de la guerra preventiva.

Si la regla anterior remite a la “ocultación”, la limitación de competencias del Sujeto/jugador a “disparar misiles” puede asociarse a otra forma de falsedad: la “mentira”, en relación a la justificación de la guerra preventiva como “única alternativa posible” por parte de sus promotores.

En conclusión, el videojuego de Frasca no sólo expone que “el uso de la violencia genera más violencia”, sino que también sugiere que la justificación (generación) de una guerra preventiva está basada en falsedades: secretos sobre futuras consecuencias de la guerra, mentiras sobre las alternativas posibles para resolver el problema.

* * *

A continuación se describen las micro-estructuras y modos de representación que suelen configurar, a través del diseño lúdico (reglas de juego e interactividad), cada uno de los dos grandes ámbitos del esquema planteado: el Medio lúdico y la Experiencia de juego orientada a objetivo.

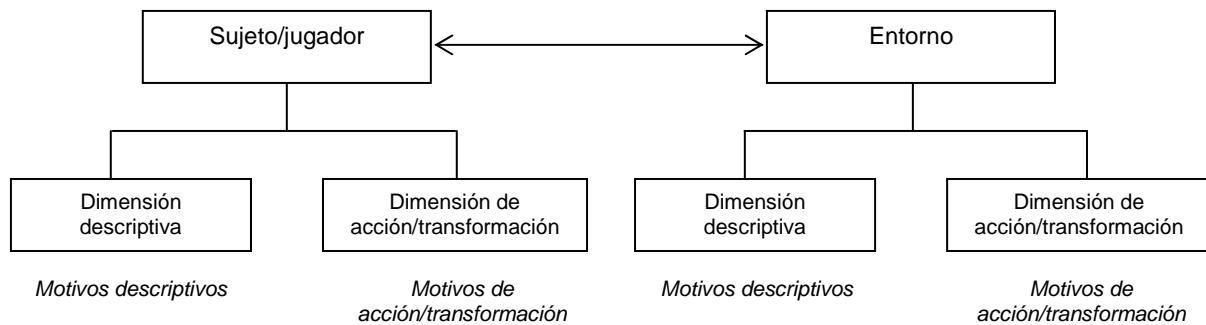
2. Análisis del diseño del Medio lúdico: Sujeto/jugador vs. Entorno de juego

*Dios mueve al jugador, y éste, la pieza
¿Qué Dios detrás de Dios la trama empieza
de polvo y tiempo y sueño y agonías?*

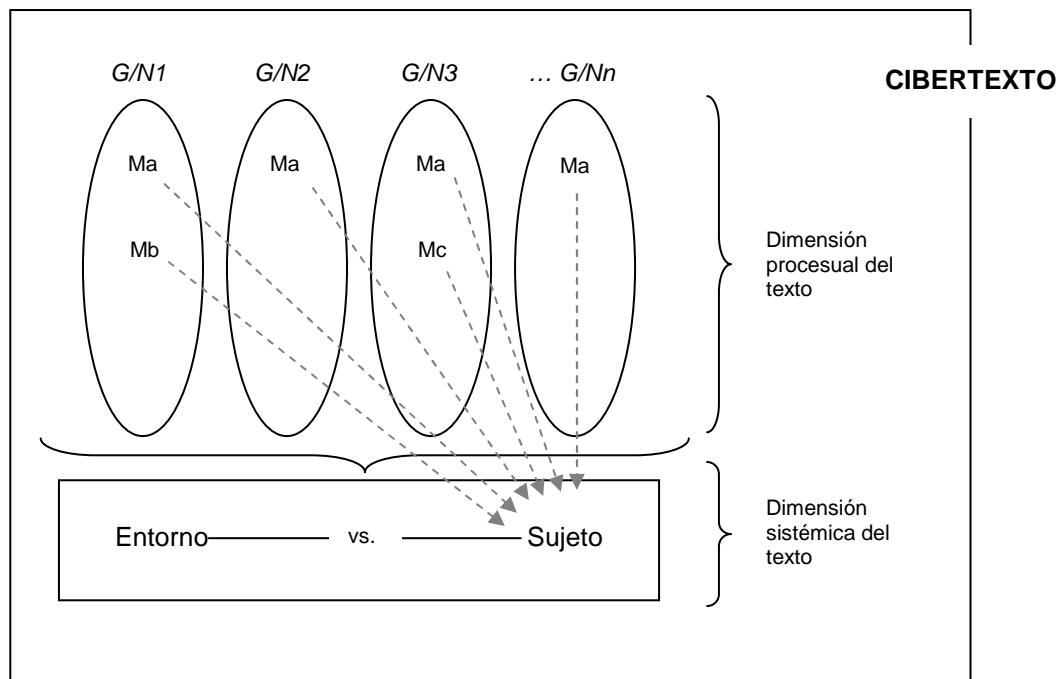
J. L. Borges, Ajedrez

El análisis de la dimensión sistémica del videojuego (Medio lúdico, Mundo del juego) requiere de antemano la delimitación de una o un conjunto de *gameplays* prototípicas del juego. En términos operativos, se trata de discriminar patrones de experiencia de juego fundamentales, representativos del juego. Por ejemplo, en *Los Sims*, las “historias de amor”, las historias de “aspiración materialista”, las historias de “vida social”, etc. En segundo término, será necesario aplicar un repertorio de “motivos” de análisis común a las diferentes *gameplays*, que permita integrar ulteriormente los resultados respecto a la dimensión sistémica del texto.

Dicha organización de motivos caracterizadores del mundo del juego se establecerá aquí a través de las siguientes dimensiones de motivos de análisis, que se irán detallando más adelante:



En el análisis, todo motivo característico del Sujeto/jugador o el Entorno en cualquiera de las *gameplays* prototípicas o patrones narrativos fijados puede ser considerado como rasgo definitorio del Sujeto o el Entorno en la dimensión sistémica del texto (Medio lúdico). A este respecto, puede resultar ilustrativo el siguiente esquema:



En el esquema aparecen motivos caracterizadores del Sujeto en diversas unidades procesuales (*gameplays/narraciones*), algunos de ellos (Ma) recurrentes y otros (Mb, Mc) ocasionales. El esquema incide en que tanto motivos caracterizadores del Sujeto que resultan recurrentes o invariantes en diversas unidades procesuales, como motivos que resultan ocasionales o contingentes, se pueden considerar rasgos caracterizadores del Sujeto en su estado virtual, en la dimensión sistémica del texto. Y del mismo modo respecto al análisis del Entorno.

Por ejemplo, en videojuegos de rol como *Fable II* (Lionhead Studios, 2009) o *Star Wars: Caballeros de la Antigua República* (BioWare, 2003) el jugador puede escoger un “camino del bien”, realizando acciones morales, o bien un “camino del mal”, escogiendo acciones inmorales. En la dimensión sistémica del juego, este Sujeto no se caracterizará sólo por el comportamiento moral y tampoco sólo por el comportamiento inmoral, pero sí por la posibilidad de elegir entre ambos, por la posibilidad/responsabilidad de escoger entre el bien y el mal.

A continuación se ofrecen los detalles sobre el análisis del Medio lúdico o mundo del juego, comenzando por el diseño del Sujeto/jugador:

2.1. Análisis del diseño del Sujeto/jugador

El concepto de Sujeto/jugador, según aquí se propone⁴⁸, es deliberadamente abierto: no equivale necesariamente a la noción de jugador implícito de un juego, y tampoco se refiere necesariamente a la integración del jugador implícito y el personaje que le representa en un juego (“avatar”), sino que se puede utilizar para referir cualquiera de estas dos acepciones básicas sobre el “protagonista” (o un sujeto fijado como tal para el análisis) de un juego o videojuego.

La elección del tipo de Sujeto/jugador a analizar está estrechamente relacionada con la elección de un determinado enfoque de análisis del juego: un enfoque centrado en la esfera de realidad del juego vs. un enfoque sobre el juego como mundo de representación. En el primer caso, el jugador implícito se concebirá como “usuario” o “participante” del juego, que a su vez será entendido puramente como sistema. En el segundo caso, el jugador implícito se concebirá como “actor” inmerso en un mundo de representación.

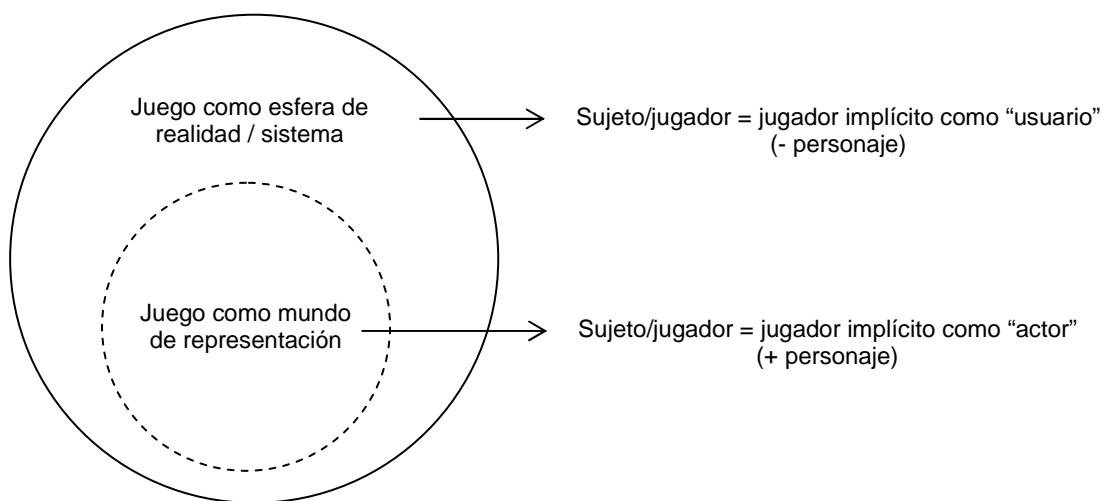
Esta distinción tiene implicaciones verdaderamente relevantes para el desarrollo del análisis, ya que concebir al jugador como “actor” implica asumir que el comportamiento del mismo se supedita a la representación de un determinado papel o rol en el juego con la mayor eficacia y verosimilitud posibles, adoptando esto como prioridad. En cambio, concebir al jugador como “usuario” implica tomar en cuenta la emergencia de posibles tensiones internas entre el jugador y el papel que éste representa en el juego/narración (p. ej., una visión crítica sobre su propio personaje, que el propio videojuego podría invitar a considerar, como veremos más adelante).

La importancia de definir el análisis en alguno de estos enfoques (o ambos sucesivamente) se pone especialmente de relieve cuando concurre un personaje explícito del jugador en el juego (como en la mayoría de videojuegos). En estos casos, es necesario haber decidido de antemano si el jugador implícito se concibe como “usuario” o como “actor”.

Desde el primer enfoque, se abordará un análisis de reglas y dinámicas de juego orientado al plano “real”, centrado en las acciones del jugador como Sujeto al margen del personaje (p. ej., la agilidad táctil y los reflejos del jugador permiten ganar la partida); en cambio, desde el segundo enfoque se abordará un análisis de reglas y dinámicas de juego en clave de mundo de representación, donde las acciones del jugador y las del personaje forman un todo integrado (p. ej., la interpretación del fuerte “luchador” con agilidad táctil y buenos reflejos por parte del jugador lleva a que la partida culmine con el final feliz del rescate de la chica).

⁴⁸ M. Sicart (2009a) utiliza también el término “*player/subject*” en su estudio sobre el discurso ético de los videojuegos; aquí se remite a una acepción próxima a la de este autor pero también muy específica en el contexto de este trabajo.

El siguiente esquema establece estos dos enfoques de análisis acerca del Sujeto/jugador (y el juego en su conjunto):



El jugador implícito (noción que se estudiará con detalle en próximos apartados) no se considera “exclusivo” de uno de los dos enfoques de análisis señalados, ya que éste se puede concebir tanto como “usuario” en el plano de realidad (caracterizado entonces por sus acciones físicas y perceptivas, sus dinámicas de razonamiento, su relación con otros jugadores y con objetos físicos del juego: *gamepad* y otros “periféricos”, etc.), como también en clave de “actor” en el interior de un mundo de representación⁴⁹, eventualmente vinculado a un personaje explícito o “avatar”.

Así, el análisis del videojuego tanto mediante el modelo lúdico como mediante el modelo narrativo que aquí se desarrollan podría abordarse desde cualquiera de estos dos enfoques generales, pero aquí centraremos ambos modelos de análisis en el segundo: el juego como mundo de representación, donde el Sujeto/jugador es una entidad integrada de jugador implícito como “actor” más (eventualmente) un personaje explícito (“avatar”). En síntesis:

- Sujeto/jugador = jugador implícito como “actor” (+ personaje del jugador)

Se deja la cuestión del estudio del jugador implícito en clave de “usuario” y como entidad separada del posible personaje para más adelante (capítulo dedicado al nivel de enunciación interactiva o enunciación/*performance* del videojuego).

⁴⁹ Respecto al análisis del receptor implícito como “actor” que interpreta un papel determinado en una representación, se debe recordar un pionero estudio sobre los textos digitales interactivos: *Computers as theatre*, de Brenda Laurel (1993).

El Sujeto/jugador como Sujeto virtual.

Por otro lado, el Sujeto/jugador, en la dimensión sistémica del texto, se corresponde con la noción semiótica de **Sujeto Virtual**.

Según la semiótica greimasiana, existen tres tipos de Sujetos en la textualidad: el Sujeto Virtual (Sujeto-v), el Sujeto Actualizado (Sujeto-a) y el Sujeto Realizado (Sujeto-r) (Greimas y Courtés, 2006: 437). Una diferencia esencial entre el Sujeto-v y los Sujetos a/r es que el Sujeto-v se puede concebir con independencia de cualquier Objetivo; en cambio, los Sujetos a/r se conciben necesariamente en relación a un Objetivo (más concretamente, “Objeto”) determinado. Es decir, se trata de una dicotomía entre “sujeto orientado a objetivo” vs. “sujeto no necesariamente orientado a objetivo”. Esto hace que el Sujeto-v constituya la modalidad de “héroe” pertinente para el estudio de la dimensión sistémica del cibertexto (mundo lúdico/narrativo), mientras los Sujetos a/r corresponden exclusivamente al estudio la dimensión procesual del cibertexto (*gameplay/s, narración/es*)⁵⁰.

Respecto a la diferencia entre las dos modalidades de sujetos (intrínsecamente) orientados a objetivo, en concreto el Sujeto-a se define por su relación de “disjunción” respecto al Objetivo buscado (es un “héroe en camino” o un “proyecto de héroe”, por así decirlo), mientras el Sujeto-r se define por su relación de “conjunción” respecto al Objetivo (un “héroe” ya confirmado, exitoso).

Las figuras discursivas del Sujeto-a y el Sujeto-r están implícitas en el modelo de discurso lúdico planteado antes, concretamente dentro del ámbito de la Experiencia orientada a objetivo. Pero la modalidad del Sujeto-v explicitada en el modelo se sitúa en la dimensión sistémica (no en la procesual).

Por la condición cibertextual del medio, el Sujeto-v es en cierto modo el tipo de Sujeto más distintivo del videojuego en comparación a otros tipos de texto. Sin embargo, las mismas variables que se desplegarán aquí respecto a la caracterización del Sujeto-v se pueden aplicar también respecto al análisis del Sujeto-a y el Sujeto-r, en el estudio de la dimensión procesual del juego (análisis de la *gameplay*).

⁵⁰ Para una mayor precisión sobre este particular: se debe tener en cuenta que la figura de Sujeto virtual es pertinente también para el estudio de la dimensión procesual del texto, no sólo para la dimensión sistémica. Esto es así porque se puede concebir el Sujeto virtual como “Sujeto en proceso de actualización” o bien como “sujeto completamente al margen de todo proceso orientado a objetivo”. Cuando hablemos de Sujeto-v en el estudio de la dimensión sistémica del texto, nos referiremos siempre a esta segunda acepción.

Dimensiones descriptiva y de acción/transformación en el diseño del Sujeto/jugador.

El Sujeto/jugador es representado en el juego a través de una **dimensión descriptiva** y una **dimensión de acción/transformación**: esto remite a, por un lado, definir “cómo es” el Sujeto (dimensión descriptiva) y, por otro, definir “cómo actúa” para cambiar el estado de las cosas. La dimensión descriptiva del Sujeto/jugador se concreta en una serie de enunciados de estado o “**motivos descriptivos**”, mientras su potencial transformacional se concreta en una serie de “**motivos de acción/transformación**” (cfr.: Greimas y Courtés, 2006; Dolezel; 1999).

Los motivos descriptivos del Sujeto son enunciados elementales sobre el mismo relativos a “ser”, “estar”⁵¹, y “relaciones entre sujetos” en el caso de un Sujeto/jugador colectivo. En cambio, los motivos de acción/transformación del Sujeto que aquí se propone considerar son enunciados elementales relativos a las “competencias de actuación” del Sujeto y las vinculaciones entre las acciones del Sujeto y sus efectos convencionales en el texto (reglas transformacionales).

Se debe recordar que todo motivo característico del Sujeto/jugador en cualquiera de las *gameplays* prototípicas o patrones narrativos que proporcione el juego puede ser considerado como rasgo característico del Sujeto en la dimensión sistémica (Sujeto-v). Asimismo, en un proyecto de análisis que se pretenda minucioso se deberían añadir algunos “indicadores” esenciales respecto a cada motivo significativo, fundamentalmente (adaptado de: Dolezel, 1999: 60-61):

- Indicadores modales de necesidad/posibilidad/imposibilidad (p. ej., el motivo “a” se da en todas las unidades principales de *gameplay/narratividad* definidas, o bien sólo en algunas, o en ninguna);
- Indicadores de espacio (p. ej., el motivo “a” se da sólo en escenarios = “bosque” y en ningunos otros);
- Indicadores de estado (p. ej., el motivo “a” se da sólo en estados del juego = “alto riesgo” y en ningunos otros);
- Indicadores de tiempo (p. ej., el motivo “a” se da sólo en segmento temporal = “fase final” del juego/narración).

En aras de la simplicidad, este tipo de indicadores internos al motivo se dejarán al margen en el desarrollo del modelo analítico que sigue a continuación.

⁵¹ Cabría explicitar también aquí, si se considerara necesario, el verbo “tener”, que también define la dimensión de estado del sujeto, por oposición a su faceta de acción/transformación. La fórmula abstracta de los enunciados de estado en Semiótica se expresa como una doble posibilidad de “SNO” ó “SUO”: es decir, el sujeto está en posesión o no de determinados atributos (propiedades físicas, psicológicas, posesiones materiales, etc.) (Greimas y Courtés, 2006: 147).

2.1.1. Dimensión descriptiva del Sujeto/jugador

a) Propiedades de Estado (ser / estar)

Las propiedades de estado del Sujeto/jugador a nivel sistémico remiten al inventario de las cualidades posibles del Sujeto en la esfera de “ser / estar”, en clave transversal respecto a las diversas unidades procesuales (*gameplays*) establecidas para el análisis.

En los videojuegos, este ámbito está estrechamente ligado al concepto de “avatar”. El “avatar” es una representación explícita, concreta y estable del jugador en el juego, por ejemplo la figura de Súper Mario en el videojuego del mismo nombre. El diseño de un avatar puede comprender múltiples rasgos identitarios: de tipo físico, psicológico, profesional, socioeconómico, sociocultural, y a lo largo de la experiencia de juego se pueden adscribir también al avatar determinadas creencias éticas, rasgos emocionales, etc. Todo ello configura una esfera primaria sobre el modo de ser del personaje y, por extensión, del Sujeto/jugador como “actor” dentro del texto videolúdico.

Una perspectiva de estudio interesante sobre el “avatar” ha sido aportada por Fullerton (2008: 96). Según esta autora, los “avatares” del jugador de videojuegos se pueden dividir entre “avatares-personaje” (avatares pre-diseñados y con un alto grado de comportamiento autónomo) y “avatares” propiamente dichos (totalmente controlables por el jugador y con un sustancial margen libre de diseño a cargo de éste). Un caso extremo de “avatares-personaje”, en el sentido que le da Fullerton al término, es la familia Sims en el modo “comportamiento libre”, donde los personajes pueden vivir su vida en función de su personalidad y sin control alguno del jugador. Aunque casos extremos como el referido de *Los Sims* fuerzan el concepto de “avatar” hacia sus límites, cabe recordar que, en todo caso, las órdenes del jugador mantienen generalmente prioridad sobre el comportamiento libre de los personajes. Por el contrario, ejemplos extremos del “avatar” en un sentido estricto, tal como lo entiende Fullerton, son los personajes/jugador de los videojuegos de rol, ya que son parcialmente diseñados y desarrollados por el propio jugador.

En general, el avatar se sitúa en posiciones intermedias respecto a los extremos planteados; por ejemplo, los avatares son generalmente figuras controladas por el jugador pero que, sin embargo, cobran ocasionalmente “autonomía” en secuencias de tono cinematográfico del juego (p. ej., en *Tomb Raider* [Core Design, 1996] y *Max Payne* [Remedy, 2001]). Se puede recordar también el caso de Sonic, el erizo correcaminos de Sega que, aunque generalmente “obediente”, si permanecía mucho rato quieto en un sitio se ponía, por sí solo, a dar golpecitos con el pie, y miraba al jugador con impaciencia.

En cuanto a las propiedades de estado como motivos de “estar” del Sujeto/jugador, en los videojuegos se trata de las propiedades interactivas que conforman la “piel” de éste en el juego, y que éste suele poder gestionar en cierta medida: por ejemplo, número de “vidas”, “salud”, nivel de “experiencia”, nivel de “estado anímico”, nivel de “prestigio social”, etc. En muchos videojuegos, el jugador puede “perder vidas”, en otros éste puede ver cómo disminuye o aumenta su “estado de salud”, a veces puede ampliar su “experiencia” a medida que resuelve retos (videojuegos de rol), otras veces el sujeto/jugador puede ver cómo, según las circunstancias, su estado de ánimo mejora o empeora (*Fahrenheit* [Quantic Dream, 2005]), o bien su “fama” aumenta o disminuye (*Fable II*), etc. Todo ello define una serie de factores descriptores esenciales de los estados posibles del Sujeto/jugador, cada uno con determinadas discretizaciones internas (gradaciones, rangos).

b) Relaciones entre sujetos en un Sujeto/jugador colectivo

Un Sujeto/jugador colectivo se puede dar tanto en casos donde un jugador individual controla un conjunto de personajes como equipo (videojuegos de rol con héroe grupal, p. ej. *Final Fantasy VII* [Square, 1997] o *Dragon Age* [BioWare, 2009]) como en ciertos casos de juego multi-usuario.

Respecto a esto último, cabe tener en cuenta que un juego para varios jugadores o un videojuego multi-usuario no cuentan necesariamente con un Sujeto/jugador con tantos integrantes como número de jugadores haya en la partida. El Sujeto/jugador es una entidad simbólica definida por su relación con un Entorno ajeno, donde puede haber otros jugadores, otros personajes gobernados por inteligencia artificial, tal vez una combinación de ambos, etc. Es la condición cooperativa, el hecho de compartir objetivos comunes y planes de interacción conjuntos de forma durativa, lo que constituye a un grupo de personajes/jugadores como Sujeto/jugador colectivo.

Por ejemplo, en la mayoría de juegos de tablero el número de jugadores varía entre 2 y 8 personas, pero el Sujeto/jugador es un sujeto individual, que se enfrenta a un Entorno del que forman parte otros sujetos con intenciones divergentes, encarnados por jugadores rivales. No obstante, existen excepciones, como el juego de tablero de *El Señor de los Anillos* (R. Knizia), donde dos o más jugadores deben jugar en equipo, formando una Comunidad del Anillo y confrontándose a las fuerzas de Sauron, cuyo desarrollo queda cargo del propio sistema de juego.

En una línea similar (aunque con jugadores empíricos tras los personajes adversarios), encontramos videojuegos *on-line* como *Counter-Strike* (Valve Software, 1999), donde el Sujeto/jugador se define como “equipo” o “clan”: pequeños grupos de jugadores que comparten misiones de forma relativamente estable durante el juego.

En los últimos años han aparecido cada vez más videojuegos concebidos fundamentalmente para el modo cooperativo, generalmente para dos jugadores. En algunos de acción/aventura, la pantalla del televisor queda dividida pero ambos sujetos/jugador comparten el mismo escenario de juego, pudiendo ayudarse mutuamente (ofrecerse kits de primeros auxilios, etc.), p. ej. en *Gears of War* (Epic Games, 2006), *Resident Evil 5* (Capcom, 2009), etc.

De estas consideraciones se pueden derivar rasgos característicos del Sujeto/jugador a partir de dicotomías como “individual / colectivo”, “grupo reducido (pareja) / grupo numeroso (clan, equipo)”, además de otras cuestiones colindantes, como la posibilidad de una estructura jerárquica en las relaciones entre los distintos integrantes del grupo o equipo de jugadores, etc.

2.1.2. Dimensión de acción/transformación del Sujeto/jugador

Si el estudio de la dimensión descriptiva del Sujeto/jugador nos desvela los “modos de ser/estar” del sujeto, el estudio del potencial transformacional revela sus “modos de hacer”.

Una de las primeras decisiones creativas en el diseño de un videojuego consiste en definir el repertorio de acciones posibles del jugador. Cabe recordar que este conjunto de capacidades del jugador no es un “don natural” sino una “selección cultural”, es decir, las acciones posibles en un videojuego son capacidades proporcionadas por el diseño de la obra. Aunque esto parezca obvio, es conveniente recalcarlo porque constituye la base del fenómeno de significación en el videojuego⁵².

Jerome Bruner recoge un ejemplo significativo a este respecto, en un ensayo sobre juegos y psicología (Bruner, 1984: 209). Se trata de un juego que inventaron las gemelas Sully: el juego de “jugar a las gemelas”. A priori no parece un juego “divertido” para dos gemelas, ya que aparentemente sería un simple “reflejo” de la realidad. Sin embargo, lo interesante es que incluso en un juego con un planteamiento tan próximo a la realidad, Bruner observó que se producía una implícita y muy particular construcción cultural sobre las acciones posibles del juego. En el juego de “jugar a las gemelas”, las gemelas Sully seguían un sistema de juego implícito, que consistía en intentar compartir de forma exactamente equitativa todas sus cosas. A Bruner no le hizo falta preguntar a los padres para deducir que aquellas niñas no se comportaban siempre así en su vida real, sino que, aunque fuera de forma inconsciente, y a pesar de plantear un juego tan próximo a su realidad cotidiana, las dos habían construido unas

⁵² En relación con esta cuestión, existe un famoso ejemplo sobre la clasificación cultural del mundo real a cargo del lenguaje: así como en la mayoría de sociedades occidentales suele haber un único sustantivo para el color blanco, los esquimales tienen más de media docena de palabras para referirse al espectro de longitudes de onda que nosotros llamamos simplemente “blanco”. Así como un lenguaje determinado clasifica culturalmente no sólo las palabras (“significantes”) sino también los “contenidos a percibir” del mundo (“significados”), dicha clasificación cultural del mundo, en el caso de los videojuegos, es desempeñada por un proceso creativo de selección a cargo del autor/autores del videojuego.

competencias del sujeto/jugador de ese juego, una selección de acciones posibles que desmarcaban al juego de la realidad⁵³.

Esta clasificación cultural de base sobre las competencias de acción del jugador constituye una “bisagra” mínima entre juego y realidad, el origen de lo que Johan Huizinga denominó el “círculo mágico” del juego, la frontera que separa al juego del flujo de la vida cotidiana. A su vez, dicha clasificación cultural de las competencias del jugador constituye una “significación de base” en el juego y el videojuego⁵⁴.

En referencia a casos específicos del videojuego, por ejemplo, cabe recordar que los famosos mundos virtuales de *World of Warcraft* (Blizzard, 2004) y *Second Life* (Linden Research, 2003) no “narran” nada en especial, no relatan una trama concreta, y sin embargo su construcción cultural de acciones posibles del jugador proyecta valores muy diferentes sobre cada uno de ellos: en el caso de *World of Warcraft*, el jugador puede realizar acciones como “enfrentarse a dragones”, “explorar cuevas”, “encontrar tesoros”, etc. En cambio, en *Second Life* no se pueden realizar este tipo de acciones (o no de forma tan relevante), pero sí hay un tipo de acciones posibles del jugador que distingue a este mundo virtual: la posibilidad de “diseñar elementos del juego” por parte del propio jugador, a través de un programa de edición integrado en el juego. Después, el jugador puede utilizar los elementos creados dentro del juego, por ejemplo como vestuario o peinados personalizados, etc. Esta simple selección de acciones posibles desplaza a *World of Warcraft* hacia los valores lo “épico” y lo “aventurero”, y a *Second Life* hacia los valores de lo “creativo” y lo “libre”. No es casual que algunos tráilers promocionales de estos mundos virtuales utilizaran casi literalmente los mismos valores mencionados para publicitar sendos juegos.

* * *

En los videojuegos, la dimensión de acción/transformación del Sujeto está representada por las competencias de actuación del jugador y por las reglas transformacionales de las acciones del jugador, más sus instrumentos característicos. Se analizan estos ámbitos a continuación.

⁵³ El ejemplo del juego de las gemelas que juegan a ser gemelas se puede hacer extensible a todo el género de juegos de simulación en su conjunto, desde los simuladores de vuelo hasta las simulaciones sociales como *Sim City* o *Los Sims*. Incluso un simulador profesional de pilotaje de aviones implica una mínima intervención del diseñador en la simplificación y/o selección de atributos del sistema de la simulación. En términos semióticos, todo signo orientado a la representación tiene un “fundamento”, basa su proyección representacional en una cualidad determinada (o un conjunto de ellas) y no en la reproducción exacta de todas las cualidades del objeto representado (cfr.: Eco, 1981: 44).

⁵⁴ Las nocións “significación de base” y “clasificación cultural del mundo” remiten, en el plano teórico, a la semiótica de L. Hjelmslev. A grandes rasgos, la teoría de Hjelmslev expone que la significación no comienza por la relación entre determinados planos de “expresión” y “contenido”, sino por la selección y segmentación del plano del “contenido” y del plano de “expresión”, lo cual da “sustancia” y “forma” semiótica al *continuum* material de la realidad. Acerca de esta cuestión: Eco (1977: 107 y ss.).

a) Competencias de actuación (querer/deber, poder/saber)

Las competencias de actuación del Sujeto/jugador remiten a las modalidades básicas de querer/deber y de saber/poder (Greimas y Courtés, 2006: 262).

Por un lado, para que el Sujeto/jugador asuma la búsqueda de un objetivo determinado es condición necesaria que “quiera” o “deba” asumirlo (o ambas cosas al mismo tiempo); por otro lado, para que el Sujeto alcance la consecución del objetivo es condición necesaria que “sepa” o “pueda” conseguirlo (o ambas cosas al mismo tiempo). El Sujeto quedará connotado de forma sensiblemente distinta en función de si “quería” o “debía” buscar dicho objetivo, y en función de si el “saber” jugó un papel relevante en la consecución del mismo, o el sujeto simplemente “pudo” conseguirlo.

En cuanto a las modalidades de querer/deber del Sujeto, en el estudio de los videojuegos resulta especialmente pertinente atender a la necesidad vs. posibilidad de escoger objetivos para progresar en el juego. Mientras videojuegos como *Los Sims* o *Grand Theft Auto* conceden libertad en la elección de objetivos al sujeto/jugador (“querer”), otros demandan la aceptación progresiva de un objetivo tras otro, en una ordenación rígida (p. ej., la mayoría de videojuegos de aventura). La dicotomía entre “deber” y “querer” remite a la contraposición de universos connotativos como “restricción” vs. “libertad”, “determinación” vs. “indeterminación”, “formalidad” vs. “espontaneidad”, etc.

Respecto al potencial de significación de las relaciones poder/saber en los videojuegos, se puede observar, por ejemplo, que éstas discriminan claramente los géneros de acción y estrategia. Los primeros se caracterizan por proponer al jugador retos relativos a “poder hacer” algo que el jugador ya sabe cómo hacer, pero que deberá perfeccionar en su ejecución (p. ej., *Pong*, *Street Fighter* [Capcom, 1991]). A la inversa, los videojuegos de estrategia se suelen caracterizar por proponer al jugador retos relativos a “saber hacer” algo que el jugador “puede hacer” desde el principio, ya que éste suele comenzar cada nuevo nivel de juego con todas las acciones necesarias para resolverlo a su alcance, pero deberá aprender cómo organizarlas, saber cómo organizarlas (p. ej., *Starcraft* [Blizzard, 1998], *Commandos 2* [Pyro Studios, 2001]).

Por otra parte, cabe recordar que la modalidad negativa de las competencias también puede resultar en ocasiones significativa, por omisión. Por ejemplo, un juego de disparos donde es posible el diálogo y la cooperación con otros personajes (p. ej., *Deus Ex* [Ion Storm, 2000]) cobra un matiz discursivo sensiblemente diferente a otros muchos videojuegos de género similar, donde no es posible mantener ningún tipo de diálogo ni cooperación con otros personajes del juego⁵⁵. Otros ejemplos significativos son la imposibilidad de correr en algunas escenas de *Fable II* (Lionhead, 2009) y *Prince of Persia* (Ubisoft, 2008), para reforzar el

⁵⁵ Se refiere aquí el “no poder hacer” en tanto que “impotencia” o “imposibilidad” en un sentido estricto, en lugar de como “prohibición”. Sobre las acciones prohibidas se hablará con detenimiento en el apartado sobre análisis de la *gameplay* o dinámica de juego.

ambiente de solemnidad en la entrada al castillo de Fairfax, y para acentuar el tono de relajación e intimidad en algunas conversaciones entre el “príncipe” y Elika, respectivamente.

b) Reglas transformacionales de las acciones del sujeto/jugador

Las reglas de juego transformacionales de las acciones del sujeto/jugador son reglas que establecen relaciones convencionales entre determinadas acciones del sujeto/jugador y sus funciones (funciones de transformación, cambios de estado) fundamentales en el juego. La condición de “convencionalidad” es determinante para poder considerar un determinado vínculo de acción-efecto como “regla” o “regla de juego”: dicho vínculo debería resultar recurrente en todas o diversas unidades de *gameplay/narratividad* del videojuego, o al menos en todas las partidas posibles dentro de una determinada unidad de *gameplay/narratividad*.

Reglas transformacionales primarias (acción - función).

Las reglas de transformación esenciales pueden responder a dos tipos:

- **Reglas de actualización**, que vinculan la acción del jugador con una determinada acción actualizada en el juego.
- **Reglas de realización**, que vinculan una acción actualizada con un determinado resultado o realización convencional⁵⁶.

En el primer caso, la transformación o cambio de estado consiste en que el jugador ha demandado con éxito una acción al sistema de juego, y dicha acción ha sido por tanto activada, actualizada, “está en marcha”. En el segundo caso, la transformación o cambio de estado consiste en que la acción actualizada ha cumplido efectivamente su función convencional en el juego.

La acción en estado de actualización es la acción entendida como “acto” o “acción inacabada”, mientras la acción en estado de realización es la acción entendida como “acto acabado” o “resultado” de la propia acción⁵⁷.

⁵⁶ Cfr.: tipología de reglas de juego de X. Ruiz Collantes (2009: 19-23).

⁵⁷ Recordemos que los niveles de Sujeto “virtual”, “actualizado” y “realizado” son considerados en Semiótica como los estadios fundamentales del sujeto. Por tanto, en cierto modo se propone aquí un análisis de las acciones regladas del juego/videojuego como sujeto semiótico. Por otro lado, en una revisión de la Teoría de la Acción, Van Dijk utiliza los términos “intento” (por acción actualizada) y “propósito” (por acción realizada), y pone el siguiente ejemplo: “puedo tener intención de abrir una puerta, ejecutando una cierta actividad, pero sin el (los) resultados pretendidos: la acción puede fallar, por ejemplo, porque la puerta estaba cerrada con llave” (Van Dijk, 1984: 252).

A su vez, las reglas transformacionales de realización responden a dos tipos fundamentales:

- Reglas de realización simples
- Reglas de realización complejas

Mientras las reglas de realización simples vinculan una acción del jugador a un efecto convencional, las reglas de realización complejas vinculan una acción del jugador a una realización de valor “ambiguo” o “plurívoco”: por ejemplo, en *Los Sims*, la acción de mantener una larga conversación telefónica con un amigo/a se vincula al efecto positivo de “aumentar el nivel de sociabilidad” del personaje y, al mismo tiempo, al efecto negativo del “descenso simultáneo de otras facetas vitales” (niveles de energía, higiene, etc.). Se debe tener en cuenta que las reglas de realización complejas no se asocian a “acciones fallidas” del jugador: se trata de acciones “exitosas” cuyo éxito, sin embargo, es siempre relativo, por la combinación de efectos positivos y negativos que conlleva la realización de la acción. Las reglas de realización complejas constituyen la base del juego estratégico, tema que se abordará con detenimiento más adelante.

Si recordamos el caso de *September 12th*, podemos precisar ahora que la significación de la acción de “disparar”, entendida como “regla de actualización”, es muy similar a la acción de “disparar” en cualquier *shooter* (el jugador pulsa un botón y el personaje dispara); sin embargo, entendida como “regla de realización” resulta muy distinta: mientras en la mayoría de *shooters* “disparar” sirve para “eliminar enemigos”, en *September 12th* “disparar” sirve para “multiplicar los enemigos”. En definitiva, en el análisis del diseño de un videojuego se debe distinguir cuidadosamente entre ambas fases internas del desarrollo de la acción: “disparar” no se asocia a “matar” salvo si el diseño (discurso) del juego así lo instaura, tal como supo demostrar Frasca en *September 12th*. En el diseño de videojuegos siempre hay múltiples alternativas posibles llenas de significado respecto a la relación entre una acción y sus efectos fundamentales. A continuación podemos ver algunos otros ejemplos sobre esta cuestión.

Respecto a las **reglas de realización** en particular, un célebre ejemplo es la utilidad que es capaz de darle al acto de “fumar” el ingenioso espía futurista Snake Solid, en *Metal Gear Solid* (Konami, 1998). En *MGS*, la acción de fumar tiene el efecto general de “restar salud” al personaje protagonista. En un principio, parece que se trata de una significación “políticamente correcta” de la acción de fumar. Sin embargo, más adelante el jugador puede descubrir una regla de efectos alternativos de la acción de “fumar”. En ciertas circunstancias, en *MGS* “fumar” puede tener como efecto la revelación de láseres de seguridad. Si Snake se encuentra cerca de un láser infrarrojo de seguridad, enciende un cigarrillo y mira a través de la mira telescopica de su rifle de francotirador, el humo tendrá como efecto revelar la existencia de la peligrosa red

infrarroja de los enemigos. Tal como se deduce del análisis de S. Poole (2000: 58), en *Metal Gear Solid* se da la ironía de que fumar quita la vida, pero a veces también puede salvártela; una pincelada transgresora con la que se representa, de forma coherente con otros aspectos del personaje, al espía Snake Solid.

También resulta original en este ámbito el caso de *Fahrenheit*, donde las acciones cotidianas más insignificantes pueden tener el efecto de evitar el suicidio del personaje protagonista. En *Fahrenheit*, realizar nimias acciones cotidianas como beber leche, hacer ejercicio o ensayar con la guitarra, sirve para mejorar el estado anímico de Lucas Kane, el protagonista. Lucas está atormentado por haberse visto involucrado en un crimen que no está seguro de si ha cometido. Al margen de ayudarle a resolver la trama principal, el jugador debe ocuparse en todo momento de evitar que el estado anímico de Lucas llegue a un nivel mínimo. Si esto sucede, Lucas no puede seguir soportando el tormento y acaba suicidándose. La forma fundamental de mantener a flote el estado anímico del personaje es esforzarse por que mantenga una mínima “ilusión” de vida rutinaria, practicando sus hobbies, etc. Este original diseño del juego realza el valor de acciones tan poco comunes en los videojuegos como las acciones cotidianas en clave realista⁵⁸.

Otro ejemplo significativo en este ámbito es la vinculación de la acción de “simular el rezo” con el efecto de “pasar desapercibido” tras haber cometido algún crimen, en *Assassin’s Creed* (Ubisoft, 2007); una regla transformacional que imprime un marcado tono irónico sobre la religiosidad en diversas secuencias de este juego⁵⁹.

Respecto a las **reglas de actualización**, éstas remiten más al “cómo hacer” que al “hacer” en un sentido estricto. Siguiendo una distinción de la Psicología Cognitiva, podríamos llamarlas reglas “de operación”, más que reglas “de acción”. Se trata de reglas estrechamente relacionadas con el modo de manipulación de la interficie física (teclado, ratón, pad de juego) para actualizar acciones del juego, aunque no se limitan exclusivamente a esto. Por ejemplo, muchos videojuegos de simulación y estrategia exponen complejos menús de iconos a un lado de la pantalla, y el “cómo actualizar” relativo a cada una de las posibles acciones del Sujeto/jugador se vincula entonces al uso de la interficie física pero también a dichos menús gráficos.

Normalmente, el reto principal en el aprendizaje de reglas por parte del jugador se suele orientar a cómo obtener “realización” de las acciones, mientras el aprendizaje de los modos de actualización de acciones suele remitir a sencillas operaciones ya reveladas directamente en

⁵⁸ Ejemplo consultable en DVD-1 adjunto: *Fahrenheit (amor perdido)*.

⁵⁹ Ejemplo consultable en DVD-1 adjunto: *Assassin’s Creed (asesinato)*.

los libros de instrucciones del juego. Sin embargo, el divertido videojuego de Wii *WarioWare: smooth moves* (Intelligent Systems, 2006) le da la vuelta a este paradigma:

WarioWare: smooth moves se articula a través de una serie de minijuegos de humor absurdo; al comienzo de cada minijuego se ve una escena representada con gráficos rudimentarios, de estilo infantil, p. ej. el rostro de una abuela, un atleta en una carrera o una chica agarrada al borde de un precipicio, y un rótulo aparece enseguida en pantalla: “¡encájala!”, “¡corre!” o “¡ayúdala！”, respectivamente. En *WarioWare: smooth moves*, descubrir rápidamente cómo actualizar las acciones que demanda el juego equivale directamente a “ganar”, mientras el nivel de realización se alcanza de forma automática una vez actualizada correctamente la acción en cuestión. Por ejemplo, en el primer caso referido se debe mover el wii-mando hacia adelante apuntando hacia la boca de la abuela, para encajarle una dentadura postiza; en el segundo caso se debe sacudir repetida y rápidamente el wii-mando hacia adelante, para lograr que corra el atleta y gane la carrera; y en el tercer caso se debe realizar un movimiento seco alargando el wii-mando hacia delante, para tender una mano a la chica y salvarla del precipicio.

Respecto al potencial expresivo del diseño de reglas de actualización, un ejemplo original lo podemos encontrar en el videojuego *Larry Magna Cum Laude* (High Voltage, 2004). Se trata de un videojuego que representa las aventuras y desventuras de un joven llamado Larry, cuyo principal interés en la vida es seducir a las chicas más atractivas de la universidad. El juego sigue una estructura “donjuanesca”, la seducción de una chica nunca es suficiente para Larry, que seguirá buscando nuevas conquistas de forma insaciable. Para lograr su objetivo, las reglas imponen una acción especialmente recurrente al jugador: mentir. Larry miente una y otra vez sobre sus cualidades y sus intereses culturales para poder atraer a las chicas. Esta selección de una determinada acción recurrente como “mentir”, asociada al objetivo de “ligar”, resulta ya significativa de por sí, y nos muestra una determinada visión entre frívola y divertida sobre el tema, modelada por los diseñadores. Sin embargo, esto no es todo. No sólo son las acciones (mentiras) sino también la forma “operacional” de realizarlas por parte del jugador lo que completa la significación de la seducción en este juego:

La cuestión es que, para engatusar con sus mentiras a las chicas, el jugador no debe presionar una tecla o una combinación de botones en el pad, ni escoger determinadas líneas de diálogo, etc., sino resolver unos “minijuegos” que aparecen en la parte inferior de la pantalla. Por si el “mensaje” no estuviera claro, en muchos de estos minijuegos el jugador debe manejar un simpático espermatozoide de dibujo animado. Cuantos más puntos se alcanzan en el minijuego, mayor es la efectividad en los engaños de Larry, durante su conversación con la chica⁶⁰.

⁶⁰ Ejemplo consultable en DVD-1 adjunto: *Larry Magna Cum Laude*.

Así, comprobamos que en *Larry Magna Cum Laude* no es sólo la “acción” (mentir), sino también su forma operacional (resolver minijuegos) lo que hace emerger un determinado significado sobre la seducción, asociándola a los valores de la “ludicidad”, “frivolidad”, “diversión”, etc.

Otro ejemplo, en este caso relativo a la dimensión estrictamente física del “cómo hacer” o cómo actualizar acciones, es el manejo del “vuelo del águila” por el jugador en determinadas escenas del videojuego *The Legend of Zelda: Twilight Princess* (Nintendo, 2007). En este videojuego, el modo de controlar el movimiento de una especie de águila, que traslada al personaje protagonista (Link) a lugares lejanos del mundo representado, dota de una significación particular al vuelo. El videojuego está diseñado para la videoconsola Wii de Nintendo, y para controlar el vuelo del águila el jugador debe apuntar con el wii-mando hacia la pantalla, de tal modo que allí donde se sitúe el “puntero” será hacia donde el águila dirigirá su vuelo. A diferencia de los pads tradicionales o el *mouse* del ordenador, el wii-mando exige, para un satisfactorio manejo del puntero, una coordinación más general de diferentes músculos de mano y brazo. Allí donde un pad tradicional o un *mouse* de ordenador exigirían un “gesto preciso” con los dedos, el manejo del wii-mando demanda una coordinación más general de músculos de mano y brazo. Este hecho, unido a la suavidad del vuelo del águila en la imagen, hace que la experiencia de vuelo tienda a significarse en el juego como una actividad más “armónica” y “coreográfica” que en otros videojuegos.

Reglas transformacionales secundarias (condiciones - función).

En ocasiones, las reglas de actualización y las reglas de realización no ponen en relación únicamente acciones del sujeto/jugador con funciones de transformación, sino que, en una estructura algo más compleja, entrelazan acciones del sujeto/jugador y determinadas condiciones adicionales con la función transformacional. Si consideramos las relaciones de “acción-función” del sujeto/jugador como reglas transformacionales de orden “primario” o “denotativo”, este tipo de condiciones adicionales serían reglas de orden “secundario” o “connotativas”⁶¹.

Por ejemplo, imaginemos un *shooter* cualquiera, un videojuego de puntería y tiroteos. En este *shooter*, el jugador aprende pronto que usando determinado botón del pad se activa la acción de “disparar”, y que a la acción “disparar” le corresponde la función o efecto fundamental de “eliminar enemigos”. Esto son dos reglas transformacionales primarias (de actualización y de realización, respectivamente). Pero el desarrollo de estas acciones en el juego puede estar también regulado por reglas secundarias/connotativas:

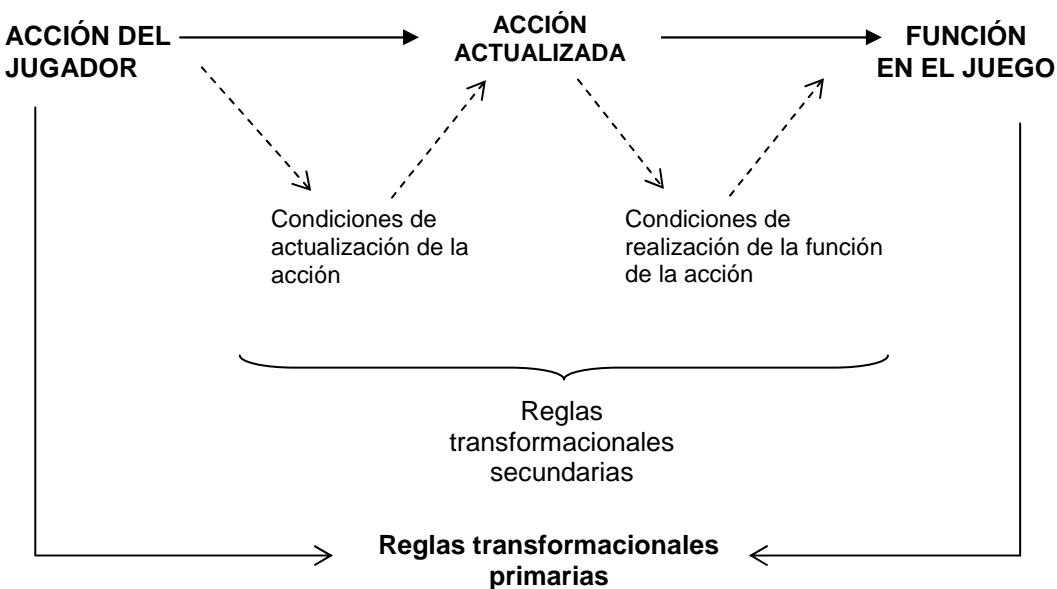
⁶¹ Volveremos sobre la distinción entre reglas denotativas y reglas connotativas más adelante (ver: capítulo sobre el diseño del videojuego como medio de expresión o lenguaje).

- En primer lugar, al margen de la acción del jugador, determinadas “**condiciones de actualización**” adicionales pueden contribuir a regular la transición de la “acción virtual” hacia la “acción actualizada”. Por ejemplo, en nuestro *shooter* podría darse el caso de que el jugador demande correctamente con el pad la acción de “disparar”, pero la pistola del personaje no tenga balas. En tal caso la acción no sería actualizada, y el sistema podría emitir un simple chasquido de la pistola, que le recordará al jugador que debería recargar su arma antes de seguir disparando. O tal vez la actualización de la acción de “disparar” contenga también un factor aleatorio, según el cual “en uno de cada 20 disparos la pistola puede quedar encasquillada”. En cualquiera de los dos casos, estaríamos ante “condiciones de actualización” al margen de la acción directa del jugador.
- En segundo lugar, la acción de “disparar”, una vez actualizada, podría no obtener directamente la “realización” de su función (eliminar o dañar enemigos, en este caso), por la existencia de determinadas condiciones intermedias. Por ejemplo, pueden concurrir “**condiciones de realización**” que determinen que el disparo resulte fallido si la distancia era excesiva para poder impactar al enemigo, o por falta de puntería del jugador, etc.

En resumen:

- Reglas transformacionales primarias: “pulsar botón X / acción actualizada = disparar”; “acción actualizada = disparar / función = dañar o eliminar enemigos”.
- Regla transformacional secundaria (I): condiciones adicionales de actualización para “disparar” = “existencia de balas disponibles en la pistola”, “factor aleatorio de encasquillamiento” (por ejemplo).
- Regla transformacional secundaria (II): condiciones adicionales de realización para “dañar/eliminar enemigos” = “respetar distancia máxima del disparo”, “puntería” (por ejemplo).

En función de todo lo anterior, la interrelación de reglas transformacionales primarias y secundarias se puede definir a través del siguiente esquema:



En cuanto al potencial de significación de las reglas de transformación secundarias, un caso significativo es el de *Fahrenheit*, donde concurre la necesidad de que el personaje posea un estado de ánimo mínimamente alto para poder desarrollar todo tipo de acciones, lo cual refuerza el particular tono de *thriller* psicológico de este juego.

En este sentido, una escena del juego resulta particularmente interesante. En dicha escena el jugador, en la piel de la detective Carla Valenti, debe encontrar unos informes sobre un sospechoso en los viejos archivos de la comisaría. Algunas de las estanterías móviles están en mal estado, y esto acaba provocando que el jugador deba explorar el archivo a la vez que resuelve una especie de "rompecabezas" encubierto con las estanterías móviles.

La escena adquiere mayor dramatismo cuando Carla empieza a sufrir una crisis de claustrofobia en los archivos. Al iniciarse la crisis, el jugador debe resolver en simultaneidad la búsqueda del informe con el mantenimiento de la calma del personaje. Esto último se efectúa a través del control de una raya que oscila de lado a lado sobre una barra sobreimpresionada, y que representa en clave abstracta el estado mental del personaje. Pulsando los cursores del teclado de lado a lado y compensando la oscilación de la raya, el jugador debe intentar mantenerla en equilibrio; de lo contrario, Carla es derrotada por su fobia y el jugador pierde la partida.

En cuanto al diseño de reglas transformacionales, encontramos aquí, en la dimensión de actualización, la vinculación entre el manejo del teclado y el ratón para "desplazarse en el espacio" y "mover estanterías". Dichas acciones representan conjuntamente la "búsqueda en los archivos". A nivel de realización, la "búsqueda en archivos" se vincula al efecto de "encontrar información crucial sobre un sospechoso".

Esta regla de realización se ve enriquecida discursivamente por las siguientes condiciones de realización, a nivel connotativo: la resolución del “rompecabezas” implícito de las estanterías móviles y el mantenimiento del equilibrio psicológico del personaje durante su crisis de claustrofobia⁶².

En su conjunto, este diseño enriquece la significación de la búsqueda de informes en un archivo policial como un reto personal de raciocinio y auto-superación íntima, una pequeña aventura interior en un contexto aparentemente rutinario. Siguiendo un principio común de los *thrillers* psicológicos, el juego sugiere así que la épica del relato policíaco no está sólo en el exterior, sino también en el interior de los personajes.

* * *

Tal como veremos, la suma de las acciones del sujeto/jugador y el cumplimiento de las condiciones de actualización y de realización pertinentes no simplemente para hacer efectiva una función en el juego, sino para conseguir un objetivo relevante en el mismo, da lugar a “mecánicas de juego”, “scripts de juego” y “condiciones de victoria”. Estos componentes de la interactividad del juego pueden considerarse como un tipo especial de “reglas transformacionales”, en el análisis de la dimensión sistémica del juego.

En esencia, se trata de una acción o articulación de acciones que se vincula convencionalmente al cumplimiento de un determinado objetivo relevante en el juego. Sus principales particularidades consisten en lo siguiente: por un lado, se trata de reglas transformacionales emergentes (se suelen aprender no “a priori” o en la fase inicial sino “durante” una experiencia de juego); por otro lado, y en relación con lo anterior, las reglas de juego (en un sentido estricto) modelan acciones individualizadas, en lugar de articulaciones de varias acciones como conjunto integrado, como suele suceder respecto a mecánicas y *scripts* de juego; finalmente, la vinculación convencional que plantean mecánicas y *scripts* de juego entre una acción o articulación de acciones y un determinado objetivo suele contener un margen de error mayor en el desempeño del jugador que las reglas de juego transformacionales en un sentido estricto. Por este motivo en ocasiones pueden ser referidas aquí como “regularidades de juego”, en lugar de como “reglas” en un sentido estricto.

Acerca de esta cuestión se profundizará en el apartado de análisis de la *gameplay*.

c) Reglas transformacionales de los instrumentos y recursos del Sujeto/jugador

Los instrumentos y recursos característicos del Sujeto/jugador son objetos, artefactos y elementos naturales o culturales que constituyen, esencialmente, una extensión de su radio de actuación a través de “acciones mediadas”.

⁶² Ejemplo consultable en DVD-1 adjunto: *Fahrenheit (archivos)*.

Los “instrumentos” se distinguen de los “recursos” por remitir a cambios de estado relevantes en el mundo del juego, mientras los “recursos” remiten a cambios de estado meramente instrumentales o de orden secundario. Es decir, a diferencia de los instrumentos, los recursos del juego no poseen una finalidad en sí mismos, sino que están supeditados a la habilitación de otros elementos.

Ejemplos de instrumentos en el videojuego son las variadas armas de los *shooters*, los vehículos en los videojuegos de carreras y conducción, o la famosa ocarina mágica de Link en *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (Nintendo, 1998).

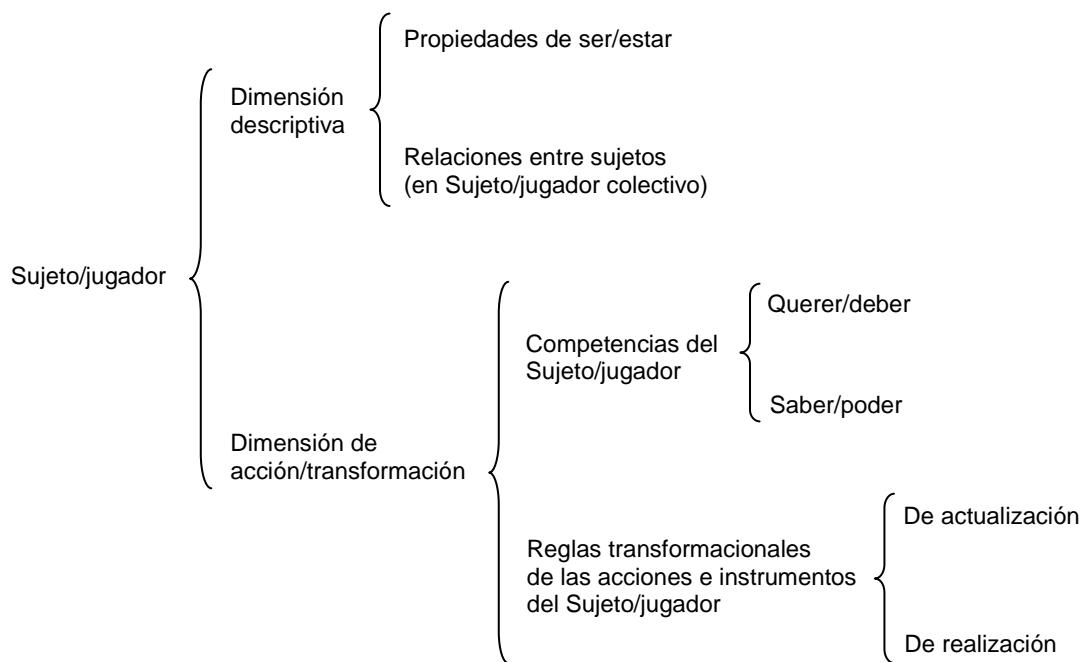
Respecto a los recursos, en los géneros clásicos del videojuego suele tratarse de monedas ficcionales o dinero virtual, munición para armas, recursos naturales (por ejemplo en *Age of Empires II* [Ensemble, 1999]) imprescindibles para realizar determinadas acciones, puntos de magia para realizar hechizos, etc.

Tal como se ha sugerido antes, a diferencia de los instrumentos los recursos no sirven tanto para “hacer algo” sino para “tener la posibilidad de hacer algo”: por ejemplo, la munición en los *shooters* permite “disparar”, pero ésta no sería una finalidad última, sino que en todo caso lo sería “defenderse de enemigos” o “eliminar enemigos”. En línea similar, el dinero en un videojuego de coches puede servir para comprar un motor más potente para nuestro vehículo, pero ésta no sería una finalidad última, sino que en todo caso lo sería “correr más rápido” o “ganar más carreras”, etc.

En tanto que elementos estrechamente asociados al Sujeto/jugador, sus instrumentos y recursos característicos contribuyen a la significación del mismo en el videojuego (con especial relevancia si se trata de elementos de control exclusivo por parte del personaje/jugador en el mundo del juego). Por ejemplo, la ocarina mágica de Link en *The Legend of Zelda*, cuya función transformacional es teletransportar al protagonista en el espacio/tiempo. El modo de uso de este objeto mágico, con el que se deben interpretar breves melodías musicales para lograr los efectos deseados, proyecta en el juego una vinculación simbólica entre la sensibilidad artística (musical) y el mundo de la magia y la fantasía, que caracteriza al juego en su conjunto y en particular al personaje de Link.

* * *

Un esquema-resumen sobre el diseño del Sujeto/jugador respondería a lo siguiente:



2.2. Análisis del diseño del Entorno del juego

En el modelo lúdico planteado, el Entorno del juego, como entidad discursiva, se ha concebido como un contexto de desarrollo del Sujeto/jugador al que éste deberá adaptarse con mayor o menor dificultad. El Entorno puede cristalizar no sólo como un puro ámbito de actuación (condiciones espacio-temporales), sino también como un conjunto de habitantes (personas, animales, objetos, etc.), y no sólo como una entidad puramente natural (características físicas, fenómenos atmosféricos, etc.), sino también con una faceta cultural (características sociales, económicas, etc.).

La condición de **virtualidad**, entendida de la misma forma que respecto al Sujeto-v, se puede aplicar también respecto al análisis del Entorno en el nivel sistémico (Medio lúdico): se trata de un ámbito de actuación concebido de forma transversal a diversas *gameplays/narraciones* posibles que incluye el cibertexto.

2.2.1. Componentes del Entorno del juego

La consideración de una parte del texto videolúdico como un entorno al que el sujeto debe intentar adaptarse, en mayor o menor medida, implica la asunción fundamental de que éste delimita un determinado ámbito de espacio-tiempo, habitado por entidades reconocibles, y esto da lugar a un grado mínimo de evocación de un mundo posible o imaginario, que puede ser inferido “de abajo arriba” (videojuegos figurativos) o más bien proyectado “de arriba abajo” por el receptor (videojuegos abstractos).

A partir de estas observaciones, los **Componentes** fundamentales del Entorno videolúdico serían los siguientes:

- La delimitación de un ámbito de **Espacio-Tiempo**.
- Unas entidades que se encuentran dentro de dicho ámbito, y que responden a dos tipos fundamentales:
 - **Existentes**: Individuos (Personajes/Jugadores), Elementos Naturales/Culturales, Objetos, Escenarios.
 - **Eventos**: Acciones, Sucesos y Estados.

La distinción entre Existentes y Eventos (adoptada de: Chatman, 1990: 19), se basa en la discriminación entre sujetos que pueden provocar cambios significativos en el entorno

(Existentes) y los procesos y resultados asociados a las intervenciones de dichos sujetos (Eventos).

Otra distinción relevante se establece entre los Individuos vs. el resto de Existentes: a diferencia del resto de Existentes, los Individuos (estén encarnados por personajes de un mundo representado o por jugadores rivales), se distinguen por ser sujetos con intencionalidad propia.

Generalmente, los componentes fundamentales del Entorno del juego son los Personajes/Jugadores, en tanto que “centros externos”, centros alternativos al del Sujeto/jugador como punto “egocéntrico” en el universo del juego. En este sentido, cabe subrayar la importancia de los sujetos de orientación oponente en el Entorno del juego (personajes o jugadores empíricos), que aportan sentido de “reto” a la experiencia interactiva⁶³.

No obstante, cabe recordar también que determinados componentes sin intencionalidad propia también pueden suponer duras exigencias de adaptación del jugador al Entorno: por ejemplo, límites del espacio, límites de tiempo, estructuras escenográficas (muy relevantes para esconderse de los guardias en *Metal Gear Solid*, p. ej.), consecuencias inevitables de determinados estados del juego (p. ej., la persecución de la Policía a partir de un cierto número de actos delictivos en *Grand Theft Auto*), etc.

Una tercera distinción sustancial es la que se produce entre “Acciones/Sucesos” y “Estados”. Mientras las Acciones/Sucesos son “procesos” orientados a cambios de estado (funciones transformacionales), los Estados se conciben como “resultados” relativamente durativos de procesos de cambio.

Finalmente, las Acciones se deben distinguir de los Sucesos en tanto que son procesos orientados a cambios de estado que han sido producidos por sujetos con intencionalidad propia (Personajes/Jugadores), mientras los Sucesos son procesos orientados a cambios de estado que han sido producidos por sujetos sin intencionalidad propia (condiciones espacio/temporales, fenómenos biológicos, condiciones atmosféricas, etc.) (cfr.: Dolezel, 1999: 92).

Al igual que se comentó respecto al diseño de las competencias de acción del jugador, existe una “significación de base” en el diseño del mundo de juego que consiste, simplemente, en la selección y clasificación cultural de los componentes del mundo del juego a cargo del

⁶³ Se debe distinguir la identidad como agente positivo vs. negativo (oponente) de un componente del juego en función de la actualización de sus acciones y no de sus resultados, ya que, por ejemplo, en una experiencia de juego determinada el resultado de la acción de un “enemigo” puede derivar en un ataque frustrado, sin consecuencias negativas para el jugador. No obstante, la consideración en la dimensión de “actualización” de esos enemigos desacertados (dimensión más conectada a la “intencionalidad” que a los “efectos”), nos indicará su rol de “agentes negativos” respecto al jugador.

autor/autores. Un caso significativo, por ejemplo, es la selección de las “maravillas” de la historia contemporánea en *Civilization IV* (Firaxis, 2005), observada por M. Oliva et al. (2009: 69): todas las “maravillas” del mundo de la época contemporánea en *Civilization IV* (que representan ventajas relevantes en el juego) corresponden exclusivamente al mundo occidental (Hollywood, Broadway, Rock&Roll, etc.), lo cual resulta significativo respecto a ciertas decantaciones ideológicas del juego⁶⁴.

Al margen de esta significación de base, la significación del Entorno del juego y de sus componentes esenciales emerge, de forma similar al caso del Sujeto/jugador, a partir de la suma de una **dimensión descriptiva** y una **dimensión de acción/transformación**. Esto remite a, por un lado, definir “cómo es” el Entorno (dimensión descriptiva) y, por otro, definir “cómo afecta” por sí mismo al desarrollo de los acontecimientos en el juego (un potencial dinámico propio del Entorno del juego).

La dimensión descriptiva del Entorno del juego y sus componentes se configura a través de **motivos descriptivos** relativos a “ser/estar”, más “relaciones” convencionales de los componentes del Entorno entre ellos. En cuanto a la dimensión de acción/transformación del Entorno, ésta se configura a través de **motivos de acción/transformación** relativos a competencias de actuación de los personajes y otro tipo de agentes, más vínculos convencionales entre componentes del Entorno y cambios de estado (funciones de transformación).

En términos operativos, cualquier motivo característico del Entorno en cualquiera de las *gameplays* o patrones narrativos relevantes (definidos para el análisis) puede ser considerado como rasgo característico del mismo en el nivel sistémico del texto. De aquí deriva una posible distinción entre motivos caracterizadores del Entorno “recurrentes” vs. “ocasionales”, o “redundantes” vs. “contingentes”, tal como ya se observó en su momento respecto a la representación del Sujeto/jugador.

2.2.2. Dimensión descriptiva del Entorno de juego

La dimensión descriptiva de los Componentes del Entorno del juego se configura a través de los siguientes factores:

- **Propiedades de estado** (ser/estar) (relativo fundamentalmente a los Existentes): características físicas, psicológicas, éticas, emocionales, socio-económicas, etc., más

⁶⁴ Más adelante veremos que esto se corresponde con un discurso marcadamente eurocentrico u occidentalizado sobre el tema del progreso histórico en este juego, fraguado en el diseño de las reglas.

las variables esenciales que definen los posibles estados del individuo, y la gradación interna de cada una de ellas (p. ej., número de vidas, niveles de experiencia, etc.)

- **Relaciones** de los Componentes del Entorno entre sí.
- Representación de la **temporalidad** y la **espacialidad** del juego.

Las propiedades de estado conforman, en los videojuegos figurativos, rasgos esenciales de la identidad figurativa de los habitantes del mundo del juego, y evidentemente esto afecta a la significación del mismo: p. ej., no es lo mismo, a nivel discursivo, un *shooter* donde los enemigos son “soldados nazis” que un *reskin* (modificación de la apariencia) del mismo juego donde los enemigos pasan a ser (adoptar la apariencia de) “soldados palestinos”, “inspectores de Hacienda” o “zombis”, etc.

En cuanto a las relaciones de componentes del Entorno del juego entre sí mismos, se deben realizar las siguientes observaciones:

Las reglas de un juego pueden establecer relaciones convencionales de distinta clase entre diferentes Componentes del juego: por ejemplo, relaciones jerárquicas en cuanto al nivel de competencias (las diferentes piezas del ajedrez), relaciones jerárquicas respecto a un valor de puntuación (las cartas en la Brisca), relaciones de orden de intervención (la precesión de los “esbirros” a los “grandes jefes” en los videojuegos de lucha callejera, p. ej. en *Final Fight* [Capcom, 1989]), etc. En cuanto al potencial de significación que hay detrás de esta parte del diseño del videojuego, resulta interesante la estructura subyacente de evolución histórica forjada en las reglas de *Civilization IV*. Se toma este ejemplo de un análisis de M. Oliva (Pérez, Oliva et al., 2008b)⁶⁵:

En *Civilization IV*, un “árbol de tecnologías” subyacente determina de forma implícita la interrelación (orden) de los diferentes estados de evolución histórica que incluye el juego (lo cual comprende estados marcados por avances científicos, económicos, religiosos, políticos, legales, etc.). Esta gran estructura subyacente de la “evolución histórica” (según el juego) es común a todas las civilizaciones que el jugador puede escoger controlar en su partida. El jugador tiene un cierto margen para elegir en qué momento “investiga” (adota) cada una de las “tecnologías” o estados históricos más avanzados, pero en cierto sentido los caminos a seguir son rígidos: determinados estadios históricos van siempre después de otros, y su nivel de avance en comparación con el resto está predefinido. Por ejemplo, a nivel religioso, partimos del misticismo, pasamos hacia el politeísmo y de aquí hasta el monoteísmo, y no podemos cambiar el orden de este (supuesto) “progreso” ni saltarnos ningún paso. Finalmente, el camino recorrido por todas las civilizaciones es el mismo o muy parecido. Esto revela una

⁶⁵ Un análisis sobre el mismo videojuego con mayor profundidad se puede encontrar también en: Oliva et al. (2009): “Más grande, más rápido, mejor: la representación de la historia universal en *Civilization IV*”.

determinada manera de entender y representar la Historia. En este caso, se transmite una evolución histórica marcada por la causalidad y la predeterminación, así como una determinada idea sobre el progreso. Si nos fijamos en los pasos concretos que cada civilización ha de seguir, vemos que la representación que *Civilization* hace de la historia mediante las reglas de ordenación de estados del juego connota un claro eurocentrismo. Dado que las vinculaciones entre estados del juego (según avances religiosos, culturales, políticos, etc.) son fijas, sólo una única historia, en términos discursivos, podrá ser jugada una y otra vez, y ésta es la historia occidental. A pesar de que se puede jugar al juego con múltiples civilizaciones diferentes, el juego no permite explorar verdaderas evoluciones históricas alternativas, distintas a la dominante occidental. Tal como ha observado B. Bitz (2002), como jugador, *Civilization* te permite ser cualquier civilización, pero la evolución que se sigue necesariamente es la de la cultura occidental, que se convierte así en “la única historia posible”.

Capítulo aparte requiere la cuestión de la representación de la temporalidad y la espacialidad del mundo del juego.

2.2.2.1. Temporalidad y Espacialidad del Entorno del juego

Todo juego proyecta, partiendo de una base más bien figurativa o más bien abstracta, una espacialidad y una temporalidad generales a través de las que se desarrolla el juego. Las características de la espacialidad y la temporalidad figuradas emergen a partir de dos variables fundamentales: el diseño de la interactividad y el resto de estratos compositivos del diseño (composición visual y audiovisual, puesta en escena, lenguaje verbal, etc.). En este apartado vamos a centrarnos en el primer aspecto: la espacialidad y la temporalidad del juego en función del diseño de la interactividad. Reservamos el segundo ámbito para el capítulo sobre el discurso videolúdico como forma narrativa.

Tomando una terminología de Bettettini (citado en: Scolari, 2004: 205), el análisis de la espacialidad y la temporalidad del Entorno del juego en función del diseño de la interactividad equivale al análisis del “espacio actuado” y del “tiempo actuado” en los videojuegos.

Temporalidad lúdica (el “tiempo actuado” en los videojuegos).

Las cualidades fundamentales del diseño de la temporalidad en términos interactivos emergen a través de la tensión entre diseño “céntrico” y diseño “excéntrico”, y en función de las cualidades de “progresión” y “ritmo” de la interactividad en el juego.

Temporalidad céntrica vs. Temporalidad excéntrica⁶⁶.

El diseño de la temporalidad global de un juego puede responder a una evolución temporal supeditada a las acciones del jugador o, por el contrario, las acciones del jugador en dicho juego pueden requerir la adaptación a una dinámica temporal autónoma del Entorno lúdico. En el primer caso se trataría de un diseño de temporalidad “céntrica” (respecto a la “centralidad” del Sujeto/jugador), mientras en el segundo caso se trataría de un diseño de temporalidad “excéntrica” (autónoma respecto a la actuación del Sujeto/jugador).

De este factor, junto a otros que veremos más adelante (ritmo temporal, espacialidad céntrica vs. especialidad excéntrica y diseño de la dificultad), deriva una relevante significación del Entorno del juego en su conjunto, en tanto que un mundo que se pliega “amable” u “obediente” a la actuación del Sujeto/jugador, o un mundo que, más bien al contrario, exige determinadas concesiones y que incluso podría resultar “hostil” respecto al Sujeto/jugador.

Por ejemplo, mientras la mayoría de mundos de las aventuras gráficas clásicas remitían al modelo de diseño céntrico de la temporalidad (el tiempo del mundo restaba “suspendido” hasta que el jugador daba con la siguiente clave para hacer continuar la historia), algunos videojuegos de aventura modernos como *Fahrenheit* han contravenido directamente este hecho. Por ejemplo, en una de las primeras escenas de *Fahrenheit*, donde el protagonista debe escapar de un restaurante sin ser visto tras haber cometido un crimen, el tiempo sigue pasando mientras el jugador evalúa sus posibilidades de actuación; en caso de entretenérse demasiado, el mundo no seguirá “a la espera”, sino que un agente de policía advertirá indicios sospechosos y emprenderá un reconocimiento del local, que puede culminar con la captura del personaje/jugador.

Ritmo del juego: tensión vs. distensión.

En estrecha relación con lo anterior, el mundo del juego suele proyectar un determinado valor rítmico en función del diseño de la interactividad. El efecto rítmico del mundo del juego no se puede evaluar a través de medidas estrictamente temporales, sino contrastando el “potencial de acción del Sujeto/jugador” y el “potencial de eventos del Entorno del juego”, como dos factores cuya interrelación genera temporalidad ilusoria⁶⁷. Por ejemplo, un número elevado de competencias del Sujeto/jugador (PSJ) por periodo de tiempo, en contraste con una cantidad muy baja de posibles eventos del Entorno de juego (PEJ) durante ese mismo periodo de tiempo, provoca un efecto de “distensión” en la temporalidad sugerida. Siguiendo este

⁶⁶ La contraposición semántica “céntrico vs. excéntrico” se usa aquí como sinónimo de “asimilación vs. acomodación”: recordemos que se trata, esencialmente, de la dialéctica entre la supeditación del Sujeto a las condiciones del Entorno vs. la supeditación del Entorno a las apetencias del Sujeto.

⁶⁷ Respecto a esta propuesta, se parte de algunas sugerencias abiertas de M. Maietti (2008: 72-73).

planteamiento, el conjunto de opciones de modulación del ritmo temporal dentro del diseño lúdico se puede sintetizar de la siguiente manera⁶⁸:

- Adecuación: $PSJ = PEJ$
- Tensión: $PSJ < PEJ$
- Distensión: $PMJ > PEJ$
- Turno del juego/rival: $PSJ \ll PEJ$
- Turno del jugador: $PSJ \gg PEJ$

En las secuencias de “adecuación”, el potencial por periodo de tiempo de acciones del jugador y de eventos del entorno de juego están relativamente equilibrados. En las secuencias de “distensión” hay mayor potencial de acciones posibles del Sujeto/jugador que de eventos en el entorno de juego, sea en términos “absolutos” o, al menos, “relativos” (en comparación a secuencias precedentes), de tal modo que el jugador puede “relajarse” un poco (p. ej., en la mayoría de videojuegos de aventura gráfica). En cambio, en las secuencias de “tensión” hay mayor potencial de multiplicación de eventos en el entorno de juego que acciones posibles del jugador en el mismo periodo de tiempo (algo frecuente en los videojuegos de acción, p. ej. los *shooters*). Esto no se ciñe a “acciones” en un sentido estricto, sino que tiene que ver, en un sentido amplio, con las competencias del jugador, incluyendo también sus competencias epistémicas. Por ejemplo, en una secuencia convencional de *first-person shooter*, el contraste entre el potencial de eventos en el entorno vs. la limitación del punto de vista del sujeto/jugador a un ángulo visual determinado, es un factor esencial en la característica tensión de este tipo de juegos. Tal como lo describe A. Boullón (2009: 128):

[En un shooter] tendremos que comprobar visualmente, encuadrando diferentes partes de nuestro entorno circundante, que no se nos aproxima nadie por ningún ángulo; cuando variemos nuestra visión para escudriñar un espacio concreto, habremos perdido la seguridad de que el área que ya no vemos sigue siendo segura. Esto genera una sensación de inseguridad constante.”

En las secuencias de “turnos”, sea éste del jugador o del juego/rival, se produce una descompensación radical entre el potencial de acción del Sujeto/jugador y el potencial de eventos del Entorno: mientras uno (jugador o juego/rival) puede realizar múltiples acciones, el otro permanece totalmente inmóvil, a la espera (p. ej., en los juegos de estrategia por turnos, como *Civilization*).

⁶⁸ Inspirado en el modelo narratológico de la duración temporal del relato. Ver, p. ej.: Jost, F. y Gaudreault, A. (1995: 125).

Progresión temporal del juego: progresión lineal vs. progresión en espiral.

En general, se suele considerar que los videojuegos promueven una temporalidad repetitiva o “cíclica”, ya que suelen estar llenos de retrocesos en la experiencia de juego, que ejercen como penalizaciones tras algún tipo de fallo del jugador. Tal como lo describen Casetti y Di Chio (2006: 152), este tipo de temporalidad remite a una forma de espiral, donde “a la realización de un giro completo corresponde un salto de nivel”, es decir, donde se van repitiendo de forma similar pero no idéntica determinados acontecimientos, hasta que concurre un “cambio” que supone un avance más notable.

Sin embargo, en muchos videojuegos se intenta promover una experiencia temporal de carácter vectorial, con progresión linealizada, es decir un avance más continuo y direccionado que en el caso del tiempo en espiral. Ello depende, como vamos a comprobar, de determinadas decisiones creativas en el diseño del juego.

En términos narratológicos, el tipo de progresión de la temporalidad en un videojuego depende del nivel de “frecuencia” de acontecimientos idénticos o similares a lo largo del juego. Un juego o un pasaje de un juego con una elevada frecuencia de eventos repetidos tenderá a ser percibido como un juego “cíclico” o, en términos más precisos, de progresión temporal en espiral, mientras un juego con bajo nivel de frecuencia de los acontecimientos tenderá a ser percibido como un juego de progresión lineal⁶⁹.

En un videojuego, el grado de temporalidad “espiral” vs. “lineal” está en función de la interacción de cinco variables de diseño fundamentales:

- El nivel de flexibilidad vs. rigidez de la *gameplay* diseñada.
- La existencia o no de un “retroceso” diseñado como penalización del juego.
- La accesibilidad del “guardado” de partidas durante el juego.
- El nivel de dificultad de determinadas escenas o niveles de juego.
- La posibilidad o no de controlar el tiempo por parte del jugador.

En primer lugar, una *gameplay* muy abierta o “de forma libre” en un videojuego reduce considerablemente el potencial de redundancia en la temporalidad del juego. En cambio, una *gameplay* rígida o de estructura cerrada es más susceptible de generar una experiencia temporal en espiral. Por ejemplo, en este sentido los videojuegos de estrategia promueven una temporalidad generalmente menos redundante que la mayoría de *shooters*.

⁶⁹ Se adapta aquí para el estudio del videojuego el concepto narratológico de “frecuencia temporal”. Para mayor profundización al respecto, ver p. ej.: Casetti y Di Chio (1996: 161); Jost y Gaudreault (1995: 130).

No obstante, un videojuego de género *shooter* o de aventuras, que a menudo tienen una *gameplay* rígida, no posee siempre, necesariamente, una temporalidad espiral. Atendiendo al segundo factor de los señalados, existen videojuegos que eliminan el tradicional evento de penalización por “retroceso” a momentos o lugares precedentes en el mundo del juego, justamente para promover una experiencia de temporalidad más “lineal”. Éste es el caso de *Fable II*, donde, a diferencia de la primera parte del juego, se cambiaron los eventos de “retroceso” por penalizaciones consistentes en sustraer puntos de experiencia al personaje/jugador.

Respecto a la tercera variable, aunque un videojuego posea una *gameplay* rígida y penalizaciones con retroceso, éste puede promover una temporalidad lineal o en progresión relativamente continua si se permite al jugador “salvar” sus partidas en cualquier momento (p. ej., *Half-Life*), o bien si se ofrecen puntos muy frecuentes para acceder a la grabación de partidas (p. ej., *God of War* [Sony Computer Entertainment, 2005]). El mismo efecto se puede “enmascarar” de formas imaginativas, por ejemplo a través de la continua función de “ángel de la guarda” de Elika respecto al protagonista en *Prince of Persia* (Ubisoft, 2008).

La cuarta variable, relativa al nivel de dificultad del juego, influye también en la promoción de una experiencia temporal en espiral o lineal. Por ejemplo, aunque una escena de videojuego tenga *gameplay* rígida, y aunque posea eventos de retroceso y no permita grabar partidas a menudo, si el nivel de dificultad diseñado para dicha escena es muy bajo, la escena puede tender a un efecto de temporalidad de carácter más lineal que espiral.

Finalmente, se debe tener en cuenta que algunos videojuegos (p. ej., *Prince of Persia: Las Arenas del Tiempo* [Ubisoft, 2003]) permiten al jugador realizar saltos atrás en el tiempo según sus propias apetencias. En estos casos, la experiencia temporal cobrará una tendencia al desarrollo en espiral, aunque el efecto final dependerá de la interacción con el resto de variables planteadas.

Espacialidad lúdica (el espacio “actuado” en los videojuegos).

Las cualidades fundamentales del diseño de la espacialidad en términos interactivos emergen a través de tres dialécticas fundamentales: espacialidad “continua vs. fragmentada”, espacialidad “céntrica vs. excéntrica”, y espacialidad “plana vs. profunda”.

Espacialidad continua vs. fragmentada.

En función del diseño de la *gameplay* del juego, la espacialidad general del mundo del juego puede proyectarse como un mundo continuo y orgánico, o bien como un mundo fragmentado y/o jerarquizado. Esto remite a la famosa distinción de Deleuze y Guattari entre espacios “suaves” (“orgánicos”) y “estriados” (en: Ryan, 2001: 47, 261). La decantación hacia un tipo de

espacialidad u otra depende, fundamentalmente, del diseño del “viaje” en las conexiones entre los núcleos informativos del mundo del juego (lo que en la teoría del hipertexto llamarían “lexias”).

Tal como se deduce del análisis de Ryan (2001: 261), en las páginas web en general, el diseño interactivo de la traslación entre lexias remite a un salto abrupto, no hay prácticamente “viaje” alguno entre lexia y lexia, y el espacio posee una organización y jerarquía claras. En cambio, en la mayoría de videojuegos, especialmente desde la emergencia del diseño en 3D, concurre una jerarquización menos rígida de espacios y se suele privilegiar la traslación “suave” entre los diferentes escenarios; es decir, las zonas intermedias (los intersticios) también “cuentan”. Se podrían citar numerosos ejemplos de ello: desde los amplios escenarios en 3D de muchos *first person shooters*, pasando por el protagonismo esencial de las cabalgadas solitarias en *Shadow of the Colossus*, hasta el caso evidente de los mundos virtuales *on-line* como *World of Warcraft*. No obstante, también existen videojuegos donde se tiende a una espacialidad “fragmentaria”, opción interesante en función de la intención expresiva del diseño: por ejemplo, en *Castlevania: Symphony of the Night* (Konami, 1997), la desconexión entre múltiples escenarios diferentes y la posibilidad de reorganizar su estructura a través de recursos mágicos (una especie de “puzzle” escenográfico), confiere al juego una atmósfera laberíntica, ya no sólo por la puesta en escena visual sino también por la dinámica de interactividad.

Espacialidad céntrica vs. excéntrica.

Según Ryan (2001: 72 / TdA), “en los entornos virtuales, como en ciertos rituales chamánicos descritos por Mircea Elíade, el cuerpo [del usuario] se sitúa en el centro del mundo, y el mundo irradia desde él/ella”. Aunque la reflexión de Ryan es interesante, si se trata de contemplar las posibilidades expresivas del medio al completo, se deben considerar otras opciones. Efectivamente, existen videojuegos donde no toda la interactividad del entorno “gira alrededor” de lo que está haciendo el Sujeto/jugador en ese momento. En este sentido, resulta esencial la distinción de Egenfeldt-Nielsen et al. (2008: 117) entre el “fuera de campo activo” y el “fuera de campo pasivo” en el diseño de videojuegos.

Según la teoría del cine, el “campo” es la porción del espacio que recoge un plano determinado, y el “fuera de campo” es el resto del espacio que queda más allá de los límites del marco de la imagen en ese momento, pero que de alguna manera es sugerido, sea por información previa del relato, sea por la composición interna del plano actual (con miradas hacia fuera, ruidos lejanos, etc.).

En un videojuego, con independencia de la amplitud o relevancia del fuera de campo en términos estrictamente cinematográficos, el fuera de campo posee un valor dramático diferente en función de si se trata de un fuera de campo donde “suceden cosas” al margen del control

del jugador (fuera de campo activo), o bien de un fuera de campo donde no se desarrollan eventos relevantes al margen del mismo (fuera de campo pasivo).

Por ejemplo, según Egenfeldt-Nielsen et al. (2008: 117), *Half-Life 2* (Valve, 2004) posee un fuera de campo amplio en términos visuales, pero se trata de un fuera de campo eminentemente “pasivo” o “estático” en términos interactivos: nada relevante suele suceder más allá del campo de acción inmediato del jugador, hasta que éste no se aproxima a dichos lugares lejanos. Por el contrario, géneros videolúdicos como los mundos virtuales de rol *on-line* (p. ej., *World of Warcraft*) o juegos de estrategia en tiempo real (p. ej., *Starcraft*), poseen un “fuera de campo activo”: es decir, más allá del campo visible del jugador no sólo “existen” componentes relevantes del mundo del juego, sino que además dichos elementos están interactuando paralelamente, no están “a la espera” del jugador. Esto se puede lograr de dos maneras fundamentales: o mediante una inteligencia artificial compleja, que gestione comportamientos de personajes no-jugador (PNJs) incluso cuando están fuera de campo (p. ej., *Starcraft*), o bien mediante una comunidad multi-usuario de jugadores, que crearán una experiencia de juego colaborativa donde tanto lo que ve el jugador como aquello que éste no puede alcanzar a ver poseen “vida propia” (p. ej., *World of Warcraft*).

En conclusión, el diseño de un “fuera de campo pasivo” en el videojuego tiende a expresar una espacialidad “céntrica” respecto al usuario; por el contrario, el diseño de un “fuera de campo activo” en el videojuego tiende a connotar una espacialidad “excéntrica”.

Espacialidad plana vs. profunda.

Al margen del diseño del espacio virtual y sus cualidades visuales, en la determinación del nivel expresivo de “profundidad” vs. “planicidad” del mundo del juego se deben tener en cuenta factores relativos a la interactividad: concretamente, las posibilidades (y probabilidades) de los patrones de movimiento del jugador implícito dentro del espacio virtual⁷⁰.

La dominante de movimiento del sujeto/jugador en un espacio videolúdico puede responder a dos tipos fundamentales:

- Movimiento sobre un eje o los dos ejes cartesianos de coordenadas (x, y)
- Movimiento sobre uno o los dos ejes cartesianos más movimiento sobre un eje de profundidad (x, y, z).

Con independencia de si la naturaleza del escenario virtual es bidimensional o tridimensional, una dominante de movimiento del personaje/jugador asociada a los ejes horizontal-vertical disminuiría relativamente el efecto de “profundidad” en la espacialidad videolúdica, y a la

⁷⁰ Acerca de esta cuestión: Boullón, A. (2009): “Evolución tridimensional en la representación visual de los videojuegos y su repercusión en la jugabilidad”.

inversa. Por ejemplo, a diferencia de juegos de plataforma clásicos como *Super Mario Land* (Nintendo, 1989), en *Golden Axe* (Sega, 1989) el personaje/jugador podía y debía moverse a menudo sobre un eje de profundidad, no sólo en sentido lateral y arriba/abajo mediante saltos. Aunque en *Golden Axe* los escenarios virtuales eran de naturaleza bidimensional, la recurrencia de movimiento del personaje sobre el eje “z” aportaba cierto efecto de profundidad del espacio (cfr.: Boullón, 2009).

Otro ejemplo interesante al respecto es el clásico *Civilization*. Las primeras versiones del juego contaban con un espacio bidimensional y un desplazamiento de cámara por el jugador fundamentado en los ejes vertical-horizontal. En cambio, versiones posteriores, como *Civilization IV*, cuentan ya con un espacio tridimensional, pero el hecho de que en la *gameplay* del juego siga predominando el movimiento de la cámara sobre los ejes vertical-horizontal, el movimiento esencial para el control estratégico de la situación, hace que, en el fondo, la espacialidad ilusoria de *Civilization IV* esté más equilibrada entre los valores de “planicidad” y “profundidad” de lo que podría parecer “a simple vista” (según el diseño del espacio en 3D).



Civilization I (1991) y *Civilization IV* (2005)

2.2.3. Dimensión de acción/transformación del Entorno del juego

En los videojuegos, la dimensión de acción/transformación del Entorno está representada fundamentalmente por competencias de actuación de los Personajes y por reglas transformacionales de los Componentes del mismo (Existentes, Eventos, Espacio/Tiempo) con la potencialidad en el juego de posibilitar acciones o provocar cambios de estado.

a) Competencias de actuación

De la misma forma que respecto a la representación del Sujeto/jugador, pero en referencia a personajes del Entorno del juego, las competencias de actuación definen los tipos de objetivo fundamentales de un determinado personaje en relación con el modo predominante de asumir su búsqueda (querer/deber) y el modo predominante de conseguirlos (saber/poder).

b) Reglas transformacionales de los componentes del Entorno

Las reglas transformacionales de los componentes del Entorno son reglas de juego que establecen relaciones convencionales entre determinados Componentes del juego y sus funciones fundamentales en el juego (funciones de transformación, cambios de estado).

Reglas transformacionales primarias (componente - función).

Las reglas transformacionales primarias de un Componente del juego son aquéllas que vinculan directamente el componente en cuestión (Personaje, Acción, Escenario, Estado...) con una determinada función transformacional, por ejemplo la función sanadora de los objetos mágicos en *Final Fantasy VII*, o el cambio de una actitud pacífica a una actitud hostil de un personaje una vez ha sido atacado por el personaje/jugador, etc.

Las reglas transformacionales primarias del Entorno se pueden dividir en dos tipos:

- **Reglas de actualización**, que vinculan un determinado Componente del juego a una acción o patrón de comportamiento actualizado.
- **Reglas de realización**, que vinculan una acción o patrón de comportamiento actualizado de un Componente del juego a un resultado o acción realizada.

Un ejemplo original acerca del potencial de significación de estas reglas transformacionales primarias se puede encontrar en el diseño del comportamiento de las multitudes de gente en *Assassin's Creed*:

En *Assassin's Creed* se recrean vivamente ciudades como Damasco, Jerusalén, Acre o Masyaf durante la época de las Cruzadas (el juego destaca por sus magníficas ambientaciones), y las multitudes de gente en estas ciudades son un elemento del juego muy relevante.

El jugador controla a Altaïr, el sicario de una orden religiosa que se dedica a ajusticiar a destacados caballeros templarios, mercaderes corruptos, etc. Para recabar información sobre las víctimas, Altaïr debe moverse con suma discreción por las calles de las ciudades, pero en ocasiones necesitará avanzar más deprisa, trepar a tejados y torreones, etc., acciones que pueden llamar la atención de los viandantes. En estos casos, los ciudadanos se convierten en "delatores" potenciales del personaje. Los guardias de la ciudad, una vez alertados por la gente, perseguirán entonces a Altaïr. Sin embargo, en otras ocasiones las aglomeraciones de gente resultarán útiles para el jugador, por ejemplo para camuflarse mientras se espía a alguien, o para pasar inadvertido después de un hurto o un asesinato. Así, en *Assassin's Creed* las masas de ciudadanos tanto pueden ser agentes benefactores como un riesgo potencial para el personaje/jugador, cambiando de un momento a otro, según el contexto y la habilidad táctica del usuario.

En este diseño subyace una regla transformacional que asocia las "multitudes de gente" al doble comportamiento posible de "actitud amable" vs. "actitud hostil", de lo cual deriva una significación de las masas como un sujeto "voluble", capaz de cambiar radicalmente de comportamiento de un momento a otro. La adopción de un determinado tipo de comportamiento de las multitudes dependerá de sutiles condiciones intermedias, que se comentarán más adelante.

No sólo los personajes y sus acciones sino también otro tipo de elementos del Entorno del juego pueden presentar el potencial de funciones de transformación relevantes u originales a nivel discursivo:

Por ejemplo, mientras en la mitología clásica los rayos suponían castigos de Zeus contra determinadas personas, en *Mario Kart Wii* los rayos no dañan a ninguna persona sino que sólo provocan el empequeñecimiento de los coches (y su mayor debilidad en los choques contra otros vehículos adversarios); el espacio también puede asociarse a determinadas funciones, por ejemplo la "ocultación" en *Metal Gear Solid*; o el factor tiempo, cuando provoca la derrota del personaje/jugador si se supera un límite determinado, etc.

La función transformacional como modificación del repertorio de acciones del Sujeto/jugador y/o del Entorno.

Con frecuencia, los componentes "contextuales" más relevantes del Entorno del juego: Estados y Escenarios, poseen un tipo de función transformacional particular: se trata de la modificación

en algún sentido del repertorio de acciones posibles (competencias) del Sujeto/jugador y/o del repertorio de acciones/sucesos posibles en el Entorno del juego. Esto remite a la ligera diferencia entre “provocar cambios de estado” y “posibilitar acciones” (Schank y Abelson, 1987: 40). De hecho, podríamos considerar lo segundo como un tipo particular de lo primero.

Por ejemplo, en *Zelda: Twilight Princess*, el estado de los escenarios con “luz” se vincula, generalmente, a acciones “pacíficas” y “menor peligro” del entorno del juego, mientras el estado de los escenarios “en tinieblas” se asocia a la posibilidad continua de “ataques de enemigos”.

Reglas transformacionales secundarias (condiciones - función).

En el proceso entre un componente del mundo del juego inactivo y su cumplimiento de funciones transformacionales pueden interceder una serie de condiciones intermedias: reglas transformacionales secundarias.

Las reglas de transformación secundarias respecto al desarrollo de los Componentes del juego pueden responder a tres tipos fundamentales:

- **Condiciones de presencia**, que regulan las condiciones de aparición del componente en el mundo del juego.
- **Condiciones de actualización**, que influyen en la transición de un Componente inactivo a la activación de una determinada acción o patrón de comportamiento.
- **Condiciones de realización**, que influyen en la transición de una acción o patrón de comportamiento actualizado de un Componente del juego hacia su estado realizado, un resultado efectivo.

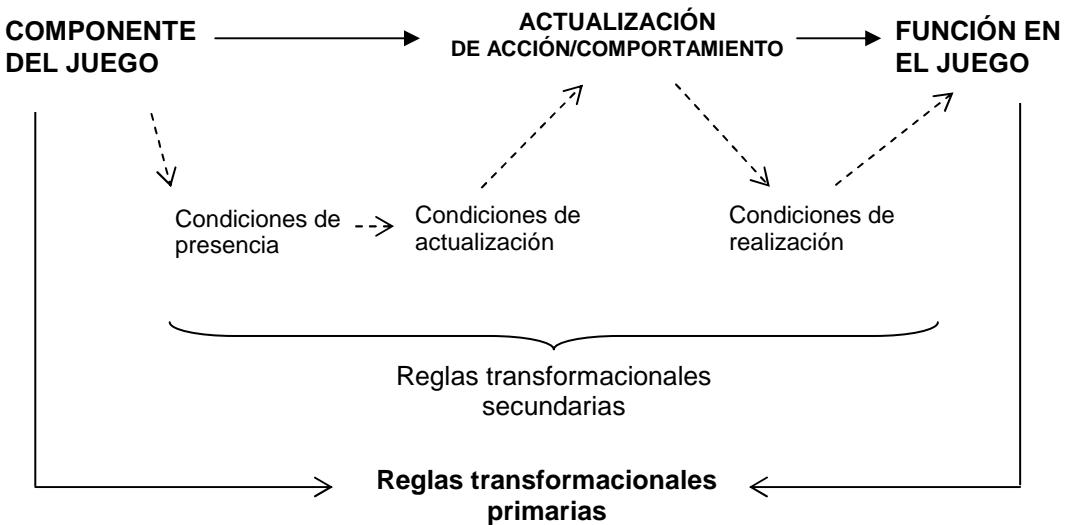
Veamos un ejemplo sobre el funcionamiento de este tipo de reglas en el desarrollo de los Componentes del Entorno del juego:

Imaginemos un videojuego cualquiera del popular género de juegos de rol ambientados en mundos de espada y brujería. En nuestro videojuego de rol, un componente recurrente son los orcos, que juegan el papel de “oponentes” prototípicos para el jugador; son generalmente enemigos a los que evitar o bien a los que enfrentarse.

Imaginemos ahora una determinada escena del juego donde el jugador realiza un viaje hacia un castillo, donde le espera una valiosa recompensa. En el trayecto del héroe, el sistema interno del juego debe decidir las siguientes cuestiones fundamentales respecto a los orcos:

- Condiciones de presencia:
 - ¿Los orcos aparecen siempre (necesariamente) en el viaje del héroe hacia el castillo, o no siempre?
 - Si los orcos sólo aparecen a veces, ¿bajo qué condiciones determina el sistema del juego si aparecen o no? (p. ej., condición = ¿“el héroe lleva consigo el ‘diamante maldito’ o no?”, factor de azar, etc.).
- Condiciones de actualización:
 - Cuando los orcos aparecen, ¿se comportan siempre (necesariamente) según un mismo patrón o rutina de comportamiento, o no? (p. ej., atacan siempre al héroe, o quizás sólo bajo la condición de que éste les haya atacado antes, etc.).
 - Si los orcos actúan según varios patrones de comportamiento posibles, ¿bajo qué condiciones determina el sistema del juego cuál de ellos concurre?
- Condiciones de realización:
 - Cuando los orcos han adoptado una acción/comportamiento de oposición, ¿ésta tiene siempre (necesariamente) el efecto negativo que pretenden, o no siempre?
 - Si la acción de oposición de los orcos tiene varios resultados posibles, ¿bajo qué condiciones determina el sistema del juego el resultado efectivo de la acción/comportamiento?

Este conjunto de variables conforman las reglas transformacionales secundarias del mundo del juego, y se podrían aplicar no sólo a los “orclos” sino a todos los componentes del entorno del juego. A modo de resumen, se puede plantear el siguiente esquema:



Retomemos ahora el ejemplo de *Assassin's Creed* que habíamos dejado a medias:

Mientras las reglas transformacionales primarias proyectaban una significación de las multitudes de gente como un sujeto de carácter “voluble”, “movedizo”, que puede virar radicalmente de actitud en muy poco tiempo, las reglas transformacionales secundarias enriquecen la significación de este personaje a través de un nivel connotativo:

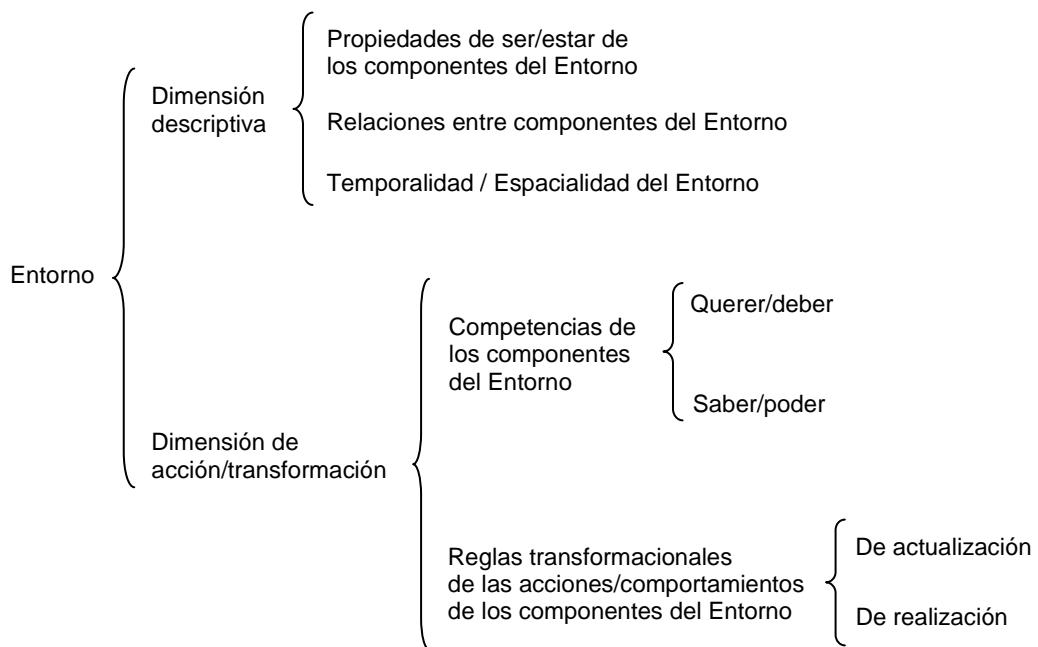
En *Assassin's Creed*, las multitudes de gente adoptan un comportamiento “tranquilo” o bien “hostil/agresivo” en función de la siguiente condición: si el personaje/jugador camina por la ciudad con un “perfil social indiscreto” (corriendo, trepando por muros, etc.), las multitudes tenderán enseguida a adoptar una actitud extremadamente nerviosa y desconfiada; en cambio, si Altaïr camina por la ciudad con un “perfil religioso”, lo cual equivale a avanzar muy lentamente mientras se simula el rezo, la multitud de las calles tenderá a permanecer tranquila y confiada respecto al personaje⁷¹.

Así, comprobamos que este diseño del comportamiento de las multitudes no sólo proyecta la significación (primaria) del “carácter voluble” de las masas de ciudadanos, sino también la significación (secundaria) de “dejarse llevar por las apariencias” y una cierta “ceguera religiosa”, sobre la que el juego ironiza abiertamente: el protagonista, aun siendo el héroe de la historia, no deja de ser un sicario al que le basta simular el rezo para no levantar sospechas entre la gente.

* * *

⁷¹ Ejemplo consultable en DVD-1 adjunto: *Assassin's Creed (investigación)*.

Un esquema-resumen sobre el diseño del Entorno del juego respondería a lo siguiente:



* * *

En este punto es conveniente verificar el marco teórico planteado mediante un análisis de caso en profundidad. Con esta finalidad, se propone analizar el videojuego *Los Sims*, centrándonos en su estudio como Medio lúdico o mundo narrativo, es decir en la dimensión sistémica del videojuego.

3. Estudio de caso. *La sociedad de consumo como casita de muñecas: una relectura de Los Sims*

1) Introducción.

Probablemente, *Los Sims* (Maxis, 2000) es el juego más famoso en el mundo académico contemporáneo (Sicart, 2003: 1). Si hay un videojuego que ha suscitado numerosos debates y estudios próximos al enfoque del análisis textual es el célebre simulador social de Will Wright.

De los análisis de Frasca (2001a, 2001b), Sicart (2003) y Consalvo (2006) se deduce que, tras la apariencia alegre y distendida de este videojuego, se oculta un complejo discurso de “luces” y “sombras” sobre la vida social: por un lado, un alto grado de libertad en el juego y la igualdad de oportunidades para los ciudadanos con independencia de género, raza o edad; pero, por otro lado, una inquietante prescripción del capitalismo y el consumismo en relación a modelos de vida exitosos. Pero, ¿se puede decir algo que ya no sepamos acerca de la ideología y el sistema de valores latente en *Los Sims*?

En este apartado se propone una relectura de *Los Sims* que, en parte, se puede considerar un meta-análisis de este videojuego, en tanto que nos apoyaremos en ocasiones en los análisis previos de los investigadores citados. No obstante, se considera que la aplicación del modelo de análisis aquí desarrollado puede contribuir a sistematizar las observaciones de los estudios precedentes y encontrar facetas discursivas del juego que pueden haber pasado desapercibidas en otros trabajos.

Los Sims marcó un hito en la historia de los videojuegos al sustituir los habituales trolls, gnomos y monstruos de ciencia-ficción por simples ciudadanos (Frasca, 2001b) y, además, alcanzar un éxito de ventas sin precedentes (es el juego de ordenador más vendido de la historia, con más de 100 millones de copias vendidas como saga, incluyendo *Los Sims 2*). Antes de pasar al análisis del juego, conviene recordar que se trató de un videojuego de “vanguardia” en su momento: lo importante entonces no era tanto cómo (a través de qué discurso) se simulaba la vida humana, sino el simple hecho (previo) de demostrar que la vida humana, la vida de gente corriente, podía ser simulada y, además, constituir la base de un juego realmente entretenido. Analizar este juego desde una perspectiva crítica no implica olvidar sus relevantes aportaciones al desarrollo del videojuego como discurso y medio de expresión.

2) Delimitación y análisis de dinámicas de juego prototípicas.

Cualquier tipo de *gameplay* en *Los Sims* parte de la creación de uno o un grupo de personajes a cargo del jugador, en un “editor” de personajes donde se introduce un nombre y un apellido para el personaje, se escoge edad, raza, género y tipo de vestuario, y, por último, se distribuyen libremente 25 puntos de características psicológicas entre los siguientes rasgos: pulcritud, extroversión, actividad, ánimo lúdico y cordialidad.

A continuación se reciben 20.000 simoleones (la moneda oficial de Sim City) y se puede optar entre trasladar al personaje (individual o grupal) a una casa prediseñada o bien adquirir un terreno y diseñar personalmente la casa. En el primer caso la inversión económica es elevada, pero la casa ya se encuentra equipada con la mayoría de los elementos básicos; en cambio, en el segundo caso el gasto inicial es mucho menor pero a posteriori se deberá amueblar la casa con una serie de elementos esenciales, cuyo precio final señala hacia un equilibrio de fondo entre ambas alternativas.

Una vez en pleno juego, ¿cómo se puede determinar el nivel de “felicidad” de un Sim? Existen 7 variables fundamentales al respecto:

1. Según el nivel de satisfacción de “necesidades”: hambre, comodidad, higiene, vejiga, energía, diversión, sociedad y habitación
2. Según el grado de “humor” general del personaje. Se trata de un resultado global a partir de la combinación del estado de las diversas “necesidades”, y se expresa en una barra discretizada entre el -5 (nivel mínimo) y el +5 (nivel máximo)
3. Según el nivel de “amistad”, expresado en una barra de 12 niveles
4. Según el nivel de “trabajo”, expresado en una barra de 12 niveles
5. Según el nivel de “casa”, expresado en una barra de 12 niveles
6. Según el número de relaciones amorosas, indicadas con el símbolo de un corazón sobre la foto correspondiente, en la lista de amistades del protagonista
7. Según la cantidad de dinero que se posee

Ciertamente, existen posibilidades casi ilimitadas en el planteamiento de objetivos de *gameplay* en *Los Sims*, pero, teniendo en cuenta la explicitación de estos “criterios de estado” en el interior del juego (que vendrían a ser una especie de “marcadores”), se puede considerar que éste favorece una *gameplay* orientada a alguna de estas variables o a una combinación de ellas.

Por otro lado, es posible distinguir entre objetivos de mayor y menor relevancia en el juego: por ejemplo, la satisfacción de alguna de las “necesidades” generalmente supone sólo un objetivo a corto plazo, de escasa importancia. Asimismo, el aumento del grado de “humor” general del

personaje es tal vez un valor demasiado difuso como para resultar una finalidad última en un juego tan abierto a la imaginación del usuario como éste. Respecto al diseño de la “casa” como objetivo, aunque efectivamente es una parte característica del juego, se debe tener en cuenta que las reglas permiten el traslado a una casa ya suficientemente equipada con elementos básicos desde el principio, de tal forma que el nivel de “casa” parte ya de un estado elevado en estos casos. Finalmente, como veremos la *gameplay* prescribe el dinero como un medio fundamental para lograr todo tipo de fines, pero (precisamente por ello) no tanto como un fin en sí mismo.

De todo ello, restan tres tipos de objetivos que aquí tomaremos como esenciales respecto a la *gameplay* abierta del juego: los objetivos asociados a “amor”, “amistad” y “trabajo”. Los dos primeros corresponden a una esfera personal/privada, mientras el tercero corresponde a una esfera personal/profesional. Por su parte, las *gameplays* con objetivos de esfera socio-política y otro tipo de “estilos de vida” quedan, en general, muy constreñidos si se pretende un mínimo éxito en el juego, lo cual no deja de resultar significativo para el análisis textual, tal como se comprobará más adelante.

Una vez hechas estas consideraciones, y siguiendo el modelo de análisis planteado, se puede especificar ya una delimitación de *gameplays* prototípicas del juego. Esto es, una segmentación de la experiencia de juego en un conjunto de unidades fundamentales, sea en base a la linealidad temporal o con independencia de la misma (aquí nos situamos en la segunda perspectiva). En *Los Sims*, se pueden definir los siguientes módulos esenciales de *gameplay*:

- a) *Gameplay* orientada a objetivos de esfera interpersonal (familia, amor, amistad)
- b) *Gameplay* orientada a objetivos de esfera profesional
- c) *Gameplay* abocada a “finales infelices”

A falta del desarrollo teórico sobre el análisis de la *gameplay* (que se abordará en un próximo apartado), en este estudio de caso se ofrecerá sólo un esbozo acerca de estas *gameplays* prototípicas, a través de breves relatos de “historias de vida” en el juego. En un próximo estudio de caso se abordará de forma más pormenorizada esta parte del proceso de análisis.

Cabe recordar que la finalidad esencial de este estudio es mostrar la aplicabilidad del modelo teórico en el análisis del Medio lúdico o mundo del juego, no de la Experiencia de juego, pero para llegar al primero se debe pasar antes por el segundo.

2.1) *Gameplay* orientada a objetivos de esfera interpersonal.

Este ámbito de *gameplay* en *Los Sims* se caracteriza por la gran variedad de objetivos específicos que permite: formar una familia, tener un gran número de amigos o vivir numerosos

“affaires” amorosos son tres de ellos, particularmente significativos, que aquí se pondrán de relieve.

Objetivo familiar:

Con la finalidad de testar la *gameplay* asociada específicamente a objetivos de tipo familiar, el analista creó un personaje llamado Mariano, cuya prioridad en su escala de valores era la unidad familiar. La vida/*gameplay* de Mariano empezó en una pequeña casa de Sim City, con un humilde trabajo como “paseante de perros”. Ciertamente, no era el empleo más prestigioso de la ciudad, pero le permitió a Mariano “ir tirando”, y le dejó tiempo para conocer a la gente del vecindario. Así, Mariano fue haciendo varios amigos..., hasta que un día conoció a Laura, una chica algo tímida pero con la que “conectó” desde el principio. Laura frenó muchas veces los impulsos amorosos de Mariano, exigiéndole ir “más despacio”, pero al final Mariano logró que aceptara casarse con él. La boda, por cierto, no le vino nada mal a la pobre economía de Mariano, ya que pasó de estar con el agua al cuello a compartir con Laura los millonarios ahorros de ésta. El amor y la compra de un “afrodisíaco” jacuzzi con forma de corazón hicieron el resto: al cabo de poco tiempo llegó el bebé, y Mariano vio cumplido su sueño de formar una familia.

Gameplay familiar alternativa:

Podemos preguntarnos si el mismo tipo de objetivo puede ser alcanzado en igualdad de condiciones a través de un personaje menos “conservador” o “tradicional” que Mariano. A este respecto, contamos con un breve relato de M. Sicart (2003: 7-8 / TdA) sobre su experiencia en Sim City con una pareja homosexual, Martin y Wood. Según Sicart, “no hubo nada en el juego que no permitiera esta relación, o que la hiciera resultar ‘extraña’. Los otros sims actuaban con normalidad con ellos, ambos consiguieron ser promocionados en su empleo incluso con cierta facilidad y, aunque no logré casarlos, sí pude incluir en la familia a un pequeño sim adoptado. Martin y Wood tuvieron éxito y fueron felices en Sim City”.

Objetivo de amistad:

Con la finalidad de testar la *gameplay* asociada al “colecciónismo” de amigos, el analista creó un personaje llamado Álex Facebook. La vida/*gameplay* de Sim-Facebook empezó de forma algo turbulenta: en cuestión de unos días, Álex fue despedido de su primer empleo. Tal vez esto tuviera algo que ver con su costumbre de llegar tarde al trabajo, pero para Álex lo principal eran los amigos y las fiestas (con amigos), y eso hacía que fuera algo “descuidado” con el resto de facetas de su vida. Sin embargo, se las arreglaba sacando el máximo provecho de su tiempo. Por ejemplo, en lugar de limitarse a “hablar” con sus amigos, intentaba “bromear” y “contar chistes” a la menor oportunidad, o compartir con ellos el cómodo sofá que había comprado con sus escasos ahorros. De esta forma, lograba combinar la vida social con la satisfacción de otras necesidades, como la “comodidad”, la “diversión”, etc.

Así, entre despido y despido de sus efímeros empleos, el Sim-Facebook al menos logró que su popularidad en el barrio subiera como la espuma. Pero el Sim-Facebook tenía ciertas “espinas” clavadas: por algún extraño motivo, algunas vecinas del barrio (Elvira y Diana), parecían no aceptar su amistad, se negaban incluso a asistir a sus fiestas. Un día, Álex descubrió ciertas pistas sobre las aficiones de ambas: A Elvira le gustaban los deportes y Diana era aficionada a los acertijos y el razonamiento lógico. Así que, tras un tiempo de ahorro, Álex decidió comprar una piscina y un elegante “kit” para jugar al ajedrez, con sillones de piel incluidos. Casualidad o no, tras la compra de la piscina Elvira empezó a aceptar gustosamente las invitaciones de Álex, y lo mismo Diana tras la compra del ajedrez.

Finalmente, el Sim-Facebook logró alcanzar el máximo nivel de “amistades”, cumpliendo su sueño de convertirse en una de las personas más populares de la ciudad.

Objetivo de “affaires” amorosos:

Con la finalidad de testar la *gameplay* asociada al “colecciónismo” de amantes, el analista creó un personaje llamado Raúl. Se trataba de un apuesto joven cuyo principal y casi único interés eran las chicas. Al principio prestaba bastante atención al trabajo, pero sólo con el objetivo de lograr un par de ascensos y ganar el dinero suficiente como para mejorar el diseño de su casa, y hacer que sus amantes se sintieran allí muy cómodas.

Como no tenía demasiados escrúpulos, Raúl se casó con algunas de sus amantes aunque sabía que no podría pasar mucho tiempo sin empezar a interesarse por otras chicas. En Sim City, tras casarse con una chica uno podía casarse con cualquier otra sin problemas de “papeleo” del divorcio, y Raúl acabó convirtiéndose en un moderno Barbazul: se casó con siete mujeres, para después dejarlas morir a todas, en su caso por pura desatención (del sujeto/jugador hacia ellas) en el ámbito social/sentimental. Raúl las enterró en un jardín trasero de la casa y tomó la macabra costumbre de rezar un rato ante sus tumbas cada tarde. Después, el terrible Raúl Babazul llamaba a la última chica que había conocido, y la invitaba a cenar a su casa...

2.2) *Gameplay* orientada a objetivos de esfera profesional.

A diferencia del anterior, este ámbito de *gameplay* se caracteriza por la escasa variedad de objetivos específicos que permite. De hecho, el espacio profesional es totalmente “invisible” en el juego, y se cubre con una elipsis narrativa⁷². El juego se limita a ofrecer información sobre los ascensos, que constituyen la única señal objetiva sobre el desarrollo del personaje a nivel profesional. No existe, por ejemplo, la posibilidad de una *gameplay* profesional orientada a la

⁷² Ésta y otras características han sido ligeramente modificadas en posteriores ediciones del juego (*Los Sims 2*, *Los Sims 3*). Aquí nos centramos específicamente en la textualidad del juego original de *Los Sims*.

satisfacción vocacional, el desarrollo de relaciones profesionales satisfactorias dentro del propio trabajo, etc.

Objetivo profesional:

Con la finalidad de testar la *gameplay* asociada específicamente a objetivos de tipo profesional, el analista creó un personaje llamado Érica, una joven inteligente, de carácter responsable y apasionada del trabajo, prácticamente un perfil cercano al “workaholic”.

La vida/*gameplay* de Érica empezó bien: hacía progresos en el trabajo, y logró varios ascensos con relativa facilidad. Esto le proporcionó una notable mejoría económica, que aprovechó para decorar la casa y poco más, ya que Érica no tenía grandes aficiones aparte del trabajo.

Su mayor problema era la dificultad en las relaciones sociales: dedicaba tanto tiempo a estudiar para mejorar en el trabajo que fue perdiendo las amistades, y su carácter empezó a agriarse por momentos. Afortunadamente, se acostumbró a echar mano del teléfono de vez en cuando, lo justo para “mantener el contacto” con unas pocas amigas y después seguir estudiando.

Así, Érica siguió consiguiendo ascenso tras ascenso, lo cual equivalía a dinero y más dinero... Pero en el fondo no se sentía “realizada”. Para Érica, el trabajo significaba mucho más que un simple medio para conseguir dinero, para ella era toda una “forma de vida”. Lamentablemente, si quería gozar plenamente de su vida profesional, Érica no tendría otro remedio que cambiar de ciudad, cambiar de juego.

2.3) *Gameplay* abocada a “finales infelices”.

Con independencia del grado de variabilidad y atractivo del juego, *Los Sims* permite ciertas formas de éxito en las *gameplays* orientadas a objetivos de tipo interpersonal y profesional. Sin embargo, existen otros modelos de *gameplay* que omiten la posibilidad de éxito: aunque se puede jugar desde dichas perspectivas, el jugador advierte tarde o temprano que está intentando jugar “contra corriente”. En este apartado se destacan tres casos significativos al respecto: la *gameplay* orientada a objetivos político-sociales, la *gameplay* orientada al ahorro o ascetismo, y la *gameplay* del “artista anti-sistema” (que recogeremos de un divertido experimento de Sicart [2003], intentando jugar como Kurt Cobain en Sim City).

Objetivo político-social:

Con la finalidad de testar la *gameplay* asociada específicamente a objetivos de tipo político-social, el analista creó un personaje llamado Mercedes, una joven apasionada por el activismo social, tanto a través de partidos políticos como mediante la participación en colectivos sociales y culturales, ONGs, etc.

La vida/*gameplay* de Mercedes empezó con la búsqueda empedernida de un empleo relacionado con la gestión social o política. Le costó mucho tiempo y algunos apuros

económicos, pero al final Mercedes encontró un trabajo que le interesaba, en el mundo de la política.

Aunque no estaba especialmente interesada en los beneficios económicos de los ascensos, Mercedes trabajó duro pensando que, cuanto más arriba llegara en el mundo político, más posibilidades tendría de conseguir contactos valiosos para sus futuros proyectos sociales. Con esta idea en mente, Mercedes fue olvidándose de las relaciones interpersonales: dejó de verse con los amigos y aplazó indefinidamente la búsqueda de una pareja sentimental. Todo por la esperanza de liderar algún día la “revolución social” en la que había soñado durante tanto tiempo.

Pero, al final, Mercedes descubrió que no estaba en la ciudad adecuada para cumplir sus sueños. En Sim City nadie parecía interesarse por la política (al margen de como una forma más de conseguir dinero), el mayor “colectivo social” que existía era la familia numerosa de la calle de al lado, y era imposible fundar nada parecido a una ONG, ni siquiera organizar una simple manifestación pública, por más que una hubiera alcanzado la cúspide en la carrera profesional como política. Tras una profunda depresión, Mercedes hizo las maletas y se marchó a otra ciudad.

Objetivo ahorrativo / ascético:

Con la finalidad de testar la *gameplay* asociada específicamente a objetivos de tipo ahorrativo / ascético, el analista creó un personaje llamado Hernán Hesse, un señor mayor que aseguraba que su carácter profundamente ahorrativo y asocial se debía a su vocación por la vida interior y la espiritualidad, aunque seguramente muchos de sus vecinos sims pensaban que era simplemente “avaro”.

En lugar de comprar una casa, el señor Hesse prefirió comprar una pequeña parcela de terreno, a un precio mucho más económico. Construyó cuatro paredes e instaló los mínimos bienes necesarios para subsistir en Sim City: una cama, un wc, una ducha, un frigorífico, una cocina y un fregadero. También se vio obligado a buscar un empleo, ya que su plan inicial de cultivar su propia comida parecía que no tenía futuro en el estéril campo de aquella ciudad. De todas formas, sí pudo reducir al máximo los gastos y evitar cualquier tipo de relaciones sociales: no abría la puerta a los vecinos que pasaban a visitarle, no saludaba a nadie por la calle...

El señor Hesse tenía muchas inquietudes intelectuales, pero los únicos libros que encontró en Sim City no eran más que manuales de “auto-ayuda” orientados a la búsqueda de ascensos en diferentes tipos de profesión. Al cabo de poco tiempo se aburrió de ese tipo de lecturas, y entonces empezó a “derrumbarse”: parecía que su confianza en encontrar el bienestar en su propio interior, en lugar de buscárselo en el exterior, no estaba dándole buenos resultados. El señor Hesse era cada vez más infeliz: era como si su vida interior no pudiera “suplir” ciertos

deseos emergentes de mayor confortabilidad en el hogar, productos de entretenimiento, e incluso relaciones sociales.

Sumido en una profunda crisis de identidad, el señor Hesse decidió cambiar radicalmente de vida. Dicen que actualmente ejerce como relaciones públicas en una gran multinacional, tiene una familia numerosa y una lujosa mansión en las afueras.

Objetivo de “artista anti-sistema”:

La historia de vida/*gameplay* de Sicart (2003) sobre su experiencia como Kurt Cobain en Sim City empieza en una gran mansión de las afueras, con un personaje de gran talento artístico pero alcohólico, rayano en la fobia social y con un matrimonio auto-destructivo. Una de esas personas que se identifican con los versos de Georg Trakl: “sólo soy feliz cuando estoy triste” (citado por Sicart, 2003: 8). Tal como explica Sicart (2003: 8-9 / TdA), el Sim-Cobain “... se pasaba los días tocando la guitarra, bebiendo alcohol y mirando la televisión tumbado en la cama. Sus relaciones sociales eran muy escasas y su matrimonio era un fraude. Gastaba dinero, pero en cosas inútiles que dejaba abandonadas en algún rincón de la mansión (...). Poco después del inicio de mi vida como Sim-Cobain, me descubrí a mí mismo ‘forcejeando’ contra el sim. Estaba rechazando tocar la guitarra o seguir viendo la televisión: quería hacer nuevas amistades, un trabajo normal, ser cariñoso con su esposa... ¡Quería esa clase de vida que el verdadero Kurt Cobain había parodiado en sus canciones! Entonces dejé que el juego tomara definitivamente el control y me convertí en un mero espectador de cómo Kurt ‘rehacía’ su vida...”.

3) Análisis del Medio lúdico y su relación con la *gameplay*.

A partir de una lectura transversal de las diversas unidades de *gameplay* delimitadas y testadas, se puede abordar ahora el análisis de la dimensión sistémica del texto: Medio lúdico o universo del juego, a través de las instancias discursivas Sujeto vs. Entorno.

3.1) El Entorno en *Los Sims*.

A nivel superficial, el Entorno de *Los Sims* es un barrio donde viven diversas familias de simpáticos personajes con aspecto *cartoonish*. Un barrio caracterizado por un “invisible” pero enorme supermercado (la interfaz de compra del juego), donde se pueden encontrar todo tipo de productos: de “descanso” (sillas, sofás, camas...), “superficies” (mesas, mesillas...), “decorativos” (cuadros, alfombras, plantas...), “electrónicos” (televisión, teléfonos...), “electrodomésticos” (cocinas, neveras...), de “fontanería” (wc’s, duchas...), de “iluminación” (lámparas de pie, colgantes...), y “otros” (de recreación -mesas de billar-, de conocimiento -estanterías con libros incluídos-, de creatividad -guitarras-, etc.).

Ya a primera vista, llama la atención cierta desproporción entre el pequeño vecindario en el que se centra el juego y el enorme “supermercado” con stock infinito de productos que, implícitamente, forma parte del barrio.

Por otro lado, destaca también a primera vista la práctica ausencia de personajes “enemigos” o “rivales” en el Entorno/vecindario. Salvo la excepción del “ladrón”, un PNJ que aparece de forma puntual en el juego y roba objetos valiosos de la casa del Sujeto/jugador, más el riesgo de incendios en la cocina, se podría decir que el barrio de Sim City es un Entorno muy “dócil” y “amable” respecto al Sujeto/jugador. En el fondo, tanto los vecinos del barrio como los productos de consumo del “gran supermercado” implícito corresponden al polo de “asimilación” en el juego: no constituyen oposición alguna para el Sujeto/jugador y no provocan exigencias de adaptación sustanciales; más bien, restan amables a disposición del Sujeto/jugador (para ser comprados unos, para ser convocados a relaciones sociales los otros), como las miniaturas de un juego de casita de muñecas. Los entornos de consumo y relaciones sociales quedan así connotados como prácticamente idílicos, con cierta pátina “naïf”.

Al margen del ladrón y el riesgo de incendios, sólo la temporalidad presenta una demanda sustancial de “acomodación” al Sujeto/jugador, aunque notoriamente suavizada:

En *Los Sims* existen dos modos de juego fundamentales: el modo de “vida” y el modo de “compra”. En el modo de “compra”, el tiempo queda congelado y el jugador puede interactuar relajadamente y sin presión temporal alguna. En cambio, en el modo de “vida”, se produce un mayor balance entre “acomodación” y “asimilación”:

Por un lado, una regla transformacional de estado-efecto impone el hecho de que, generalmente, a mayor periodo de tiempo transcurrido, mayor descenso del grado de “felicidad” del sim..., salvo que el jugador haya tomado las medidas oportunas. De aquí deriva una fuerte connotación del Medio lúdico, relativa a una “cultura del estrés”: el paso del tiempo no como una oportunidad de adquisición de experiencia, etc. (como, p. ej., en los juegos de rol) sino más bien como un grave problema a combatir. Esto se basa en un diseño de la temporalidad orientado al polo de “acomodación”.

Sin embargo, por otro lado, el Sujeto/jugador tiene siempre la opción, en el modo de “vida”, de seleccionar entre tres niveles diferentes de velocidad del paso del tiempo. Esto atenúa notablemente el grado de “acomodación” que demanda la temporalidad, en tanto que supone un matiz de “asimilación” del tiempo según las apetencias del Sujeto/jugador.

En definitiva, se observa que el único factor relevante de “conflictividad” potencial entre Sujeto y Entorno, como es el tiempo (en el modo de “vida”), está considerablemente suavizado a través del diseño, de tal forma que predomina una cierta proyección “bucólica” de las relaciones Sujeto-Entorno.

Todo ello desmarca de forma muy significativa a *Los Sims* de la mayoría de videojuegos, basados en fuertes relaciones conflictivas entre Sujeto y Entorno (el detective vs. la ciudad peligrosa, el soldado vs. la guerra, el deportista vs. duros competidores, etc.). En el fondo, como veremos, el principal foco de conflictividad en el juego se produce “dentro” del propio Sujeto/jugador (más adelante se concretará la cuestión).

Pero, ¿exactamente con qué tipo de Entorno se representa esta relación casi-bucólica entre el ciudadano y la ciudad?

El barrio de Sim City se caracteriza por una regla transformacional esencial en el juego: la relación de objeto-efecto entre “dinero” y “felicidad”. Indudablemente, en *Los Sims* el dinero “da” felicidad. Cuanto más caros son los productos comprados por el jugador, mejor se pueden satisfacer las diversas necesidades, pero no sólo eso, sino que la cantidad y precio de los bienes adquiridos resulta también determinante para atraer más amistades y posibles amantes (tal como comprobó el personaje Álex Facebook en una de las *gameplays* testadas).

Barry Atkins nos reveló que en *Sim City* “el Capitalismo no es sólo una forma de ganar, sino la única forma de jugar” (Atkins, 2003: 130), y esta afirmación es también válida para *Los Sims*, directo sucesor de *Sim City*.

La “fiebre” consumista que deriva de la regla transformacional señalada, junto a otros detalles del juego, ha llevado a diversos analistas a rechazar la definición de *Los Sims* como “simulación social”, proponiendo su concepción como una “simulación de la sociedad de consumo”⁷³. Concretamente, Sicart (2003) ha asociado el videojuego al concepto de “tardo-capitalismo” (“late capitalism”) de Frederic Jameson: una sociedad capitalista donde el Poder se ha desplazado de la política a la economía, donde “los Estados se han debilitado y el Poder reside en el mercado globalizado”, y donde “la Economía es la institución que determina la ideología” (o, tal vez, la práctica “ausencia” de la misma).

⁷³ El autor, Will Wright, ha “defendido” el juego de esta interpretación, afirmando que se trata de una “parodia” de la cultura de consumo (Wardrip-Fruin, 2009: 315). En su análisis de *Los Sims*, Frasca (2001b) se muestra en desacuerdo, sosteniendo que, aunque el juego posee una estética *cartoon* y un tono general humorístico, en términos precisos no se puede encontrar sátira en el mismo. Coincidimos aquí con esta apreciación de Frasca: para resultar verdaderamente irónico, el juego debería deslizar indirectamente lo contrario de lo que supuestamente afirma. A este respecto, Wright ha comentado que una gran acumulación de riqueza en *Los Sims* genera el “caos”, ya que el sujeto/jugador será incapaz de cultivar todas sus posesiones dentro de los límites de tiempo diario del juego. Como argumento respecto a una supuesta ironía del juego sobre la cultura de consumo, resulta poco convincente: en todo caso, la sátira respecto al consumo sólo acontece en un extremo muy polarizado de acumulación de bienes materiales (personajes muy ricos). En cambio, se puede llevar cómodamente una vida de clase “media-alta” e incluso “alta” sin necesidad de caer en el gran efecto de desbordamiento que señalaba el autor. No menos importante resulta el hecho de que, en última instancia, el juego no “obliga” a cargar con la vida desbordada de tiempo del muy rico, y tampoco se penaliza inevitablemente el haber llegado a esta situación: el motivo es que siempre está a mano para el jugador el fácil recurso de “vender” posesiones y recuperar buena parte del dinero invertido por ellas, re-equilibrando tanto como se quiera el número de bienes sin asumir un castigo relevante del juego al hacerlo. Todo ello pone de manifiesto la diferencia entre el tono humorístico general de *Los Sims* (que efectivamente posee) y un supuesto discurso sarcástico sobre la cultura de consumo, que en un sentido estricto no se encuentra en el juego.

Esta observación de Sicart (2003) confluye con determinados rasgos detectados en nuestros “tests” de *gameplay*, según los cuales el ámbito político-social (desarrollo de manifestaciones públicas, participación en colectivos sociales y/o movimientos políticos, etc.) resulta inaccesible en el juego (caso de Mercedes). Así, el único residuo de jugabilidad “ideológica” consiste en las diversas estrategias de gestión económica que puede adoptar el Sujeto, a nivel doméstico.

En este sentido, se debe atender al “sesgo” del juego en el uso del término “sociedad”. En *Los Sims* este término, que indica una de las “necesidades” fundamentales a cubrir por el sujeto/jugador, no se refiere a la capacidad de participación social del sujeto, su motivación y logros en cuanto a transformaciones sociales del entorno, etc., sino única y exclusivamente a las relaciones interpersonales. En *Los Sims*, mejorar la “sociedad” equivale únicamente a “tener más amigos/amantes”, sin salir del ámbito interpersonal/privado. En el fondo, esta concepción de la “actividad social” no resulta muy lejana a la que se da en un patio de vecinos o en el juego tradicional de las casitas de muñecas.

Por otro lado, se observa en la textualidad del juego una interesante ambigüedad entre el conservadurismo y el progresismo, según el diseño de ciertas reglas:

Del análisis de Consalvo (2006) se deduce que, en el desarrollo de relaciones amistosas y amorosas, el juego siempre impone una pauta “conservadora”: determinadas reglas de interrelación de estados del juego marcan que antes de “bromejar” se debe “hablar”, y antes de tener “relaciones sexuales” se debe haber “coqueteado”, “abrazado” y “besado” (durante bastante tiempo). En caso contrario, el otro personaje suele rechazar la interacción y el nivel de amistad/amor decae (o bien, directamente, las opciones más “avanzadas” no están disponibles hasta haber realizado las previas).

Por añadidura, una regla de acción-efecto del juego “premia” el hecho de casarse: mientras una relación de pareja sin boda no permite al sujeto/jugador acceder a los ahorros del sim-amante, el casamiento sí lo permite, y esto supone una ventaja en el juego respecto al modelo de las “parejas de hecho”.

De este tipo de reglas se puede deducir cierto componente “conservador” en el tipo de sociedad representada. No obstante, existen también rasgos de “progresismo” en la ideología implícita del Entorno social:

Fundamentalmente, se debe observar que los factores de raza, género, edad y orientación sexual no condicionan las posibilidades de éxito de los personajes. Además, todos los sims “nacen” con las mismas condiciones económicas y laborales de partida: 20.000 simoleones y estado de desempleo, con acceso a una oferta laboral modesta al principio pero “igual para todos”.

En este sentido, Sim City es una sociedad caracterizada por la “igualdad de oportunidades”, con un componente “progresista”, e incluso cierta “idealización” de lo que sería una “sociedad avanzada” desde esta perspectiva ideológica (Sicart, 2003).

Todo ello redunda en cierta invisibilidad o imparcialidad ideológica del capitalismo/consumismo, que puede proyectarse así como un orden social “natural”.

3.2) El Sujeto/jugador en *Los Sims*.

Si en *Los Sims* las relaciones entre Sujeto y Entorno, ciudadano y ciudad, se caracterizan por un tono casi bucólico, el estudio de la significación del Sujeto/jugador remite al estudio del “buen ciudadano” en el contexto de Sim City. Pero, ¿qué se predica exactamente en el juego acerca de la idea de “buen ciudadano”?

En primer lugar, respecto a las propiedades del “ser” del Sujeto/jugador, se debe atender al carácter profundamente escindido del mismo entre la dimensión “exterior” y la “interior”:

Tal como se había señalado, al principio del juego se escoge entre diversas opciones para definir la identidad del personaje: características físicas (género, edad, raza, más tipo de vestuario) y características psicológicas, repartiendo 25 puntos entre los rasgos de “pulcritud”, “extroversión”, “actividad”, “ánimo lúdico” y “cordialidad”.

Aunque ambos tipos de rasgos identitarios (físicos y psicológicos) son escogidos con amplio margen de libertad por parte del jugador, hay una relevante diferencia entre ellos a nivel discursivo:

Mientras los rasgos físicos y de apariencia (vestuario, peinado) no “condicionan” en modo alguno la *gameplay*, y por tanto quedan vinculados a “libertad” y “asimilación”, los rasgos psicológicos sí condicionarán constantemente la *gameplay*, de tal forma que se asociarán finalmente al polo de “acomodación”: el jugador deberá “lidiar” continuamente con la psicología del personaje para “llevarlo por el buen camino”. Por ejemplo, para que un sim de carácter “lúdico” no se pase el día mirando la televisión o jugando al baloncesto, el jugador debe estar muy pendiente de “reprimir” su personalidad y asegurarse de que también atienda a otro tipo de necesidades.

A diferencia de muchos otros videojuegos, donde rasgos psicológicos del protagonista como por ejemplo la “valentía” o la “rebeldía” suponen factores motivadores para la actuación y los “enemigos” se encuentran en el exterior, en *Los Sims* el conflicto principal es del sujeto consigo mismo, una lucha interna donde el “adversario” es la propia personalidad del personaje.

Efectivamente, el principal conflicto que da cuerda al juego no es tanto la aparición puntual de los “ladrones”, los incendios también puntuales en la casa, ni siquiera la presión temporal durante el modo de “vida”..., sino la personalidad del sim como “problema”, su psicología, su

mundo interior como “enemigo” de uno mismo. En cambio, tal como se había advertido anteriormente, la sociedad exterior se presenta no como un foco de conflictos sino más bien como la “solución”, fundamentalmente gracias a los bienes de consumo y el carácter sociable de los vecinos.

En cierto sentido, el “buen ciudadano” de *Los Sims* es aquél que sabe controlar continuamente sus impulsos y contener su propia personalidad, adaptándola a un patrón de comportamiento estable y amoldado a la sociedad exterior. Si bien en *Los Sims* es posible desarrollar historias originales respecto a nuestra sociedad real, la “originalidad” del sujeto/jugador respecto al resto de ciudadanos de la sociedad representada es un factor mucho más problemático: todo sim debe atender continuamente a un balance de las mismas necesidades básicas y criterios clave de éxito social, compartidos por todos.

Por otro lado, como todo juego de simulación, *Los Sims* se caracteriza por conceder al Sujeto/jugador la competencia de perfilar sus propios objetivos de juego. De todas formas, tal como se desprende del análisis de la *gameplay*, el juego prescribe esencialmente dos tipos de (macro)objetivos al protagonista: objetivos de ámbito interpersonal y objetivos de ámbito profesional. El resto de objetivos posibles en la vida social, generalmente, se asocian a un juego “contra corriente”, que tiende a desembocar en “finales infelices” (p. ej., el juego como activista político-social, el juego como intelectual ascético, el juego como artista *underground*, etc.).

Se define al “buen ciudadano” del juego como un ciudadano “obediente”, sin grandes ambiciones de transformación del *status quo*, bien integrado en la sociedad de consumo y capaz de ser feliz limitando su vida al ámbito doméstico y las relaciones interpersonales (amigos, amantes, familia)⁷⁴.

Por otra parte, aunque el juego permite y en cierto modo fomenta una faceta de *gameplay* orientada a la vida profesional, es relevante comparar el contraste de diseño entre dicha faceta de *gameplay* y la *gameplay* orientada a la vida doméstica (ámbito personal/privado):

En primer lugar, el ámbito personal/privado del sujeto se caracteriza por una amplia variabilidad: se puede jugar y tener éxito (una “felicidad sostenible”) con personajes conservadores que priorizan la unidad familiar tradicional (Mariano), con parejas homosexuales (Martin y Wood), con personajes “obsesionados” con colecciónar amistades (Álex Facebook), con personajes proclives a cambiar de pareja como quien cambia de camisa (Raúl Barbazul), e incluso con seductores psicópatas que gustan de enterrar a sus ex amantes en el jardín trasero de casa (de nuevo Raúl).

⁷⁴ Este modelo de “buen ciudadano” resulta curiosamente similar al detectado por Eva Pujadas en un estudio sobre la proyección de la imagen pública de la ciudadanía en las campañas institucionales de los ministerios del gobierno de España. Ver: Ruiz Collantes, X., Pujadas, E., et al. (2009b: 143-160 y 199-205).

Por el contrario, el ámbito profesional se caracteriza por una mayor rigidez para alcanzar cierta felicidad: no es posible tener éxito con personajes realmente apasionados por su profesión, ni con personajes que desean encontrar relaciones personales satisfactorias en el trabajo, etc. No existe la perspectiva vocacional, la única vía de interacción que posibilita aquí el éxito es el “juego del trepa”: trabajar y mejorar en casa ciertas habilidades necesarias para lograr ascensos, que a su vez reportan incrementos de salario. El juego no ofrece “pistas” de ningún otro tipo que permitan evaluar con mínima objetividad si el personaje “mejora” o no desde otros puntos de vista en el ámbito profesional.

Así, se observa un fuerte contraste entre la significación de la vida personal/privada y la vida profesional en *Los Sims*: mientras la faceta privada se connota como “libre”, “abierta”, “variable”, la faceta profesional se connota como “rígida”, “redundante”, “monótona”, etc. En *Los Sims*, el mundo de las “grandes oportunidades” no es el ámbito laboral, sino el ámbito doméstico/privado.

Todo ello está estrechamente relacionado con dos reglas transformacionales de acción-efecto esenciales en la representación del Sujeto/jugador:

- Comprar y usar bienes de consumo - felicidad
- Acciones orientadas al desarrollo de relaciones interpersonales (en ámbito personal/privado) - felicidad

Ciertamente, existen otras reglas transformacionales significativas en el juego, por ejemplo la que vincula, en términos exclusivos, el “trabajo convencional” a la “ganancia de dinero”, o el hecho de que la “lectura de libros” se asocie esencialmente a “incrementar las posibilidades de conseguir ascensos en el trabajo”. Sin embargo, las dos destacadas anteriormente son las más determinantes en el juego, en tanto que vinculadas más directamente a la consecución de felicidad.

De aquí se puede extraer una conclusión sencilla a nivel discursivo: las aspiraciones de encontrar la felicidad en el trabajo o en cualquier otro ámbito más allá de la vida privada son “ingenuas”, la verdadera felicidad se encuentra “sin salir de casa”. Dicho de otra forma, cuanto más lejos de casa más difícil es ser feliz.

La ilusión de libertad asociada casi exclusivamente al ámbito personal/privado va incluso más allá de lo “políticamente correcto”: por ejemplo, es posible jugar y alcanzar cierto éxito con un personaje sin escrúpulos, que no ofrece a su mujer ni la más mínima muestra de cariño pero invita diariamente a casa a varias amantes y no para de coquetear con ellas delante de su esposa, etc. (Raúl Barbazul).

Es decir, el juego promueve una visión tan “libre” y “variada” de la vida privada que incluso integra *gameplays* radicalmente transgresoras respecto a principios éticos elementales en nuestro mundo real. Pero lo significativo es que la “transgresión” y lo “imaginativo” son sólo

posibles dentro del ámbito privado/personal, no es posible “innovar” en nada que tenga que ver con el ámbito profesional y, mucho menos, el político-social. En definitiva, mientras la vida privada se connota no sólo como “libre”, sino incluso “imaginativa”, “con posibilidades de transgresión”, “locamente divertida”, etc., el ámbito profesional y el político-social quedan, por contraste, muy teñidos de gris, asociados a la “monotonía” y a cierta “esterilidad” en la búsqueda de la felicidad, respectivamente.

Finalmente, cabe señalar que la inmersión en la “cultura del estrés” del Sujeto/jugador, a causa de la inexorable erosión de la felicidad por el paso del tiempo, promueve otro tipo de valor respecto a la noción de “buen ciudadano” dentro del juego: se trata de la tendencia a “hacer muchas cosas al mismo tiempo, y cuanto más rápido mejor”. Esto supone un modelo de comportamiento decididamente más fructífero en el juego que el modelo inverso: el gusto por la máxima concentración en una tarea determinada, la profundización en aquello que se hace y la paciencia como actitudes valiosas. El sujeto aficionado a la concentración y un estilo de vida relajada no se asocia al éxito en Sim City, sino más bien a una cierta “incapacidad” de adaptación.

4) Conclusión.

En conclusión, el Medio lúdico o mundo narrativo de *Los Sims*, en tanto que dimensión sistémica/virtual del texto y, por tanto, trascendente a *gameplays* específicas, se caracteriza por los siguientes valores:

Se trata de un mundo donde se establece una relación prácticamente idílica entre Sujeto y Entorno, entre ciudadano y ciudad; concretamente, entre el ciudadano y un modelo de ciudad tardo-capitalista, una “sociedad de consumo” donde la felicidad no es posible sin dinero y las ideologías parecen haber “desaparecido”, disueltas en un capitalismo idealizado, asociado a una perfecta ilusión de igualdad de oportunidades, y en una atmósfera “naïf” de casita de muñecas.

Se trata, también, de una sociedad instalada en la “cultura del estrés”, donde el paso del tiempo es concebido más como un “enemigo” que como un “aliado”, y donde cuantas más cosas se hagan al mismo tiempo y con mayor rapidez, mejor. Sólo en el “gran supermercado” del barrio se experimenta la agradable sensación de inmunidad contra el tiempo: allí siempre está uno “relajado”, sin presión temporal alguna.

De todas formas, el principal “enemigo” del ciudadano (del “buen ciudadano”) de Sim City no es el paso del tiempo, sino su propia personalidad. El “buen ciudadano” aprende a mantener constantemente el equilibrio entre los diferentes aspectos vitales relevantes en el mundo de Sim City.

Por otro lado, en Sim City la sociedad le ofrece a uno un rico espectro de posibilidades en el plano personal/privado; en cambio, la vida profesional es monótona y sólo “sirve” para intentar conseguir ascensos y ganar más dinero. Respecto al ámbito político-social, éste es prácticamente inexistente.

Se ha definido en diversas ocasiones a *Los Sims* como una simulación de la “sociedad capitalista”, la “sociedad tardo-capitalista” o la “sociedad de consumo”, pero, sin que ello deje de ser cierto, podría tratarse de un juego donde el Sujeto/jugador entrara en conflicto con dicho tipo de sociedad (Entorno). En cambio, aquello que termina de completar la esencia discursiva del juego es, según este análisis, la proyección de la relación entre dicho tipo de sociedad y el Sujeto/jugador como una relación prácticamente “ídilica”, en contraste con la relación conflictiva entre la faceta externa del ciudadano y su faceta interna (personalidad individual).

El sujeto/jugador “aprende” que el éxito en este juego reside en preocuparse de controlar la propia personalidad y, en cambio, disfrutar cómoda y libremente de la sociedad exterior, eso sí, sin pretender grandes cambios más allá de los límites del ámbito doméstico.

En última instancia, el discurso de *Los Sims* se caracteriza por una particular fusión del juego de casita de muñecas y la representación de la sociedad de consumo, que se produce en dos sentidos, simultáneamente: por un lado, el juego de casita de muñecas deviene juego de sociedad de consumo a través de un ejercicio de inversión y rentabilización constante del dinero y el tiempo de los personajes; por otro lado, la sociedad de consumo deviene casita de muñecas a través de la idealización del Entorno de juego y de las relaciones simbólicas entre Sujeto/jugador y Entorno.

4. Análisis del diseño de la Experiencia de juego: la dinámica de juego o *gameplay*

4.1. Sistema de Juego - *Gameplay*.

La dinámica de juego como comportamiento derivado

La noción de *gameplay* o dinámica de juego corresponde, en un sentido general, a la dimensión procesual implícita de un videojuego, el espacio de posibilidad implícito en su diseño. Pero el mismo término, en un sentido más concreto, corresponde también a un subespacio de posibilidad asociado a un determinado objetivo de juego, constituyendo una “experiencia diseñada con objetivo” (cfr.: Egenfeldt-Nielsen et al., 2008: 102).

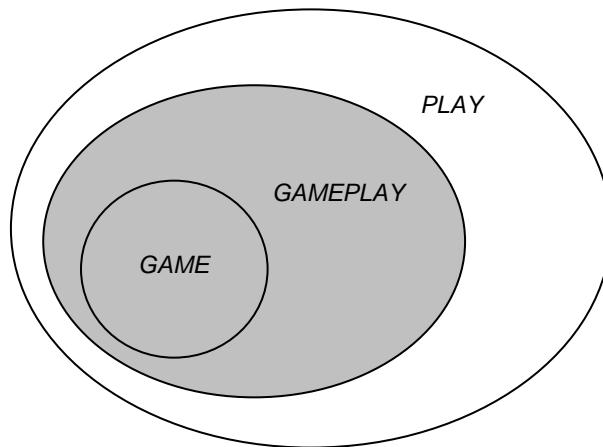
En este sentido, para el análisis discursivo del videojuego resulta muy pertinente concebir la experiencia diseñada del juego como un conjunto de unidades de *gameplay* concretas, relativas a objetivos de juego específicos.

Desde esta acepción más acotada, la *gameplay* se puede definir como una dinámica de juego emergente a partir de la interacción del sistema de juego (conformado esencialmente por las reglas de juego y las características del mundo del juego) y un objetivo determinado, sea éste impuesto por las reglas o escogido con parcial libertad por el jugador (p. ej. en *Los Sims*) (cfr.: Egenfeldt-Nielsen et al., 2008: 102⁷⁵)⁷⁶.

Tal como nos recuerda este gráfico, la dinámica de juego se sitúa en un espacio intermedio entre el sistema de juego (“*game*”) y el espacio de posibilidad global de la experiencia de juego (“*play*”).

⁷⁵ Se añade aquí el parámetro de un objetivo determinado de juego, junto a la interacción entre reglas del sistema y diseño del mundo del juego que señalan Egenfeldt-Nielsen et al., como factores determinantes en la inducción del jugador hacia un determinado comportamiento en la experiencia interactiva.

⁷⁶ Por otro lado, en ocasiones se concibe la *gameplay* como experiencia de juego en términos estrictamente lúdicos, al margen de la experiencia de participación en un mundo ficcional y la experiencia del jugador en tanto que espectador. Aunque en este trabajo se pondrá especial énfasis en la *gameplay* a nivel estrictamente lúdico, se adopta una acepción amplia del término, incluyendo las diversas facetas señaladas.



La diferencia entre jugar a un juego siguiendo o no las reglas y respetando o no sus convenciones implícitas es la diferencia (empleando términos de U. Eco) entre “usar” un sistema de juego e “interpretar cooperativamente” el sistema de juego. Una “interpretación cooperativa” con las reglas y las convenciones implícitas que sugiere el juego se asociaría a lo que los diseñadores suelen llamar “gameplay”, mientras el simple “uso” del sistema de juego forzando sus reglas y convenciones implícitas se asociaría a un espacio de posibilidad global en la experiencia de juego (“play”), no a la *gameplay* en un sentido estricto.

Tal como advierten Rollings y Morris (2003: xxvii), a diferencia de las múltiples experiencias que un juego puede posibilitar al jugador o a un colectivo de usuarios, existe una experiencia de juego “propia” del juego o implícita, que puede considerarse como una “experiencia diseñada”. Es decir, los creadores de juegos diseñan directamente las reglas de juego pero también, aunque indirectamente, diseñan una experiencia implícita del jugador, una experiencia de juego propia del juego o *gameplay*.

“Rechazamos la idea de que la ‘gameplay’ de un juego es totalmente imprevisible y que, por tanto, no puede ser diseñada” (Rollings y Morris, 2003: xxvii / TdA).

La noción de “emergencia” es clave para la consideración de la *gameplay*. La emergencia, en la teoría del videojuego, se define como “un fenómeno consistente en que la interacción de reglas simples en un nivel [dimensión sistémica] puede crear o generar resultados complejos en el nivel superior de la experiencia de juego” (adaptado de: Egenfeldt-Nielsen et al., 2008: 128 / TdA). En términos prácticos, esto significa que el diseñador de un videojuego, especialmente si se trata de un videojuego de *gameplay* abierta (p. ej., simulaciones sociales, videojuegos de estrategia), nunca puede prever o controlar del todo las “formas de jugar” y las “formas de ganar” que promoverá su juego. Naturalmente, esto complica las cosas en el intento de discriminación entre actividades de un juego que entran o no en su *gameplay*.

Partiendo de la noción de *gameplay* como “experiencia diseñada con objetivo” y sin obviar su carácter emergente, se pueden tomar en consideración tres criterios fundamentales para la discriminación sobre “qué es” *gameplay* y qué no lo es en un determinado texto videolúdico:

- a) Criterio de “eficacia” o del “jugador racional”
- b) Criterio de coherencia discursiva
- c) Criterio del “lector modelo”

a) Un criterio especialmente relevante para la delimitación de la *gameplay* es el criterio de eficacia, o principio del “jugador-racional”, asociado a la Teoría de los Juegos y el Comportamiento Económico (Morgenstern y Von Neumann, 1944). Según esta teoría, la experiencia del usuario en un determinado juego es altamente predecible si se asume que todo jugador tiende a buscar, generalmente, la opción más beneficiosa para sí mismo dentro de un juego. Un ejemplo clásico sobre la *gameplay* de la Teoría de los Juegos y el Comportamiento Económico es el caso del “corte de la tarta” (citado en: Salen y Zimmerman, 2003: 239)⁷⁷:

Supongamos que un padre tiene que repartir una porción de tarta entre sus dos hijos y quiere que uno de ellos sea quien asuma la responsabilidad de realizar el corte. En función de cómo el padre regule el “juego”, puede construir indirectamente dos tipos de experiencia:

- Si las reglas que impone el padre son: “un niño debe cortar la tarta en dos mitades” y “ese mismo niño puede elegir en primer lugar una porción de tarta entre las dos resultantes”, la experiencia diseñada consiste en una “**actuación egoísta**” del niño: éste dividirá la tarta de forma no equitativa y después elegirá la porción mayor.
- Si las reglas que impone el padre son: “un niño debe cortar la tarta en dos mitades” y “el otro niño puede elegir en primer lugar una porción de tarta entre las dos resultantes”, la experiencia emergente será completamente distinta: consistirá en una “**actuación justa**” del primer niño, mediante un corte lo más equitativo posible de la tarta. (De lo contrario, el niño es consciente de que se acabaría quedando con la porción pequeña).

Antes de pasar al segundo criterio, se puede aprovechar este ejemplo para ahondar en la relevancia del objetivo de juego para estudiar la significación de la *gameplay*:

Dándole una vuelta de tuerca al caso del corte de la tarta, se puede considerar que un niño (como jugador) podría plantearse el objetivo de obtener el cariño del padre, dejando al margen la obtención de la mayor parte posible de tarta. En tal caso, aunque las reglas del padre permitieran al niño “escoger primero” la porción de tarta, el niño “jugaría” de modo generoso,

⁷⁷ Una introducción accesible sobre la Teoría de los Juegos y el Comportamiento Económico para el lector no-experto en Matemáticas es la *Introducción a la Teoría de Juegos* de Morton D. Davis (1986).

consciente de que ese tipo de comportamiento sería más eficaz para obtener el cariño del padre que un comportamiento egoísta. Esto permite constatar que la *gameplay* de un juego no emerge sólo de la interacción entre “las reglas y el mundo del juego”, sino de la interacción entre el sistema de juego al completo y un “objetivo” determinado, planteado por el juego o por el propio jugador. En otras palabras, excepto en la acepción más global del término, se debe asumir que cambiar un objetivo de juego implica cambiar de *gameplay*⁷⁸.

b) El segundo criterio está relacionado con la necesidad de atender a la coherencia discursiva general de un videojuego para terminar de perfilar su *gameplay*. A este respecto es interesante comparar dos famosos casos de *gameplay* emergente, en *Deus Ex* y en *Grand Theft Auto: Vice City* (Rockstar, 2002):

En *Deus Ex* el jugador controla el personaje de un agente policial futurista que, entre su repertorio de armas, cuenta con unas “minas de proximidad”. Los diseñadores crearon estas minas pensando en su uso en los enfrentamientos contra terroristas, pero algunos jugadores descubrieron un posible uso alternativo de las minas de proximidad, que no habían previsto los autores. Se trataba de aplicar las minas de proximidad sobre un muro y utilizarlas como escalera improvisada. De esta manera, el jugador podía sobrepasar ciertos límites escenográficos pensados por los diseñadores y jugar “de otra manera” al juego (cfr.: Egenfeldt-Nielsen et al., 2008: 128).

En *Grand Theft Auto: Vice City*, aunque no formaba parte de ninguna de las misiones del juego, algunos jugadores descubrieron que era posible hacer subir a una prostituta al coche, llevarla a un lugar solitario (frente a la playa) y tener sexo con ella, lo cual aportaba un aumento de “puntos de salud” al personaje/jugador. Después, una vez se marchaba, era posible seguir a la prostituta, golpearle y recuperar así el dinero gastado. Ante cierto revuelo mediático, los diseñadores sólo reconocieron directamente la autoría de las reglas de juego que asociaban el sexo a la ganancia de salud, por un lado, y el golpeo a viandantes con la posibilidad de conseguir dinero, por otro, pero no la actividad emergente de la manipulación premeditada de las prostitutas.

Al margen de la veracidad de las declaraciones de los diseñadores a este respecto, y al margen también de las cuestiones morales involucradas, aquí se debe atender a la diferencia

⁷⁸ Cabe recordar en este punto que asociar la noción de *gameplay* a un objetivo determinado no significa que el modelo de análisis aquí desarrollado deje de lado los videojuegos de *gameplay* abierta donde es sobre todo el jugador quien define libremente sus propias metas a seguir (p. ej., en *Los Sims*). La cuestión de fondo aquí es la utilidad de segmentar la *gameplay* de un juego (sea ésta más o menos abierta) como un conjunto de (sub)unidades de *gameplay* vinculadas a objetivos específicos. En particular para un análisis de la discursividad del juego, es muy relevante el modo en que se vinculan ciertas dinámicas de actuación a la consecución de determinados objetivos. Sobre esta cuestión se ahondará en el próximo apartado.

cualitativa entre los casos de *gameplay* emergente en *Deus Ex* y en *GTA: Vice City*, a nivel discursivo:

En el primer caso (*Deus Ex*), la actividad emergente de sobrepasar escenarios y grupos de enemigos a través de las escaleras improvisadas con minas de proximidad, entra en contradicción, de forma bastante clara, con ciertas cualidades globales del diseño: fundamentalmente, supone una radical subversión de la intriga y el suspense presentes a lo largo de todo el juego.

En cambio, en el segundo caso (*GTA: Vice City*), la actividad emergente de la manipulación premeditada de las prostitutas se integra con relativa coherencia en el diseño global del juego, un videojuego que muestra una visión satírica de los bajos fondos de la ciudad contemporánea, lleno de otros detalles transgresores explícitos.

En conclusión, mientras el primer caso de actividad emergente no cumple (al menos no claramente) con el principio de coherencia discursiva, el segundo sí lo hace. Por lo tanto, en un estudio de la *gameplay* desde la perspectiva de la textualidad, el caso de *Deus Ex* queda ligeramente fuera de los límites de la *gameplay*, mientras el caso de *GTA: Vice City* forma parte (aunque sea a nivel accesorio) de la *gameplay* del juego.

c) Finalmente, la teoría del Lector Modelo de U. Eco está estrechamente relacionada con lo anterior. Según la teoría de Eco, la creación de un relato literario no implica solamente la escritura de un texto sino también la creación de una experiencia del lector relativamente prevista. Este lector relativamente previsto por el autor y que deriva de determinadas estrategias textuales es denominado por Eco “lector modelo”. Según el propio Eco, prever un lector modelo no significa sólo esperar que exista, sino crear ciertos dispositivos textuales para “construirlo” (Eco, 1981: 73 y ss.). Por ejemplo, las convenciones de género narrativo inducen al lector a adoptar determinadas derivas interpretativas en lugar de otras posibles, o la combinación entre la insistencia en ciertas preguntas sobre la trama y la delación en su respuesta como estímulo para la creación de expectativas por el lector sobre dicha cuestión, etc.

Desde este enfoque, para la definición de la *gameplay* de un juego se deben tener en cuenta determinadas convenciones implícitas asociadas a la experiencia de juego, aunque éstas no estén siempre manifiestas en las reglas. Por ejemplo, por mucho que al jugador que “para” en el escondite le resulte muy eficaz no alejarse nunca del “bote” para ganar, generalmente el resto de participantes le recriminarán a éste que utilice la polémica táctica del “guardián”. En realidad, no se trata de hacer “trampas” en el sentido estricto del término, ya que las reglas del juego permiten ese comportamiento, pero sí se trata de la violación de una convención implícita del juego: el hecho de que el jugador que “para” buscará activamente al resto.

Como todo criterio fundamentado en convenciones culturales, éste no está libre de cierta flexibilidad en su interpretación (de ahí las largas disputas entre los niños sobre si ciertas convenciones implícitas de la experiencia de juego deberían considerarse plenamente como “reglas de juego” o no...). No obstante, se trata de un complemento necesario para el frío criterio de “eficacia” de la Teoría de los Juegos y el Comportamiento Económico.

Un caso “heredero” de aquel tradicional conflicto del escondite se ha dado en el videojuego *online Counter-Strike*. En este videojuego se representan enfrentamientos entre un grupo terrorista y un equipo anti-terrorista en diferentes escenarios, y el juego permite una táctica llamada “camping”, criticada por buena parte de la comunidad de jugadores. Ésta consiste, a grandes rasgos, en resguardar al personaje/jugador en un escondite todo el tiempo, sin salir a la confrontación con el equipo enemigo. Aunque esta forma de actuar entra dentro del “espacio de posibilidad” del juego, es al menos discutible que forme parte de la *gameplay* en un sentido estricto, de forma similar a la táctica de “guardián” en el escondite.

La figura teórica que se deduce de la integración del “jugador racional” y el “lector modelo” junto al principio de coherencia discursiva, es una figura que aquí denominaremos “jugador modelo” (término utilizado probablemente por primera vez por G. Frasca, 2001). Más adelante se dedicará un capítulo específico a esta cuestión⁷⁹.

De la *gameplay* como comportamiento derivado y, por extensión, del comportamiento del “jugador modelo” como comportamiento derivado (del sistema/mundo de juego en relación con un objetivo determinado), emerge un potencial discursivo relevante en el diseño de juegos y videojuegos: el que hemos denominado anteriormente como un eje de “generatividad simbólica” entre el Medio del juego y la Experiencia de juego orientada a objetivo. Las relaciones simbólicas entre ambas entidades discursivas suelen gravitar alrededor de ejes semánticos como “inductor - inducido”, “capacitador - capacitado”, “condicionante - condicionado”, “causa - consecuencia”, etc.

⁷⁹ El estudio de las relaciones sistema de juego - *gameplay* se puede entender desde dos prismas diferentes: a) orientado a la representación del Medio lúdico y las relaciones Medio-Experiencia en el discurso del juego, y b) como un medio para dilucidar cómo las reglas y otros elementos del juego (asistencia al aprendizaje, condiciones de resolución de problemas, determinados elementos de narratividad...) inducen la *gameplay*.

Ambos enfoques están íntimamente relacionados y no son incompatibles pero, a diferencia del primero, en el segundo las reglas se conciben fundamentalmente como medios para inducir la experiencia de juego y signos relativos al jugador implícito (en lugar de al Medio y las relaciones Medio-Experiencia). En este trabajo, en el marco de los modelos de análisis lúdico y narrativo nos centraremos generalmente en el primer enfoque, mientras en el modelo de análisis enunciativo abordaremos con mayor profundidad el segundo enfoque.

Un ejemplo significativo sobre el potencial simbólico de la relación Medio-Experiencia se puede encontrar en *World of Warcraft*.

El mundo narrativo de *World of Warcraft* se caracteriza por un largo conflicto entre dos facciones: la Alianza vs. la Horda. La Alianza está formada fundamentalmente por las siguientes razas: humanos, gnomos, enanos y elfos, y la Horda está formada principalmente por orcos, trolls, taurens y no-muertos. A su vez, dentro de cada raza existe un conjunto de “clases” con un patrón más o menos común en ambas facciones y en las diversas razas: guerrero, mago, cazador, pícaro, druida, etc. Al principio del juego, los jugadores pueden escoger libremente entre cualquiera de las facciones, razas y clases señaladas.

A lo largo del juego, en el mundo de *World of Warcraft* emergen por partida doble experiencias de “diversidad cultural” y de “conflictividad intercultural”, y cada una de ellas está asociada a factores inductores particulares, que proyectan un singular trasfondo discursivo del juego:

Respecto al primer caso, la mayoría de misiones o *quests* con altas recompensas en *WoW* se caracterizan por la necesidad de actuar en equipo para lograr la victoria. La complejidad y/o el gran poder de enemigos finales en estas aventuras hacen que un personaje en solitario generalmente no pueda tener éxito. Pero no es igual de efectivo un grupo de personajes de perfil (clase) similar que otro más bien equilibrado entre diferentes clases. El diseño de las *quests* hace que generalmente resulte más efectivo un grupo con diversidad de clases (Krzywinska, 2008: 110). Así, los grandes peligros del mundo exterior se presentan como factor inductor de la cooperación entre diferentes personajes en el mundo de *WoW*, promoviendo cierta “diversidad cultural”.

Pero, por otro lado, el mundo de *WoW* se caracteriza también por la imposibilidad de comunicarse verbalmente entre los jugadores de distintas facciones. Es decir, un jugador que controla un personaje de la Alianza no entiende los mensajes escritos por un jugador que controla un personaje de la Horda, y viceversa. En cambio, los personajes que forman parte de una misma facción (aunque correspondan a razas y/o clases diferentes) pueden comunicarse verbalmente por el sistema de “chat” sin problema alguno. Esta importante diferencia “lingüística” entre las dos facciones promueve comportamientos de recelo y desconfianza entre jugadores de distinta facción. De este modo, aun sin obligación de la confrontación entre facciones, suelenemerger continuamente en *WoW* escenas de tensión entre personajes de distinta facción (Krzywinska, 2008: 111).

Así, mientras en el ajedrez la emergencia del conflicto bélico se asocia a entornos de “suma cero” (la ganancia de un jugador es equivalente a la pérdida del rival), o en *September 12th* se asocia, como vimos anteriormente, a la ocultación y la falsedad, en el mundo de *World of Warcraft* se asocia la diversidad cultural y la conflictividad intercultural.

Warcraft es esencialmente la “dificultad de comunicación” el factor inductor característico de la emergencia del conflicto bélico⁸⁰.

Otro ejemplo significativo acerca de estas cuestiones es el *persuasive game McDonald's videogame* (La Molleindustria, 2006):

En *McDonald's videogame*, el jugador ejerce el papel de gestor de la famosa compañía de *fast food*. Para ello, se deberán controlar estratégicamente el sector agrícola, las granjas, los locales abiertos al público y el trabajo de oficinas. El objetivo del jugador consiste en optimizar las ganancias económicas de la compañía. Si el nivel de beneficios económicos no ha aumentado hasta ciertos niveles al cabo de sucesivos períodos de tiempo, los directores de la compañía irrumpirán de pronto en la pantalla, uno de ellos ataviado como payaso Ronald McDonald, y despedirán fulminantemente al sujeto/jugador.

En *McDonald's videogame* la esfera de actuación del jugador contiene un conjunto de acciones “neutrales” como comprar terrenos para crear pastos o cultivos, contratar o despedir empleados, lanzar campañas publicitarias, etc., y también una serie de acciones amorales o inmorales como talar selvas tropicales para crear pastos o cultivos, añadir residuos industriales al pienso de las vacas e inyectarles hormonas para que engorden más rápido, sobornar a políticos, a asociaciones de consumidores o asociaciones ecologistas, etc.

Como en todo juego estratégico, el jugador de *McDonald's videogame* se pregunta cuál es la estrategia dominante que permite alcanzar con mayor eficacia los objetivos principales del juego. En este caso, el jugador aprende que para “ganar” resulta conveniente tragarse los escrúpulos y centrar su interacción en procedimientos éticamente reprobables.

Para entender el sarcasmo de un videojuego como *McDonald's videogame* es conveniente comprender un “doble filo” de la *gameplay* en el discurso del juego: como comportamiento “prescrito” pero también como comportamiento “derivado”. Es decir, en cierto sentido el jugador no sólo juega sino que también “es jugado” en el videojuego.

Por un lado, el juego de *McDonald's videogame* “prescribe” al sujeto/jugador la realización de acciones inmorales para alcanzar el objetivo. Pero, al mismo tiempo, dicho comportamiento emerge como consecuencia de las características del sistema de juego o Medio lúdico:

Una cuestión clave en el Medio lúdico de *McDonald's videogame* es la vinculación de los procedimientos inmorales a la “aceleración” en la obtención de beneficios (regla transformacional). A su vez, otra regla establece una evaluación de las cifras económicas muy frecuente por parte de los directivos de la corporación. Esto último acaba inhibiendo cualquier

⁸⁰ Acerca de las relaciones comunicativas en *World of Warcraft*, en un sentido más general: Sáez Soro, E. (2009): “Videojuegos de universos persistentes. La comunicación en la construcción de una vida virtual”.

tipo de gestión concebida a medio-largo plazo. De ambas reglas, deriva fundamentalmente un tipo de comportamiento determinado: el comportamiento inmoral⁸¹.

Así, una parte esencial del discurso implícito de *McDonald's videogame* consiste en la relación entre la “prisa” de las grandes multinacionales, como factor inductor, y el comportamiento inmoral de los ejecutivos, como comportamiento inducido. En otras palabras, la inmoralidad, en tanto que comportamiento derivado, no se asocia en el discurso tanto al *fast-food* como al *fast-money*.

Más allá de los videojuegos, podría resultar interesante observar el potencial de significación de este eje discursivo en el estudio de los *reality shows* de la televisión. Por ejemplo, en cierto tipo de programas de *make-over reality-tv* como *Supernanny*, los “concursantes/jugadores” se definen como sujetos con graves carencias educativas (niños o adolescentes malcriados), y el Entorno donde se les emplaza a interactuar está caracterizado por una férrea disciplina y un orden estricto.

De esta forma, todo el variado espectro de historias de “mejora personal” que muestran típicamente este tipo de programas queda vinculado, discursivamente, a un Medio caracterizado por la disciplina y el orden. Dicho de otra manera, se connota la “mejora conductual y educativa” como comportamiento derivado (casi necesariamente) de los entornos de orden y disciplina.

En otros casos, el típico “Entorno benefactor” de los *reality shows* que impulsa la “redención” o “superación” vital de los concursantes se vincula esencialmente a un entorno con carencia de lujos y bienes materiales (*Supervivientes*, *El Aprendiz*), a un entorno profesional unido al acceso a la fama (*Operación Triunfo*, *Fama*), etc.⁸²

⁸¹ Ejemplos consultables en DVD-1 adjunto: *McDonald's videogame I / McDonald's videogame II*.

⁸² Acerca del estudio discursivo de los *reality game-shows* y la *make-over reality tv*: Oliva, M. (2010): *Disciplinar la realitat: narratives, models i valors dels realities de transformació* (título provisional). Tesis Doctoral en desarrollo, Universitat Pompeu Fabra.

4.2. *Gameplay* - Objetivo.

La dinámica de juego como comportamiento prescrito

Todo juego, en función de su diseño, recomienda o prescribe determinados comportamientos como “adecuados” para conseguir determinados objetivos. Esto supone una relevante proyección discursiva de la actividad lúdica: determinadas formas de resolver problemas se presentan como “acertadas”, mientras otras se omiten, se connotan como “inútiles” o incluso, a veces, son penalizadas. Así, existe una faceta discursiva de la *gameplay* como “experiencia prescrita” para conseguir determinados objetivos.

Si volvemos al ejemplo del corte de la tarta, podemos observar que el diseño de un juego promueve determinados comportamientos respecto a determinados objetivos, dejando al margen innumerables alternativas posibles. Por ejemplo:

- Si las reglas de juego permiten al niño elegir primero la porción de tarta y el objetivo asumido es “obtener la mayor cantidad de tarta posible”, el discurso implícito del juego (de ese juego) prescribe el comportamiento “**egoísta**”. El discurso resultante aquí sería: “para tener más (de algo) se debe o es recomendable actuar de forma egoísta”. Sin embargo, otras alternativas posibles para “obtener más de algo” podrían ser comportamientos “amenazadores”, “violentos”, o tal vez “amables”, “sociables”, etc.
- Si las reglas de juego permiten al niño elegir primero la porción de tarta, y el objetivo asumido es “ganarse el cariño del padre”, el discurso implícito del juego (de ese juego) prescribe el comportamiento “**generoso**”. El discurso resultante aquí sería: “para ser más querido por los demás se debe o es recomendable actuar de forma generosa”. Sin embargo, otras alternativas posibles para “ganarse el cariño del padre” podrían ser comportamientos “valientes”, “responsables”, o tal vez “victimistas”, “embaucadores”, etc.

La interacción de las reglas y propiedades del mundo del juego con el objetivo del jugador delimita unas actividades hábiles para resolver problemas y, entre todas ellas, eventualmente, unos procedimientos dominantes, que al cabo esculpirán una parte esencial del discurso lúdico.

Ello lleva a constatar que dos *gameplays*, en tanto que experiencias lúdicas orientadas a objetivos diferentes, aunque formen parte de un mismo juego pueden considerarse dos discursos (micro-discursos) distintos y relativamente autónomos.

Por otro lado, relación con la *gameplay* como experiencia de juego prescrita, cabe destacar el valor discursivo de los objetivos en el diseño de un juego.

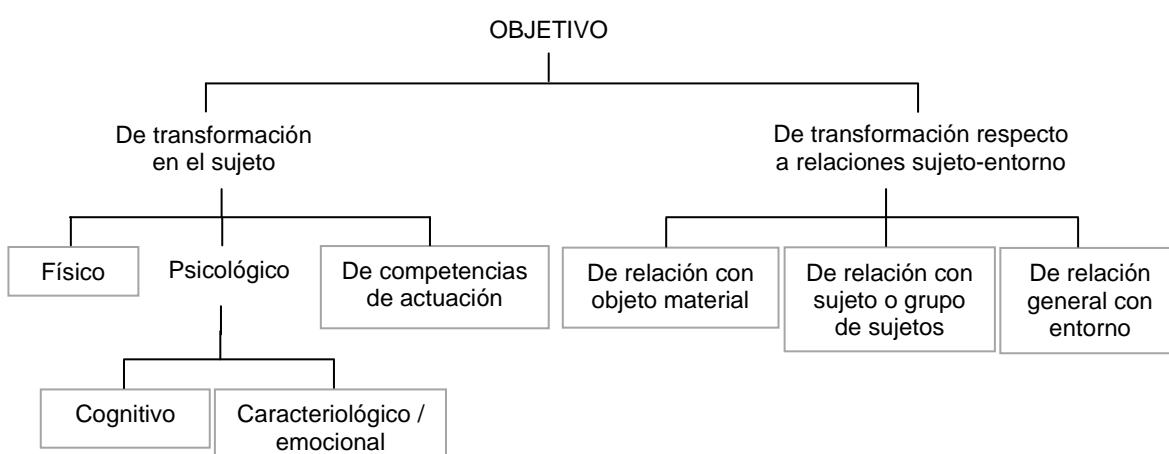
Toda consecución de un objetivo implica una transformación o cambio de estado relevante en el juego, y en función del “lugar” donde se produce dicha transformación se pueden distinguir diversos tipos de objetivos, todos ellos presentes en el diseño de videojuegos.

En primer lugar, se debe distinguir entre transformaciones producidas fundamentalmente “en” el sujeto o bien en cuanto a la relación de éste con su alrededor, el entorno.

En el primer caso, se pueden identificar objetivos de orden físico (consecución de cambios en el propio cuerpo, sea en su apariencia o internamente [saciar sed, hambre, etc.]), adquisición de competencias de actuación, y objetivos de orden psicológico, cognitivos o caracteriológicos/emocionales.

En el segundo caso, se pueden identificar objetivos relativos a la relación del sujeto con algún objeto material determinado, objetivos relativos a la relación del sujeto con algún otro sujeto o grupo concreto de individuos y, finalmente, objetivos relativos a la relación “general” del sujeto con el entorno exterior.

El esquema siguiente puede servir como referencia al respecto:



Se pueden revisar a continuación algunos ejemplos de videojuegos respecto a los diversos tipos de objetivos delimitados⁸³.

En el ámbito de objetivos vinculados fundamentalmente a la necesidad o aspiración de una transformación en el propio sujeto, *Darfur is Dying* es un caso de videojuego centrado en un objetivo de orden físico/fisiológico. En este videojuego *on-line*, el jugador es puesto en la piel

⁸³ Se revisan aquí en relación con el mundo representado del videojuego, en tanto que objetivos de personaje y sujeto/jugador, no exclusivamente del jugador en la esfera real de la experiencia de juego (ver, más adelante: apartado sobre el discurso videolúdico como enunciación interactiva).

de personajes afectados por la crisis humanitaria de Darfur, y sus objetivos primordiales son sacar agua de un lejano pozo (sin ser atrapado por las milicias que intentan controlar los recursos básicos de la región), cultivar la tierra para poder comer y construir cabañas para protegerse de posibles inclemencias externas. Un ejemplo de videojuego con particular relevancia de un objetivo cognitivo es *XIII* (Ubisoft, 2003), donde el protagonista padece amnesia y deberá descubrir, a lo largo del juego, quién es en realidad. En general, serían también ejemplos de este tipo videojuegos “clásicos” de investigación policial, como *Fahrenheit*. Un caso de videojuego con especial relevancia de un objetivo caracteriológico/emocional es *Syberia* (Microïds, 2002), donde la protagonista, Kate Walker, es una joven abogada que, al principio, tiene el objetivo de encontrar al misterioso anciano Hans Voralberg para comprar su fábrica de autómatas para un cliente, pero acaba dejando al margen a su despacho profesional para centrarse en una investigación personal sobre la vida del desaparecido Voralberg. Dicha investigación es representada, en buena medida, como un viaje de búsqueda interior de la protagonista. Respecto a videojuegos centrados en objetivos de adquisición de competencias de actuación, cabe recordar, p. ej., la aspiración de Raz de llegar a ser un psico-agente secreto, en *Psychonauts*.

En el ámbito de objetivos vinculados fundamentalmente a la necesidad o aspiración de una transformación en cuanto a las relaciones del sujeto con el entorno exterior, un caso de *gameplay* centrada en la búsqueda de un objeto material específico es el primer episodio de *Prince of Persia: Las Arenas del Tiempo*, donde el protagonista debe encontrar unos valiosos tesoros antes de que se derrumbe el palacio del Majarahah. Por otro lado, un ejemplo de objetivo relativo a relaciones con sujetos del exterior es el tradicional rescate de la princesa (p. ej. en *Súper Mario*), o la seducción de chicas universitarias en *Larry: Magna Cum Laude*. Otro tipo de objetivo dentro de la misma categoría sería el de derrotar o liberarse de un determinado enemigo o grupo opresor, p. ej. los pilotos rivales en *Mario Kart Wii* o los engendros tenebrosos en *Dragon Age*, incluídos también aquí objetivos de venganza, en casos como *God of War*. Finalmente, ejemplos de objetivos relativos a transformaciones de la relación “general” del sujeto con el entorno, pueden ser los de *Another World* (Chahi/Deplhine, 1991), donde el protagonista pretende escapar de un universo paralelo y regresar a casa, o *Grand Theft Auto*, donde más que la relación de poder del protagonista con determinados individuos se pone en juego su relación de poder con la ciudad en general. Asimismo, videojuegos de simulación social como *Los Sims*, donde se pone en juego no sólo la relación del protagonista con otros vecinos, sino también con su propia casa (capacidad de construir un hogar agradable), con su entorno laboral, etc.

Ninguna de estas clases de objetivos resulta excluyente respecto al resto, y de hecho normalmente se pueden encontrar combinaciones de diversos tipos de objetivos en un mismo videojuego, e incluso en una misma escena de videojuego. Aun así, para el análisis del

discurso videolúdico puede ser útil observar si predomina en el juego alguna clase de objetivo determinada entre las definidas, y cómo se articulan varias de ellas.

Respecto a esto último, con relativa independencia de la representación de los objetivos del juego en términos específicos, una faceta particularmente interesante en la significación de los objetivos es su calidad estructural de “instrumentales” vs. “finales”, es decir su articulación como “medios” o “fines”, como objetivos “de menor jerarquía” vs. “de mayor jerarquía”. Por ejemplo, en *Los Sims* el objetivo de acumulación de dinero (objeto material) se articula, fundamentalmente, como objetivo instrumental respecto a objetivos de orden superior como el aumento de relaciones sociales o el desarrollo de relaciones sentimentales. En cambio, en otros juegos, como *Monopoly*, la riqueza supone más bien una finalidad en sí misma o una finalidad última.

También con relativa independencia de la representación concreta del objetivo, existe otro tipo de articulación estructural de los objetivos que tiene su significación de forma sustancial:

A lo largo de la experiencia de juego, un objetivo se asocia, por inversión, a la connotación el estado inicial como “problema”, como un estado “insatisfactorio”. Por ejemplo, en la mayoría de deportes el objetivo de “ganar el partido” connota la situación de “igualdad” inicial (en puntos, goles, sets, etc.) como “problema”, la igualdad como una situación que requiere ser modificada. En el fondo, una situación de igualdad no implica necesariamente que debamos plantearnos un objetivo, salvo por prescripción implícita del discurso del juego. En otras palabras, “igualdad” no tiene por qué equivaler a “no haber ganado”, y de hecho existe un juego tradicional de la comunidad Tenga de Nueva Guinea que le da la vuelta a este paradigma deportivo: en dicho juego tradicional, dos equipos empiezan en una situación de desigualdad, y se debe jugar hasta conseguir que los dos equipos tengan el mismo número de objetos, exactamente igual (Bruner, 1984: 209). En este juego, el “problema” ya no es “tener la misma cantidad de algo”, sino “no tener la misma cantidad de algo”. El objetivo de intentar ganar se asocia aquí a la desigualdad como problema, en tanto que estado inicial.

A este respecto, resulta significativo el caso de *Sim City*. En esta simulación de la gestión de una ciudad, donde el jugador asume el papel de alcalde, se parte de un terreno virgen, donde se debe construir la mejor ciudad posible dentro de las reglas. A lo largo del proceso de juego, la construcción de una ciudad grande, una gran metrópoli, emerge como “objetivo” esencial para poder tener éxito en el juego. Esto supone, implícitamente, que la “ciudad pequeña” se connote de forma negativa, que constituya un “problema” en el juego. Tal como afirma Barry Atkins en un agudo análisis: “[en *Sim City*], el juego conduce continuamente a los mismos valores: ‘más grande’ y ‘más nuevo’ siempre significa ‘mejor’” (Atkins, 2003: 129 / TdA). Es evidente que no se trata de un reflejo ideológicamente neutro sobre la realidad de la gestión social y urbana, sino de un discurso muy específico sobre dicho tema.

"[En Sim City] no están permitidas desviaciones verdaderamente significativas del modelo americano de gestión capitalista: el coche debe reinar en la ciudad, y es necesario un periodo de fuerte industrialización antes de poder centrarse con garantías en la gestión de servicios o de alta tecnología, y antes de poder preocuparse por la ecología (...). El juego conduce continuamente hacia los mismos valores: 'más grande' y 'más nuevo' siempre significa 'mejor'" (Atkins, 2003: 129 / TdA).

4.3. Dimensión de Redundancia vs. Dimensión de Variabilidad en la *gameplay*

La actividad hábil como núcleo del diseño de la *gameplay*.

Si el diseño de las acciones del jugador en la dimensión sistémica del juego se basa en la puesta en relación de las acciones con sus funciones de transformación convencionales (reglas transformacionales), el diseño de las acciones del jugador en la dimensión procesual del juego (*gameplay*) se basa en la puesta en relación de una acción o articulación de acciones con determinados objetivos instrumentales o principales/finales en el juego. A este respecto, es necesario recordar que si bien toda consecución de un objetivo implica un cambio de estado, no todos los cambios de estado en un juego suponen objetivos relevantes en la dimensión procesual del juego.

Así, la acción del jugador en *gameplay* se define como una acción o articulación de acciones frecuentemente efectiva para la consecución de un objetivo instrumental o final (sea éste impuesto por las reglas, como p. ej. en videojuegos de aventura, o libremente escogido por el jugador, como p. ej. en *Los Sims*). Siguiendo un término de la Psicología Cognitiva, la acción habitualmente efectiva para la consecución de objetivos puede ser denominada “**actividad hábil**” o, de forma abreviada, “actividad”, en lugar de simplemente “acción”. Bruner define la noción de actividad hábil como una programación de acciones asociada a un estado terminal que se desea alcanzar, y que requiere una determinada coordinación y ordenación de acciones (1984: 77).

En este sentido, se deduce que la actividad de *gameplay* es una articulación de acciones emergente, construida por el jugador a partir de las normas transformacionales de las reglas de juego, y para intentar garantizarse la consecución de objetivos instrumentales o finales.

Por ejemplo, en un *shooter* cualquiera la acción de disparar se asocia a la función de eliminar enemigos, pero las condiciones transformacionales pueden demandar que la pistola del jugador esté debidamente cargada, que el jugador haya apuntado adecuadamente contra el adversario y que, al mismo tiempo, haya sido capaz de esquivar las balas de los enemigos. De esta interacción entre la regla transformacional primaria de “disparar / eliminar enemigos” y las condiciones transformacionales mencionadas emerge una actividad de *gameplay*, que consiste en “esquivar disparos enemigos, apuntar, disparar y, cada cierto tiempo, recargar el arma”. Esta articulación de acciones se instituye, a nivel de *gameplay*, como actividad hábil para la consecución del objetivo instrumental de “eliminación de enemigos”.

La actividad hábil y la tensión de Redundancia - Variabilidad de la gameplay.

Por otro lado, cuando un jugador actúa orientado hacia un objetivo específico, emerge un proceso de aprendizaje fundamental que consiste en evaluar el grado de libertad que concede el juego respecto a la forma de conseguir dicho objetivo. Esta evaluación del grado de libertad de juego consiste, esencialmente, en identificar si, dentro de una experiencia diseñada con objetivo (*gameplay*), la consecución del objetivo se produce siempre a través de una misma actividad, o bien es posible un cierto grado de variabilidad para conseguir dicho objetivo.

Si los caminos para conseguir objetivos suelen ser redundantes, rígidos, el juego tiende a una “*gameplay cerrada*”, modelo al que corresponden (en general) el género de aventura, o videojuegos de acción de corte clásico como *Doom* (Id Software, 1993), etc. Por el contrario, si los “caminos” para conseguir objetivos suelen ser variados, el juego tiende a una “*gameplay abierta*”, modelo al que corresponden el videojuego de rol, los géneros de estrategia y simulación, y algunos videojuegos de acción/aventura modernos como *Assassin's Creed 2* (Ubisoft, 2009).

Para un análisis totalmente afinado acerca del grado de redundancia vs. variedad en la experiencia de juego es conveniente atender no sólo a las acciones del jugador sino también a los acontecimientos del entorno del juego. Por ejemplo, un videojuego como *Tetris* posee una *gameplay* rígida respecto a la redundancia de la actividad del jugador (“girar bloque”, “encajar bloque”, y así sucesivamente), pero posee un cierto grado de variedad a través del desarrollo autónomo del entorno del juego, concretamente por la aleatoriedad en el tipo de bloques que van cayendo, lo cual provoca que cada partida sea diferente y, hasta cierto punto, “imprevisible”. Esta combinación entre actividad del jugador altamente redundante y variabilidad notable en los acontecimientos del entorno de juego se puede considerar una clave histórica en el diseño de videojuegos de acción, y en particular respecto a los videojuegos de salones recreativos (“arcades”).

La dicotomía entre dominante de redundancia/rigidez vs. dominante de variedad/flexibilidad, remite a un eje semántico fundamental en la Teoría del Arte, estrechamente relacionado con la Teoría de la Información: el eje semántico de Redundancia vs. Variabilidad, Regularidad vs. Irregularidad o Simplicidad vs. Complejidad (Gombrich, 2004; Moles, 1976).

La asunción fundamental detrás de esta teoría es la búsqueda espontánea de discontinuidades, novedades, irregularidades en nuestra experiencia perceptiva general. Algunas muestras de ello son la tendencia a realizar más fijaciones de la mirada en zonas con discontinuidad visual (cambios de forma, cromatismo, textura), o la acentuación de los cambios en nuestra experiencia perceptiva (p. ej., fenómenos del contraste simultáneo y sucesivo de color en la visión). En general, nuestro sistema perceptivo está orientado a la detección de cambios y su acentuación en la experiencia subjetiva de la realidad, probablemente por instinto

de supervivencia (todo cambio, novedad o situación desconocida implican un mínimo factor de riesgo para el sujeto, de modo que el sistema perceptivo se ocupa de “resaltar” este tipo de condiciones del entorno).

Esta tendencia perceptiva influye en nuestra experiencia estética con todo tipo de obras culturales (arte visual, música, narrativa, videojuegos...) porque de ella derivan dos extensos campos semánticos a partir de los cuales empezamos a organizar la significación de los diferentes componentes de la obra.

En función de su dominante de Regularidad vs. Irregularidad, un componente determinado de un texto tiende a asociarse a uno de los siguientes campos semánticos:

<i>Regularidad</i>	<i>Irregularidad</i>
Redundancia	Variedad
Previsibilidad	Imprevisibilidad
Orden	Desorden
Simplicidad	Complejidad
Seguridad	Inseguridad, riesgo
Rutina	Diversión
Estatismo	Dinamismo
Solemnidad	Trivialidad
Inteligibilidad	Misterio
Rigidez	Flexibilidad
...	...

La concreción de uno de estos valores en la proyección semántica de un determinado elemento de una obra depende siempre de la coherencia discursiva general de la obra. Por ejemplo, una *gameplay* de tendencia abierta/variable en un videojuego de plataformas y estilo *cartoonish* como *Super Mario 64* (Nintendo, 1996) tenderá a acentuar la sensación de “diversión” y una “imprevisibilidad” de tono alegre; en cambio, una *gameplay* abierta/variable en un videojuego de tono grave y ambientación medieval como *Assassin's Creed* tiende a acentuar la sensación de “misterio”, “complejidad” y una “imprevisibilidad” asociada al “riesgo”.

A continuación se estudian las formas de diseño videolúdico asociadas a los universos de regularidad vs. irregularidad, respectivamente.

Formas de Orden/Redundancia/Rigidez en la gameplay:

Mecánicas de juego, *Scripts* de juego y Condiciones de victoria/fallo.

El diseño de una *gameplay* orientada al universo del orden y la redundancia en la experiencia de juego se realiza a partir de dos niveles fundamentales: un nivel global o “de objetivos principales” y un nivel local o “de objetivos instrumentales”.

El nivel global se centra en procesos de cambios de estado vinculados a la consecución de un Objetivo final o esencial en la *gameplay* (generalmente, objetivos finales de misiones, niveles o escenas del juego). El nivel local comprende procesos de cambios de estado no vinculados a la consecución de un Objetivo final, sino a la consecución de objetivos instrumentales (generalmente, micro-objetivos en el interior de misiones, niveles o escenas del juego).

La actividad hábil del jugador que resulta redundante/rígida respecto a la consecución de objetivos instrumentales (a nivel local) constituye “**mecánicas de juego**”⁸⁴.

Por ejemplo, *Gears of War* se distinguió en su momento de la mayoría de *shooters* por introducir una mecánica de juego innovadora respecto a la eliminación de enemigos (cfr.: Sicart, 2008). Para lograr este objetivo instrumental del juego, en *Gears of War* el jugador no sólo debe esquivar disparos enemigos, disparar y recargar el arma de vez en cuando, sino que se añade la acción esencial de “esconderse” a la ecuación. El juego incorpora un botón específico del *gamepad* para hacer que el personaje busque cobertura tras el elemento del escenario más próximo (columnas, esquinas, rocas, etc.), y el jugador aprende que casi siempre es necesario esconderse antes de disparar para poder progresar con éxito.

Por otro lado, la actividad del jugador que resulta redundante/rígida respecto a la consecución de un Objetivo final de la *gameplay* (a nivel global) se asocia a “**scripts de juego**” y “**condiciones de victoria/fallo**”.

Dentro de una *gameplay* determinada, puede haber ciertas acciones/sucesos que deben acontecer en todos los casos posibles (“obligatorias”), otras que deben no-acontecer en cualquier contexto posible (“prohibidas”), y otras que son simplemente “libres” (“permitidas”), que pueden darse o no según la evolución de las circunstancias y/o las apetencias coyunturales del jugador. Se obtiene así la siguiente clasificación:

- Acciones/sucesos cominatorios
 - Obligatorios
 - Prohibidos
- Acciones/sucesos permitidos

⁸⁴ Para una revisión en profundidad sobre el concepto de “mecánicas de juego”: Sicart, M. (2008): “Defining Game Mechanics”.

Los *scripts* de juego y las condiciones de victoria se corresponden con la “obligación” para conseguir objetivos finales; en cambio, las condiciones de fallo se asocian a la “prohibición” respecto a la consecución del objetivo final. (Por su parte, las acciones/sucesos permitidos corresponden a la esfera de variabilidad de la *gameplay*, que se analizará posteriormente).

Se adopta aquí la noción de *script* de juego a partir de la Inteligencia Artificial y la Ciencia Cognitiva, donde un *script* o guión es, en lo esencial, una “secuencia estándar de acontecimientos”, un patrón secuencial de acciones con un orden determinado y vinculado a la consecución de un objetivo o la compleción de una tarea (Schank y Abelson, 1987: 53). En los videojuegos, se trata de las tradicionales secuencias de interacción altamente guionizadas, frecuentes por ejemplo en los videojuegos del género de aventura, donde se suelen producir encadenamientos rígidos de acciones para alcanzar objetivos principales del juego.

En un videojuego, la última o las últimas acciones de un *script* de juego pueden denominarse, a su vez, “condiciones de victoria”, en el sentido de que, por muy rígido que sea el orden de los acontecimientos, en un videojuego siempre cabe pensar que la realización de dichas acciones últimas puede dar lugar a la victoria, con independencia de si se cumplió o no al completo el guión estándar. Como ejemplo, al final de una recordada escena de *Lemmings* (DMA Design, 1991), el jugador debía hacer que uno de los bichos protagonistas se suicidara para que el resto pudieran escapar de la cueva. Esto constituía una original “condición de victoria”.

En el lado opuesto, las “condiciones de fallo” son vinculaciones redundantes/rígidas entre determinadas acciones o acontecimientos que provocan automáticamente la “derrota” del jugador, una penalización relevante. Por ejemplo, la captura por parte de los enemigos de jóvenes acompañantes a las que el héroe debía proteger, en escenas de juegos como *Metal Gear Solid 2* o *Resident Evil 4* (Capcom, 2005), y a lo largo de toda la aventura de *Ico*.

Hay una forma alternativa de concebir la diferencia entre *scripts* de juego y condiciones de victoria. Ambos remiten a vinculaciones estables entre determinadas acciones y la consecución de un objetivo final en la *gameplay*, pero en el primer caso se trata de una articulación de acciones con orden secuencial rígido, mientras en el segundo caso se puede tratar de un conjunto de acciones sin orden secuencial rígido (aunque sí rígidamente ligadas a la consecución del objetivo, en cualquier partida posible). En aquellos juegos o videojuegos donde la victoria se asocia a la superación de un conjunto de pruebas/misiones en un orden libre (algunas gymkanas, muchos videojuegos de rol, etc.), parece más conveniente hablar de un “conjunto de condiciones de victoria” que de un “*script* de juego”, a la hora de referirse a la articulación de variables que dan lugar a la consecución del objetivo final.

Formas de Variabilidad/Aertura/Imprevisibilidad en la gameplay:

Tácticas y Estrategias, *Free-roaming* y Condiciones de victoria difusas.

El diseño de una *gameplay* orientada al universo de la variabilidad puede responder a dos grandes modelos fundamentales: una variabilidad estructurada o una variabilidad no-estructurada.

La *gameplay* de variabilidad estructurada se corresponde con una variedad de opciones de interactividad ordenada con cierta nitidez, racionalizada o, al menos, rationalizable por el jugador⁸⁵. Resulta de especial relevancia en este ámbito el género de los juegos de estrategia:

Aunque un videojuego de estrategia puede presentar muchas formas diferentes de alcanzar un objetivo, el diseño estratégico promueve dilemas estructurados en oportunidades vs. riesgos, que derivan en patrones táctico/estratégicos contrapuestos. Por ejemplo, la típica dialéctica en *Warcraft* (Blizzard, 1994) entre construir o atacar al enemigo. La estrategia “constructiva” presenta la oportunidad de crear mejores estructuras defensivas y unidades ofensivas a largo plazo, pero el riesgo de vulnerabilidad a corto plazo ante eventuales ataques del adversario; en cambio, la estrategia “ofensiva” presenta la oportunidad de derrotar rápidamente al adversario, pero el riesgo de debilidad a largo plazo. Este tipo de variabilidad estructurada a través de códigos contrapuestos de oportunidades/riesgos es característica del género de estrategia. Cuando dichos códigos remiten a cambios de estado de la *gameplay* a nivel local en el juego hablamos preferiblemente de “**tácticas**”, y cuando remiten a objetivos finales o esenciales del juego hablamos de “**estrategias**”.

Se puede considerar que otro tipo de *gameplay* de variabilidad estructurada se corresponde con los videojuegos que presentan estructuras narrativas no-lineales, ya que la estructura narrativa puede servir como “esqueleto” para organizar la variabilidad de la experiencia de juego con cierto orden/claridad.

En términos generales, la variabilidad estructurada resulta un modelo de diseño intermedio o relativamente “equilibrado” entre la *gameplay* rígida extremada y la *gameplay* abierta extremada. En cambio, cuando la consecución de objetivos se asocia, en la experiencia de juego, a una libertad de actuación carente de una estructura clara, racionalizable (o bien posee una variabilidad extremadamente abierta), en el argot del diseño se suele hablar de *gameplay* de estilo “**free-roaming**”, “**open-world**” o “**sand-box**”, un tipo de juego que seguramente Caillois llamaría, por su parte, “paidea”.

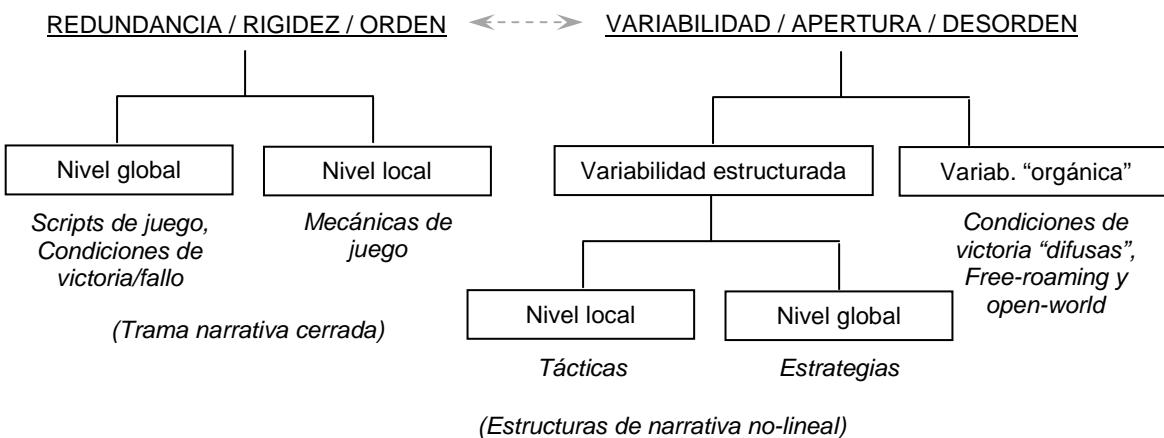
Valoremos, por ejemplo, la secuencia del Desierto de las Almas Perdidas en *God of War*. En esta secuencia, Kratos, el personaje/jugador, explora un desierto donde vagan tres sirenas

⁸⁵ Este modelo de *gameplay* resulta próximo al concepto de “juego selectivo” de Ruiz Collantes (2009a: 23-29): juegos de *gameplay* abierta donde las diversas variantes están organizadas en el juego o son organizables con cierto orden/claridad por el jugador: p. ej. el ajedrez, juegos de laberinto, juegos de apuestas como la ruleta, etc.

malditas que debe encontrar. Sin una estructura de caminos clara, el sujeto/jugador puede tan sólo guiarse por el canto de las sirenas, que se oye de vez en cuando a lo lejos. No hay aquí opciones de movilidad ni dilemas táctico-estratégicos claramente definidos. Este tipo de dinámica poco estructurada y muy abierta en la exploración del espacio o la toma de decisiones del jugador, es lo que suele definirse como *free-roaming*, *open-world* o juego *sandbox*, y puede darse tanto a nivel local como a nivel global. Por ejemplo, si bien una determinada misión de *Assassin's Creed* puede poseer *free-roaming* a nivel local, a nivel global la misión se estructura en base a un *script* más bien rígido de eventos; en cambio, en juegos como *Los Sims* se puede considerar que el estilo *open-world* alcanza también un nivel global en la estructura de la experiencia de juego.

Por otra parte, cabe añadir que, a nivel global, cierto tipo de videojuegos se caracteriza por una cualidad “difusa” de las condiciones de victoria. En estos casos se produce variabilidad a nivel global a causa del espacio imaginativo que se concede al jugador para determinar, por sí mismo, qué condiciones “significarán” la consecución definitiva de sus objetivos principales. Por ejemplo, en *Los Sims*, bajo el objetivo de conseguir “éxito social”, el jugador es libre de determinar, como condiciones de victoria, el alcance del nivel máximo en la barra de “amistad” de la interficie del juego, un nivel inferior pero acompañado de tres “amantes” y/o una amistad que ha perdurado durante largo tiempo, etc.

Podemos observar ahora un esquema-resumen de todo lo anterior:



Al centrarnos aquí en la acepción acotada de la *gameplay* (como experiencia orientada a un objetivo específico), queda fuera del esquema la cuestión del grado de libertad de elección de objetivos que permite el juego, también relevante. Por ejemplo, a diferencia de muchos otros, los videojuegos de rol, de simulación, y los de la saga *Grand Theft Auto* ofrecen un notable grado de libertad de elección de objetivos al jugador, y esto incide de forma fundamental en la

adscripción de la *gameplay* al universo semántico de “variabilidad”. Así, se debería complementar el esquema anterior con la consideración del grado de libertad de elección de objetivos que concede el juego al sujeto/jugador.

Por último, es importante recalcar que las dimensiones de Redundancia vs. Variabilidad, según han sido concebidas aquí, van más allá de la definición y clasificación de géneros de juego (*ludus* vs. *paidea*, etc.): en el fondo, todos los juegos poseen un determinado componente de Redundancia (acciones y eventos conminatorios, redundantes) y un determinado componente de Variabilidad (acciones con libertad de decisión del jugador, variantes o incluso aleatoriedad de cierto tipo de eventos de juego). Lo más importante, para un estudio de la textualidad del juego, es observar qué tipo de acciones se adscriben al universo de la “libertad”, “variabilidad”, “desorden”, etc., y qué otras se adscriben al universo de la “rigidez”, “redundancia”, “orden”, etc., ya que en función de esto el juego proyectará discursividad acerca de cada una de ellas.

4.3.1. Códigos expresivos de la actividad de *gameplay*

El potencial expresivo de la *gameplay*, en función de las tensiones semánticas descritas anteriormente, se puede definir a través de cuatro ejes de significación fundamentales:

- Conminatoriedad vs. Libertad (permisividad)
- Libertad estructurada vs. Libertad no-estructurada
- Oportunidades vs. Riesgos
- Procedimientos dominantes vs. Procedimientos dominados

4.3.1.1. Conminatoriedad vs. Libertad (permisividad)

Los teóricos aficionados a los juegos de estrategia suelen citar la famosa máxima del diseñador Sid Meier: “*un [buen] juego es una serie de decisiones interesantes*”. A priori, un procedimiento redundante/obligatorio y un plan estratégico que sirven para resolver un mismo problema presentarán diferentes significaciones sobre dicho problema y sobre las acciones requeridas para solventarlo: en el primer caso, la connotación será de “rigidez”, “compromiso” o “predestinación”; en el segundo caso, de mayor “libertad”. En este sentido, independientemente del género de juegos que le guste más al autor o al jugador, el diseño de procedimientos rígidos vs. de variabilidad táctico-estratégica posee una dimensión discursiva.

Por ejemplo, una mecánica de juego que involucra la eliminación de terroristas árabes para poder progresar en el juego, como en *SOCOM: US Navy Seals* (Zipper, 2002), connota la

eliminación de ese tipo de personajes como algo “necesario”, “inevitable” (cfr.: Frasca, 2009: 41-42).

Otro ejemplo interesante en este ámbito es la escena mencionada anteriormente de *Lemmings*, donde la “condición de victoria” resulta significativa. En general, el objetivo del juego es ayudar a escapar a unos simpáticos bichos de pelo verde de peligrosas cuevas. En el escenario en cuestión, la acción necesaria consiste en que uno de los lemmings debe suicidarse. Cuando un lemming se autoinmola, provoca una pequeña explosión, que puede dañar determinadas estructuras del escenario. En aquella escena, sólo el suicidio de un lemming permite al jugador abrir un hueco en determinada parte del escenario para que el resto de los lemmings puedan seguir avanzando. Se trata de una actividad obligatoria, no de una táctica/estrategia, ya que el jugador no tiene otra opción. Aunque los partidarios del género de estrategia podrían “quejarse” de que este procedimiento no responde a “decisiones interesantes” del jugador (en términos de Sid Meier), lo cierto es que sí tiene una significación “interesante” en su proyección discursiva: el jugador descubre en esta escena de *Lemmings* el valor del sacrificio para el bien colectivo dentro de dicho juego.

Existe, además, una connotación interesante por el hecho de que se trate de un procedimiento cominatorio y no de una opción estratégica. Los procedimientos obligatorios en el desarrollo de un juego pueden imprimir una cierta pátina de “predestinación” a las acciones correspondientes. Esto convierte a la escena de *Lemmings* en una escena “trágica”. Esta connotación trágica o de predestinación no se puede proyectar (al menos de forma tan contundente) desde un diseño de “forma libre” de la *gameplay*. En conclusión, el discurso de la escena descrita de *Lemmings* no es sólo “el valor del sacrificio en pro del colectivo”, sino, más concretamente: “a veces no hay más remedio que alguien se sacrifique a sí mismo por el bien colectivo”⁸⁶.

Por otro lado, como ejemplo de “condición de fallo” resulta interesante el videojuego *XIII* (Ubisoft, 2003). La historia de este videojuego comienza tras el asesinato del presidente de los Estados Unidos. El jugador encarna a un hombre amnésico al que una conspiración intenta culpar del magnicidio. En el transcurso del juego, el jugador debe intentar descubrir y probar su inocencia, pero para ello se ve sumido en múltiples situaciones peligrosas, donde debe emplear armas de fuego. En una de esas escenas, el sujeto/jugador se enfrenta a un grupo de gángsters en un espacio público, lleno de ciudadanos. Si al sujeto/jugador se le escapa algún disparo que impacte en algún civil, se pierde la partida. Esto constituye una “condición de fallo” que proyecta valores como “responsabilidad” y “civismo” sobre el carácter del protagonista.

⁸⁶ Ejemplo consultable en DVD-1 adjunto: *Lemmings (blockers)*.

4.3.1.2. Libertad estructurada vs. Libertad no-estructurada

Respecto al potencial de significación de la dicotomía entre variabilidad o libertad estructurada vs. variabilidad o libertad no-estructurada, cabe reparar en el caso de *Katamari Damacy*.

Katamari Damacy es un videojuego de tono surrealista donde, como si se tratara de un simulador de escarabajo pelotero, el jugador controla una bola inicialmente pequeña en la que debe ir enganchando el mayor número posible de objetos y hacerla crecer hasta un diámetro determinado, en entornos cotidianos como casas, jardines, calles de la ciudad, etc.

En este juego, salvo la mecánica habitual de buscar primero objetos pequeños y más tarde objetos grandes (el tamaño de los objetos “enganchables” guarda siempre proporción con el diámetro de la bola en ese momento), el resto de acciones y decisiones del jugador no suelen responder a patrón ordenado alguno: se puede conducir la bola hacia un lado, hacia otro, volver hacia atrás, subir a partes de arriba del escenario, volver a bajar, etc., sin necesidad de detenerse a pensar demasiado.

La *gameplay* abierta de este videojuego se asocia a cierta arbitrariedad: al menos a nivel local, no suele importar si se avanza hacia el lugar A desde el camino B, C, D ó E, etc., no se trata de un diseño de la toma de decisiones asociado a estructuras claras o que apele al raciocinio, sino que más bien se abre a cierta “impulsividad” en la libertad de decisión del jugador.

Este tipo de diseño de la jugabilidad posee una tendencia de significación muy distinta al modelo de variabilidad estructurada de los juegos de estrategia. Se trata de una variabilidad “orgánica” en lugar de “ordenada”, que se asocia más a la “arbitrariedad” que al “sentido”, e incluso al “caos” más que al simple “desorden” y a la “locura” más que a la simple “diversión”, valores todos ellos que caracterizan la *gameplay* de *Katamari Damacy*.

4.3.1.3. Oportunidades vs. Riesgos

En lo esencial, una estrategia es un plan global de acción vinculado a un determinado objetivo que conlleva una decisión del jugador (con al menos otra alternativa posible), y que suele emerger a partir de reglas transformacionales complejas en el sistema de juego⁸⁷.

A nivel semántico, toda estrategia se caracteriza por su vinculación a un objetivo determinado y, al mismo tiempo, a una articulación específica de oportunidades vs. riesgos en la búsqueda de dicho objetivo. Sólo comprendiendo los sutiles equilibrios de oportunidades/riesgos en el repertorio de actividades de *gameplay* disponibles el jugador puede convertirse en un buen estratega.

⁸⁷ El término “estrategia” se usa aquí en su acepción convencional, al margen del concepto de estrategia en la Teoría de los Juegos y el Comportamiento Económico, donde se asume como una estructura total de decisiones óptimas a seguir en cada una de las situaciones posibles que caben en un juego determinado.

Se puede retomar el *expressive game Passage* como ejemplo a este respecto:

Recordemos que Jason Rohrer diseñó *Passage* como una obra destinada a expresar ciertas tensiones entre la vida en pareja y la vida en soledad (soltería), que el autor quería poner en juego. El juego se desarrolla en un escenario laberíntico con cofres escondidos que representan “éxitos personales”. El marcador del jugador puede aumentar de dos maneras: encontrando cofres o descubriendo nuevas partes del escenario, siempre con un límite de tiempo de 5 minutos.

En *Passage* existen dos reglas transformacionales complejas que establecen lo siguiente:

- a) El avance en sentido horizontal da “puntos de viaje” pero dificulta, al mismo tiempo, el encuentro de valiosos “cofres”
- b) El desplazamiento en sentido vertical facilita el encuentro de “cofres” pero, al mismo tiempo, impide/dificulta conseguir “puntos de viaje”

Un código estratégico de oportunidades/riesgos suele basarse en el intento de “optimización de un factor positivo” o “minimización de un factor negativo” de alguna regla transformacional compleja, añadiendo algún nuevo elemento clave a la ecuación:

En el caso de *Passage*, resulta crucial el hecho de que, caminando acompañado de una pareja, se consigue duplicar el número de “puntos de viaje”; en cambio, caminando solo se obtiene ventaja en la búsqueda de “cofres”, ya que así se pueden traspasar algunos pasajes muy estrechos que resultan imposibles de franquear en pareja.

Las dos estrategias emergentes de esta articulación de reglas son las siguientes:

- 1) Jugar en pareja si se viaja hacia delante
- 2) Jugar en solitario si se buscan “cofres”

De este modo, a través del diseño de un código estratégico, *Passage* articula un discurso lúdico coherente, donde se plantea que la vida en soledad facilita alcanzar éxitos personales pero el viaje vale así menos la pena (menos puntos), y a la inversa: la vida en pareja hace que el viaje valga más la pena, pero dificulta el alcance de objetivos personales a lo largo del camino.

Otra aplicación original de este tipo de estructuras de *gameplay*, en cuanto a su potencial de significación, se puede encontrar en el juego de rol *La llamada de Cthulhu*, inspirado en el universo literario de H. P. Lovecraft. En este juego de rol, el jugador aprende pronto que la “lectura de libros” tiene la función fundamental en el juego de “obtener información sobre el trasfondo del caso que se está investigando” (alrededor de sucesos paranormales). Sin embargo, el resultado de la acción de “lectura” suele variar en función de una tirada de dados, que determina uno de dos resultados posibles: “obtener información” u “obtener información y perder cordura”. En el código táctico, la “lectura de libros” queda asociada a la oportunidad de

“obtención de información” y al riesgo de “perder cordura”, y el código contrapuesto asocia la “no-lectura” de libros a la oportunidad de “mantener la cordura” y el riesgo de “perderse información relevante” de la trama.

La pérdida de cordura, en *La llamada de Cthulhu*, se solía traducir en la pérdida de habilidades en las relaciones humanas, la mayor vulnerabilidad ante situaciones de estrés o miedo, y el personaje/jugador podía acabar encerrado en peligrosos manicomios. Así, el potencial discursivo correspondiente remite a que “leyendo se aprenden cosas, pero uno corre el riesgo de perder de vista la realidad”.

4.3.1.4. Estrategias dominantes vs. Estrategias dominadas

Antes de abordar la significación de las estrategias como “dominantes” vs. “dominadas”, es necesario definir el concepto de “**balance de juego**”, según la Teoría del Diseño de Juegos.

Sobre el balance de juego.

El “balance de juego” consiste en la cualidad de equilibrio/desequilibrio en el diseño del juego respecto al valor de las diferentes actividades y componentes del mismo. Cuando dicho equilibrio no es exacto, entonces emerge en el juego una “estrategia dominante”. El ejemplo clásico a este respecto es el juego de piedra-papel-tijera. En este juego, la “matriz de balance” responde al siguiente cuadro:

	Piedra	Papel	Tijera
Piedra	=	Gana papel	Gana piedra
Papel	Gana papel	=	Gana tijera
Tijera	Gana piedra	Gana tijera	=

Como se puede observar con unas simples sumas, la matriz de balance del juego de piedra-papel-tijera muestra tantas probabilidades de ganar usando la piedra (2 victorias), como el papel (2 victorias) o la tijera (2 victorias). Por tanto, aquí no hay “estrategia dominante” alguna.

La buena noticia es que esto significa que el juego de piedra-papel-tijera es “divertido”, porque es altamente “re-jugable”. Sin embargo, la mala noticia es la siguiente: el juego no plantea el reto de aprender ninguna “estrategia dominante”, que es probablemente el reto más complejo e interesante intelectualmente que puede ofrecer un juego a sus jugadores.

De estas dos cuestiones se puede deducir un principio básico del diseño de videojuegos: un “buen” videojuego debe tener un diseño equilibrado en términos globales, pero desequilibrado en los diferentes niveles o escenas del juego (cfr.: Rollings y Morris, 2003: 66). Veamos un sencillo ejemplo al respecto:

Imaginemos que “piedra” es ahora “guerreros”, “papel” es “arqueros” y “tijera” un “mago”. Nos situamos en un videojuego de estrategia de ambientación medieval, donde el jugador puede escoger entre estas tres unidades de batalla. El cuadro modificado del balance de juego quedaría de la siguiente manera:

MATRIZ DE UNIDADES VS. UNIDADES

	Guerreros	Arqueros	Mago
Guerreros	=	Ganan arqueros (+10)	Ganan guerreros (+10)
Arqueros	Ganan arqueros (+10)	=	Gana mago (+10)
Mago	Ganan guerreros (+10)	Gana mago (+10)	=

Puesto que de momento sólo hemos cambiado la “apariencia” del juego, se mantiene el mismo balance que en el juego de piedra-papel-tijera. Se ha añadido un valor numérico orientativo sobre el grado de ventaja de unas unidades del juego sobre otras, por un motivo que enseguida se entenderá.

Ya que hemos dotado al juego de una ambientación imaginaria, imaginemos ahora que existen tres tipos de escenarios fundamentales en el juego: llanuras, montaña y bosques. ¿Qué eficacia podrían tener las flechas de los arqueros contra sus enemigos si en medio están los troncos de un frondoso bosque? Muy poca, si el diseñador quiere dar cierta verosimilitud al juego. Planteemos ahora una matriz preliminar de balance relativa a los efectos de los diferentes escenarios sobre la eficacia de las diferentes unidades del juego:

MATRIZ DE EFECTO DE ESCENARIOS SOBRE UNIDADES

	Guerreros	Arqueros	Mago
Llanura	=	=	=
Montaña	=	=	=
Bosque	=	- 10	=

Esta matriz de efecto de escenarios sobre unidades se puede aplicar a la matriz previa de unidades vs. unidades, resultando de la siguiente manera:

MATRIZ DE UNIDADES VS. UNIDADES EN ESCENARIO = BOSQUE

	Guerreros	Arqueros	Mago
Guerreros	=	=	Ganan guerreros (+10)
Arqueros	=	=	Gana mago (+20)
Mago	Ganan guerreros (+10)	Gana mago (+20)	=

Conclusión: los arqueros nunca ganan a nadie en los bosques, como mucho empatan (contra los guerreros y contra los arqueros). Por tanto, ningún jugador mínimamente experimentado planteará batalla con sus arqueros en un bosque. En general, como los arqueros resultan deficientes en los bosques y fuera de ellos no son ni mejores ni peores que las otras unidades, los arqueros devienen una estrategia dominada a nivel global.

Está claro que la matriz de efectos de los escenarios ha desequilibrado el juego, pero para conocer con precisión en qué grado está incidiendo este desequilibrio al juego deberemos saber la frecuencia relativa de aparición en el juego de escenas con bosques como telón de fondo. Por ejemplo:

MATRIZ DE FRECUENCIA DE ESCENARIOS

Llanura	45%
Montaña	45%
Bosque	10%

Podemos interpretar esta matriz de frecuencia de escenarios de la siguiente manera: el diseñador sabe que su juego tiene un desequilibrio, e intenta corregirlo reduciendo la frecuencia relativa de aparición de bosques en el conjunto del juego. El juego queda así desequilibrado pero de forma menos acentuada, ya que la proporción de los bosques es muy pequeña. En el fondo, esto es una especie de “parche”, por dos motivos fundamentales:

- Porque plantea una única estrategia dominante: “usar siempre guerreros o magos, nunca arqueros” (ya que los arqueros no son ni mejor ni peor que otras estrategias fuera de los bosques, y siempre resultan peor en los bosques).

- Porque, en términos de producción del juego, ¿para qué invertir tiempo y dinero en el diseño de los escenarios de bosque y de los arqueros si, de hecho, aparecerán en el juego con tan poca frecuencia?

Una solución mejor para lograr un balance global sería, por ejemplo, modificar la matriz de efectos de escenarios de la siguiente manera:

MATRIZ MODIFICADA DE EFECTO DE ESCENARIOS SOBRE UNIDADES

	Guerreros	Arqueros	Mago
Llanura	-10	=	=
Montaña	=	=	-10
Bosque	=	- 10	=

Quizá los efectos negativos de la llanura y la montaña sobre los guerreros y los magos, respectivamente, no son tan fáciles de justificar narrativamente como el efecto negativo del bosque sobre los arqueros, pero para el balance global de juego puede ser una opción más que interesante. Ahora ya no hay ninguna unidad o par de unidades que resulte claramente superior o inferior al resto, como pasaba antes.

De este modo, la frecuencia de aparición de los escenarios podría volver a equilibrarse, con un 33'3% (aprox.) de frecuencia de aparición para cada tipo de escenario.

MATRIZ MODIFICADA DE FRECUENCIA DE ESCENARIOS

Llanura	33'3%
Montaña	33'3%
Bosque	33'3%

Pero lo más importante de estos cambios no es que el juego “aprovecha” mejor el trabajo de diseño de los bosques y los arqueros, respecto a su frecuencia *de facto* en el juego. Lo más importante es que este nuevo planteamiento del juego proporciona al jugador el reto de aprender 3 estrategias dominantes, no sólo una:

- Usar arqueros o mago en las llanuras
- Usar guerreros o arqueros en las montañas
- Usar guerreros o mago en los bosques

Retomando el principio que se sugirió anteriormente, podríamos concluir que un rasgo convencional del “buen” diseño de videojuegos consiste en combinar un balance global del juego con el mayor número posible de estrategias dominantes locales⁸⁸.

Cabe añadir que la interacción de matrices de unidades del juego y de diferentes agentes que afectan al rendimiento de las unidades puede alcanzar una complejidad tan elevada que requeriría un estudio completo en profundidad. Justamente por ello, los “tests” de *gameplay* mediante prototipos del juego son especialmente frecuentes en el proceso de diseño de juegos de estrategia, ya que permiten ir comprobando el balance estratégico del juego “sobre el terreno”.

Respecto al código de dominancia de estrategias, un ejemplo expresivo de diseño equilibrado es *Black & White* (Lionhead Studios, 2001):

En esta original simulación de Dios, el jugador tiene como un objetivo primordial ir aumentando progresivamente su número de “fieles” religiosos en la isla del juego, en competencia con otros Dioses. Un aspecto memorable del diseño del juego es el hecho de que la captación de fieles se puede lograr tanto a través de milagros positivos para los aldeanos (proporcionar comida, madera, etc.) como a través de provocar el miedo de los mismos (sembrando el terror a través de rayos, incendios, lanzamiento de rocas sobre las casas, etc.). Este diseño transmite un particular discurso sobre la formación de comunidades religiosas: como producto de la esperanza sobre lo sobrenatural pero también como producto de una cultura del miedo, a partes iguales⁸⁹.

Por otro lado, se debe observar que, en ocasiones, un diseño desequilibrado de estrategias también puede resultar significativo a nivel discursivo. Un caso interesante al respecto es *Deus Ex*.

Este videojuego de ciencia-ficción se ambienta en el año 2050, en una crisis global por una epidemia de una extraña enfermedad llamada “muerte gris”. En medio del caos reinante en las ciudades de todo el mundo, el jugador controla a un ciber-policía llamado J. C. Denton. Sus enemigos son grupos terroristas que intentan arrebatar a las autoridades el control de la “ambrosía”, una vacuna que puede curar la “muerte gris”, y de la que por el momento no hay suficientes suministros para toda la población. Poco a poco, el jugador va descubriendo una conspiración de los organismos oficiales por el control de la ambrosía, pero lo interesante en este punto es lo siguiente:

En numerosas misiones, J. C. Denton debe infiltrarse entre los (supuestos) terroristas, robarles información, detener a sus líderes, etc. En muchas ocasiones, la estrategia de la confrontación

⁸⁸ Acerca del estudio del balance del juego: Rollings y Morris (2003: 59-80 y 104-140).

⁸⁹ Ejemplo consultable en DVD-1 adjunto: *Black & White (madera)* / *Black & White (fuego)*.

directa con los enemigos es una mala estrategia. En cambio, una estrategia a menudo dominante es la de buscar personajes secundarios en las calles y hablar con ellos, buscando información, contactos, etc. Este tipo de acciones suele proporcionar ayudas muy valiosas al jugador para encontrar pasadizos secretos, contraseñas, etc.⁹⁰

La estrategia dominante de “hablar con otros personajes”, en contraposición con la estrategia dominada de la “confrontación directa con enemigos” hace de *Deus Ex* un videojuego de acción con un discurso particular: un mundo donde la palabra y la información suelen ser mejor estrategia que los disparos.

A veces, en cuanto al sentido discursivo del juego, no importa demasiado que haya una “estrategia dominada”, y por tanto de uso poco frecuente, incluso a nivel global. También por omisión o debilidad relativa, algunos contenidos del juego pueden resultar profundamente significativos, como en el caso de *Deus Ex* respecto a la confrontación directa y los tiroteos.

⁹⁰ Ejemplo consultable en DVD-1 adjunto: *Deus Ex* (túneles).

4.4. La *gameplay* como proceso desarrollado en el tiempo

Finalmente, se debe tener en cuenta que la *gameplay* no es sólo una experiencia diseñada con objetivo, sino esto mismo desarrollado en el tiempo. Es decir, a diferencia del análisis de la dimensión sistémica del videojuego (el Medio lúdico o Mundo del juego), en el análisis de la dimensión procesual (*gameplay*) será conveniente, generalmente, segmentar la experiencia de juego en sus principales fases temporales. Esto permitirá atisbar significaciones relacionadas con el acento temporal del juego que serían difícilmente divisibles desde un análisis limitado a la dimensión sistémica del juego.

Como simple referencia de segmentación, se puede tomar la clásica división narratológica mediante las fases de “planteamiento”, “nudo” y “desenlace”. En Semiótica Narrativa, estas tres fases se articulan de forma algo diferente:

- Fase de Contrato. Se basa en la transición de un Sujeto virtual hasta un Sujeto con objetivo/objeto actualizado: en términos narrativos, un sujeto recibe la “llamada de la aventura” y asume (por querer/deber) la búsqueda de un objetivo determinado.
- Fase de Ejecución (más fase de “competencias”). Comprende la transición de un Sujeto con objetivo/objeto actualizado a un Sujeto realizado (o un Sujeto “fallido”, según el éxito o fracaso finales). En términos narrativos, el Sujeto desarrolla una serie de acciones en pro de la consecución del objetivo, con un resultado final de éxito o fracaso, es decir su confirmación como “héroe” o su intento fallido al respecto.
- Fase de Sanción. El protagonista recibe una recompensa o recriminación final en función de cómo ha desempeñado las tareas asumidas.

Estos referentes pueden ser aplicados como modelos canónicos en la segmentación procesual de la *gameplay* de un videojuego, pero también es posible aplicar modelos de segmentación “ad hoc”, con más fases intermedias u otras formas de subdivisión, según el caso.

Por ejemplo, es posible segmentar el desarrollo temporal de la *gameplay* a través de **episodios** y/o **niveles** específicos del videojuego en cuestión. Los “episodios” son las principales unidades macro-estructurales de un texto en clave narrativa; en cambio, los “niveles” de un videojuego son segmentos temporales con la característica añadida de suponer un cambio en el grado de dificultad del reto lúdico. Generalmente, un episodio narrativo de un videojuego contiene diversos niveles de juego en su interior (aunque sería posible también la relación inversa: un nivel de juego conteniendo diversos episodios)⁹¹.

⁹¹ Acerca de la segmentación secuencial del texto se seguirá profundizando en próximos apartados sobre narratividad y videojuegos.

En cualquier caso, la segmentación temporal de la *gameplay* demandará un análisis por secciones progresivas de la misma (análisis de la “primera fase” de la *gameplay*, análisis de la “segunda fase” de la *gameplay*, etc.). En cada una de las fases delimitadas, se debería aplicar una estructura de motivos de análisis común, para facilitar la comparabilidad de resultados entre todas ellas. Aquí se propone adoptar al respecto el modelo de análisis de Dimensión Descriptiva + Dimensión de Acción/transformación, ya definido y probado con anterioridad.

A dicho modelo se le debe añadir, para el estudio de la *gameplay*, el repertorio de conceptos de actividad hábil que se ha desarrollado en el apartado precedente: condiciones de victoria/derrota, *scripts* de juego, mecánicas de juego, tácticas y estrategias, juego de *free-roaming* u *open-world* y condiciones de victoria “difusas”.

* * *

En este punto es conveniente verificar los nuevos desarrollos teóricos planteados, junto a los precedentes, a través de un nuevo análisis de caso. En esta ocasión se propone abordar el análisis de la significación de la famosa saga de videojuegos *Grand Theft Auto*.

5. Estudio de caso.

Ser niño o gángster: análisis comparativo de *Grand Theft Auto: Vice City* y *Grand Theft Auto IV*

1) Introducción.

Grand Theft Auto es el *enfant terrible* de la historia de los videojuegos: en un medio estigmatizado por la abundancia de representación de violencia en juegos de guerra, ciencia-ficción y fantasía, un grupo de jóvenes diseñadores llamado DMA Design (ahora Rockstar) viene cometiendo, desde 1996, la osada provocación de trasladar la violencia a la ciudad contemporánea, en un videojuego que combina el turismo virtual con el cine de gangsterismo moderno, à la Tarantino.

Robo de coches, peleas callejeras, tiroteos en centros comerciales, tráfico de drogas... *GTA* es, sin duda, un videojuego para mayores de 18 años, que exige capacidad crítica del jugador sobre los personajes que le representan en la ficción. Una de sus ediciones (*GTA: San Andreas* [2004]) llegó incluso a ser prohibida en Australia. Pero *GTA* es mucho más que otro videojuego violento. Como mínimo, su extraordinaria popularidad entre los jóvenes de todo el mundo durante más de una década lo convierte en un símbolo, nos guste más o menos, de la cultura juvenil contemporánea. Pero, sobre todo, *GTA* es el mayor azote contra el sueño americano que ha producido la historia de los videojuegos. Los *bad boys* de Rockstar han trabajado desde 1996 en el mismo concepto de juego: un espejo deformante que exagera hasta lo grotesco el lado oscuro de la ciudad americana contemporánea, lleno de violencia y humor negro a partes iguales. Impulsados por el favor del público y el reconocimiento de la crítica especializada, han persistido en la misma idea desde la época de las 2D hasta la llegada del diseño en 3D (*GTA III*, 2001), y recientemente han alcanzando lo que parece la obra cumbre de su trabajo con *GTA IV* (2009).

Con la finalidad de analizar en profundidad el discurso de *Grand Theft Auto*, se han escogido aquí dos de sus videojuegos más representativos: *Grand Theft Auto: Vice City* y *Grand Theft Auto IV*. *GTA: Vice City* se desarrolla en la ciudad de Vice City, una recreación libre de la Miami de los años 80, llena de referencias a la cultura pop de la época (la serie televisiva *Miami Vice*, música de Michael Jackson, Laura Branigan, etc.); por otro lado, *GTA IV* se desarrolla en Liberty City, una recreación libre de la Nueva York actual, una ciudad más densa y oscura, de extensión tan enorme que apenas se conoce una pequeña parte de ella aun habiendo completado el argumento principal del juego.

El análisis comparativo de *GTA: Vice City* y *GTA IV* nos debe servir para cumplir dos objetivos fundamentales: por un lado, abordar el discurso de *GTA* más allá de una edición específica, sino en su faceta general y transversal a las distintas ediciones; por otro lado, observar cómo el diseño lúdico del videojuego (reglas de juego, experiencia interactiva del usuario) puede contribuir de forma muy relevante a la creación de diferentes matices de significación sobre un mismo tema, en este caso sobre la ciudad americana contemporánea.

2) Delimitación y análisis de dinámicas de juego prototípicas.

Siguiendo el modelo de análisis aquí desarrollado, empezamos por la delimitación de *gameplays* prototípicas del juego. Esto es, una segmentación de la experiencia de juego en sus módulos fundamentales, sea en base a la secuencialidad temporal o con independencia de la misma. Así, se pueden definir los siguientes módulos esenciales de *gameplay* en *GTA: Vice City* y en *GTA IV*, respectivamente:

GTA: Vice City

- a) Juego en argumento principal: misiones de delincuencia organizada
 - Fase 1: Misiones como “matón”
 - Fase 2: Misiones como “jefe” de una banda propia
 - Fase 3: Misiones como “empresario”
- b) *Gameplays* alternativas:
 - Encargos anónimos: crímenes por encargo privado de un desconocido
 - Misiones de trabajo convencional: como taxista, repartidor de pizza, ATS, etc.
 - Juego de conducción libre: “turismo” por la ciudad, con la posibilidad de llamar la atención de la policía y provocar su persecución en coche

GTA: IV

- a) Juego en argumento principal: misiones de delincuencia organizada
 - Fase 1: Misiones hasta pérdida de la casa
 - Fase 2: Misiones hasta muerte del primo o novia
 - Fase 3: Misión final de venganza
- b) *Gameplays* alternativas:
 - Encargos anónimos: crímenes por encargo privado de un desconocido
 - Misiones de trabajo convencional, como taxista

- Citas de ocio con amigos/amigas
- Juego de conducción libre: “turismo” por la ciudad, con la posibilidad de llamar la atención de la policía y provocar su persecución en coche

Como se puede observar, la articulación de la experiencia de juego es muy similar en ambas ediciones, salvo la concreción del argumento principal, pero un análisis en profundidad revelará que el diseño lúdico evoca muy diferentes significaciones de la experiencia de juego entre Vice City y Liberty City.

Por otra parte, una interpretación transversal de las diferentes *gameplays* prototípicas permitirá, más adelante, definir la discursividad del mundo del juego o Medio lúdico, y completar así el análisis de *GTA* como texto. Pero en primer lugar se debe atender a las dinámicas de juego delimitadas:

2.1) Análisis de *gameplays* de *GTA: Vice City*.

a) Juego en el argumento principal: misiones de delincuencia organizada.

El argumento principal de *GTA: Vice City* remite al tema del matón con ambiciones de poder y dinero, común en el cine negro. *GTA: Vice City* se aproxima en particular al film *El precio del poder* (De Palma, 1983), por su ambientación en una recreación de Miami y por una escena final que reproduce abiertamente el desquiciado tiroteo final en la mansión de Tony Montana, en dicho film.

El juego comienza con una emboscada durante un trato entre narcotraficantes. El principal perjudicado es Tommy Vercetti, protagonista del juego, que pierde una gran suma de dinero de su “capo”, Sonny Forelli, y queda gravemente endeudado con éste. A partir de entonces, Tommy “deberá” buscar contactos en una ciudad que desconoce, Vice City, para descubrir a los responsables de la emboscada y recuperar el dinero de Forelli cueste lo que cueste. Así empieza la cadena de misiones de la trama principal de *GTA: Vice City*. No obstante, el jugador siempre tiene la opción de desatender la cadena de *quests* principales y centrar su experiencia de juego en los otros modelos de *gameplay* (que se comentarán más adelante).

Tommy Vercetti, avatar del jugador, es un joven expresidiario italiano vestido con camisa hawaiana, que destaca por su competencia en el robo de coches (puede robar cualquier coche de la ciudad), su habilidad de conducción (el juego permite la conducción del sujeto/jugador a mayor velocidad que la media del resto de vehículos) y su dominio de diversas armas (desde cuchillos hasta rifles de mira telescópica, pasando por granadas y sub-fusiles, todo ello abiertamente disponible en las tiendas Ammu-Nation de la ciudad).

Las misiones del argumento principal parten siempre de una renuncia a la libertad del Sujeto/jugador: al emprender una misión del argumento principal, la experiencia de juego pasa de la exploración libre de la ciudad (*free-roaming*) a ceñirse a un *script* de juego muy marcado, un desarrollo con alto grado de predeterminación. Eso sí, a cambio de completar una misión principal, el Sujeto/jugador puede obtener importantes recompensas: un mayor conocimiento de la ciudad (“desbloqueo” de nuevas zonas), nuevos contactos (personajes con capacidad de proponer nuevas misiones) y, sobre todo, grandes sumas de dinero.

Se produce así una especie de “efecto embudo” en la transición del paseo libre por la ciudad al trabajo delictivo en la misma: de una libertad asociada a la escasez de dinero y el desconocimiento de muchos rincones de la ciudad, hacia una pérdida de libertad asociada a la consecución de más conocimiento y mayor poder adquisitivo.

Durante las misiones principales del juego, el Entorno en el que se desarrolla el Sujeto/jugador se caracteriza, fundamentalmente, por la figura de los “jefes” que encargan las misiones, la vinculación sistemática entre violencia y consecución de dinero, y la presión temporal.

Los personajes que encargan las misiones al protagonista responden siempre a un mismo perfil: se trata de “jefes” de pequeñas o grandes bandas mafiosas, todos ellos grotescos y patéticos, en general más grotescos y patéticos cuanto más dinero poseen. Por ejemplo, el abogado cobarde y cocainómano Ken Rosenberg, el magnate de la construcción sin escrúpulos Avery Carrington, que combina limusina y trajes de *cowboy*, o Ricardo Díaz, jefe de la banda colombiana, un hombre bajito, gordo y paranoico, obsesionado con posibles traiciones de sus colaboradores, y que, en su fiebre por controlarlo todo, dispara con la escopeta al televisor cuando éste no funciona.

Las misiones de los “jefes” de *GTA: Vice City* llevan a un amplio abanico de actos delictivos: coaccionar a los miembros de un jurado, escarmentar a golpes a un sospechoso de traición, realizar persecuciones en coche, cometer asesinatos, trasladar cargamentos de droga en lancha hacia el puerto, provocar un enfrentamiento entre bandas (cubana vs. haitiana) para abaratar el precio de los pisos en esa zona de la ciudad, etc.

En su núcleo discursivo, el juego pone en escena una regla transformacional entre violencia y consecución de dinero (acción-efecto). En general, a mayor uso de violencia (y aceptación de violencia contra uno mismo), más dinero se consigue. Esta vinculación de violencia-dinero (o delincuencia-dinero) va más allá de la simple asociación violencia-victoria. Teniendo en cuenta la degradante representación de los personajes adinerados (Rosenberg, Carrington, Díaz, etc.), el juego promueve una visión irónica y crítica sobre la vinculación violencia-dinero, y no una visión puramente glorificadora de la violencia, al modo de otros videojuegos de guerra, marines espaciales, etc. Un ejemplo muy significativo es la escena del asesinato de Ricardo Díaz: tras descubrir que estuvo involucrado en la emboscada inicial, y también en la muerte del hermano de un amigo, Tommy y Lance Vance (hermano de la víctima de Díaz) deciden irrumpir en la

lujosa mansión de Díaz, enfrentarse a sus matones y matar al “capo”. Se trata de una de las mayores escenas de tiroteo de todo el juego. Al final, Tommy y Lance vengan la muerte del hermano de este último matando a Díaz. Justo después del disparo final, se muestra una imagen llena de colorido y acompañada de música alegre (una especie de sintonía de victoria en concurso televisivo): un plano general de la espectacular mansión de Díaz, sobre el que aparecen unos rótulos de grandes letras de color rosa brillante: “¡Misión superada! 50.000 \$” y “¡propiedad adquirida!”⁹². El marcado tono de alegría y frivolidad en esta imagen respecto al asesinato precedente provoca cierto distanciamiento humorístico del jugador. Toda la saga de *GTA* está llena de escenas deliberadamente provocadoras de este tipo, donde la violencia se vincula a grandes ganancias de dinero, desde un prisma de humor negro. Por añadidura, tras el asesinato de Díaz el protagonista se acaba “asociando” con antiguos jefes a los que antes parecía despreciar, como Ken Rosenberg y Avery Carrington.

Por otro lado, el Entorno de juego en las misiones principales se caracteriza también por la presión temporal. Aunque el Sujeto/jugador encuentra como “oponentes” a determinados personajes (jefes mafiosos de bandas rivales y sus matones, la policía y el ejército, un grupo de sindicalistas, el “fan” psicópata de un grupo de rock, etc.), el reto característico de la mayoría de misiones principales no proviene de otros personajes sino de la adaptación del jugador a la presión temporal. Dicha presión temporal puede proceder de diferentes factores, según el caso: un límite de tiempo para completar la misión, la necesidad de huir en coche (o motocicleta) de bandas rivales o de la policía en algún momento de la misión, la persecución de un vehículo que avanza rápido por la ciudad, y la necesidad de victoria en carreras de coches o motocicletas.

Esto supone un interesante contraste entre el diseño de la espacialidad y el diseño de la temporalidad en *GTA: Vice City*: por un lado, el ámbito de la espacialidad se caracteriza por el amplio margen de “asimilación” que concede al jugador (variedad de rutas posibles, posibilidad de robar cualquier coche y de robar a los viandantes para conseguir algo de dinero, iconos de “soborno” y talleres de pintura que facilitan el despiste de la policía, etc.); en cambio, el diseño de la temporalidad remite a un elevado grado de “acomodación”: el Sujeto/jugador debe adaptarse a menudo a límites temporizados o a la velocidad de los vehículos rivales (a los que se persigue o de los que se huye), adoptando un estilo de juego marcado por la “prisa”, donde no basta con hacer las cosas bien sino que también se deben hacer a tiempo.

Finalmente, se debe observar el desarrollo temporal de las misiones principales, en función de tres fases diferenciadas:

En la primera fase del argumento principal, Tommy Vecetti es un simple matón gravemente endeudado, y la dinámica de juego responde básicamente a lo ya comentado.

⁹² Ejemplo consultable en DVD-1 adjunto: *GTA: Vice City (Borrar)*.

Sin embargo, tras el asesinato de Ricardo Díaz y la “herencia” de su mansión, su agenda de contactos y sus propiedades, la experiencia de juego cambia ligeramente. Vercetti deja de ser un “matón” para convertirse en el “jefe” de su propia banda, con el abogado Ken Rosenberg como mano derecha. Para cubrir su deuda y, al mismo tiempo, mantener su nuevo “imperio”, Vercetti necesitará más dinero y nuevas propiedades. Para ello, Vercetti sigue realizando misiones para otros (el grupo de rock Love Fist, la banda de “moteros” Greasy Chopper, etc.), mientras va urdiendo el atraco del Banco Corrupto de Vice City. Así, algunas de las misiones en esta fase consisten en reunir una banda de atracadores competente. No obstante, salvo la asunción de misiones con mayor componente de voluntad propia por parte del personaje protagonista, el juego no cambia demasiado respecto a la primera fase.

Tras el atraco del banco, empieza una última fase, esta vez sí sensiblemente diferente a nivel de *gameplay*. En esta fase, Vercetti pasa de ser un jefe mafioso más a convertirse en un rico empresario. La *gameplay* como empresario se caracteriza, de forma significativa, por la posibilidad de comprar propiedades y recaudar dinero sin necesidad de ejercer la violencia. Esto se consigue gracias a la generación diaria de beneficios de las propiedades de Vercetti (en GTA, 24 minutos de juego corresponden a 24 horas en el plano ficcional). Vercetti contaba previamente como propiedad con el Club Malibú, “heredado” de Ricardo Díaz, pero a partir de este punto resulta factible para el sujeto/jugador comprar otras propiedades, como el club de striptease Pole Position, la productora de cine Interglobal Films, la heladería Cherry Popper, la compañía Taxis Kauffman, etc. Cada una de estas propiedades empieza a generar dinero automáticamente después de la superación de dos o tres misiones previas, que representan una especie de “remodelación” o “potenciación” de la empresa por parte de Vercetti, para aumentar los beneficios. Aquí se encuentra de nuevo el humor negro de la saga, con representaciones grotescas sobre los temas de la competencia desleal o la falta de escrúpulos en la gestión empresarial; por ejemplo, la misión del robo de clientes a mano armada entre dos compañías de taxis rivales, o la venta camuflada de drogas con helados con el carrito de la heladería Cherry Popper.

Así, en esta tercera fase se entrelazan una *gameplay* basada en *scripts* para “remodelar” las empresas adquiridas y una *gameplay* abierta (*free-roaming*) para recoger los beneficios, una vez remodeladas las compañías. Mientras el primer modelo responde de forma similar a lo comentado anteriormente, el segundo remite a un estilo de juego mucho más flexible y relajado, donde no hay necesidad de usar la violencia ni de someterse a ninguna presión temporal: es suficiente tomar un coche que a uno le guste y pasear tranquilamente por la ciudad hasta la propiedad en cuestión. Una vez allí, recoger los beneficios del día anterior y regresar a la mansión. A través de este juego de *free-roaming* fácil y totalmente distensionado, se connota no sólo la “relajación” del personaje protagonista, sino también, al mismo tiempo, la cínica “relajación moral” de una ciudad donde la policía acecha constantemente en los bajos fondos, pero se “desvanece” en cuanto uno alcanza determinado estatus económico.

b) Gameplays alternativas.

Tal como se ha delimitado anteriormente, la *gameplay* alternativa al argumento principal se basa en tres módulos fundamentales:

- Encargos anónimos: crímenes por encargo privado de un desconocido
- Misiones de trabajo convencional: como taxista, repartidor de pizzas, ATS, etc.
- Juego de conducción libre: “turismo” por la ciudad, con la posibilidad de llamar la atención de la policía y provocar su persecución en coche.

En comparación con la *gameplay* principal, estos tres módulos alternativos de *gameplay* en *GTA: Vice City* comparten la característica de que no dan acceso a una ampliación sustancial del conocimiento de la ciudad (“desbloqueo” de nuevas zonas), ni al contacto con nuevos personajes relevantes.

Los encargos criminales del personaje anónimo son misiones con una dinámica de juego parecida a la de las misiones principales: son misiones basadas en *scripts* más bien rígidos, que incluyen persecuciones en coche, asesinatos, etc., y que exigen, como punto de partida, la renuncia del Sujeto/jugador a la libertad del *free-roaming* en la ciudad. A cambio, la realización exitosa de estas misiones proporciona dinero, pero (salvo las últimas dos) se trata de sumas inferiores a muchas de las misiones principales. Además, tal como se ha avanzado, las misiones telefónicas no permiten “desbloquear” nuevas zonas de la ciudad ni conocer a nuevos personajes relevantes.

Respecto a las misiones como taxista, se trata de misiones posibles de “trabajo honrado”, recogiendo clientes y llevándolos al lugar de destino dentro de un límite de tiempo determinado. El trabajo como taxista parte también de una necesaria renuncia a la libertad por parte del Sujeto/jugador. La enorme extensión de la ciudad y la variedad de rutas posibles debe ser “sacrificada” siempre a favor de los caminos más directos y rápidos posibles, para llegar a tiempo al lugar de destino del cliente. Todo ello, a cambio de insignificantes sumas de dinero, nada más.

Se pone así en escena la siguiente relación: a mayor implicación en la delincuencia organizada, mayor cantidad de beneficios económicos; se deduce que, en la ciudad de *GTA*, si uno no es rico desde el principio, el trabajo social honrado resulta poco más que una garantía de permanencia en la pobreza.

Sin necesidad de “obligar” al jugador, lo cierto es que el diseño del juego promueve la tendencia a la delincuencia organizada (misiones principales) y “desacredita” sutilmente, pero sin impedirlas, las opciones de la delincuencia de “baja intensidad” y el “trabajo honrado”.

Sin embargo, existe otro modo de juego en *GTA: Vice City* que no proporciona dinero pero sí otra cosa casi tan atractiva: el mantenimiento de una gran libertad de interacción. Éste es el modo de juego de “conducción libre”, muy apreciado por la mayoría de jugadores por su gran flexibilidad y la posibilidad de adaptar su nivel de dificultad y duración a las aptitudes del usuario.

En *GTA*, el Sujeto/jugador tiene siempre la opción de “pasear” por la ciudad a su antojo, con la posibilidad de provocar a la policía para que le persiga (con el nivel de persecución que desee, entre una y seis “estrellas” policiales). Se trata de una forma de juego que recuerda a la tradicional travesura juvenil de picar los timbres de las puertas y salir corriendo. Este modelo de *gameplay* resulta próximo a la noción de “ajuste dinámico de la dificultad” (que se abordará más adelante), una adaptación del nivel de dificultad a las aptitudes del jugador, en lugar del clásico modelo inverso (donde es el jugador quien debe adaptarse a la progresión de dificultad impuesta por el juego). La combinación del *free-roaming*, gracias a la enorme extensión transitable de la ciudad, y el ajuste de la dificultad por “asimilación” del jugador, proporciona una experiencia de juego que connota “libertad”, “variabilidad” y cierta “distensión” al mismo tiempo⁹³.

Tal como veremos, en comparación con la Liberty City de *GTA IV*, la ciudad de *Vice City* se caracteriza por sus amplias y largas avenidas, la sencilla planicidad del trazado de carreteras (sin muchas “subidas” y “bajadas”), su menor intensidad de tráfico, los llamativos colores de los rótulos de neón y la animada música pop de los 80, que suena en las radios de todos los coches, etc. Todo ello hace que la conducción libre por *Vice City* transmita connotaciones de “alegría”, “diversión”, etc. Evidentemente, en el conjunto del juego estos valores dejan entrever cierta “frivolidad” e “ingenuidad” de la sociedad representada (cabe recordar, una recreación libre de Miami y de la década de los 80).

Y es que los valores positivos adscritos al juego de *free-roaming* quedan un tanto ensombrecidos si se atiende a la imposibilidad de evolución/progreso que se asocia también, al mismo tiempo, al juego de conducción libre. Así, en *GTA: Vice City* el juego de conducción libre supone más una “ilusión de libertad” que una auténtica libertad. Por un lado, posee el encanto de un juego “alegre” e “imprevisible”, pero, por otro lado, supone una implícita “condena” al estatismo, el desconocimiento y la permanencia en la pobreza o la imposibilidad de aumentar sustancialmente el nivel adquisitivo. Se puede establecer la consideración de que (salvo la excepción de los grandes empresarios corruptos, como Vercetti al final del juego) en la ciudad de *Vice City* uno puede ser tan libre como pobre e ignorante esté dispuesto a ser.

⁹³ Ejemplo consultable en DVD-1 adjunto: *GTA: Vice City* (*persecución*).

2.2) Análisis de *gameplays* de *GTA IV*.

a) Juego en el argumento principal: misiones de delincuencia organizada.

La trama principal de *GTA: IV* evoca la línea argumental retrospectiva de *El Padrino II* (Coppola, 1974): se trata de la historia de un inmigrante recién desembarcado en Estados Unidos, lleno de expectativas y buena voluntad, pero constantemente “empujado” por la ciudad a entrar en el juego de la mafia.

El protagonista, Niko Bellic, es un exmilitar de la Europa del Este que acude a Liberty City para rehacer su vida. Niko destaca por sus competencias en el robo de coches (puede robar cualquier coche de la ciudad), su habilidad de conducción (el juego permite la conducción del sujeto/jugador a mayor velocidad que la media del resto de vehículos) y su dominio de diversas armas (disponibles en armerías clandestinas de la ciudad). Por añadidura, Niko se distingue del Tommy Vercetti de *GTA: Vice City* por sus mayores habilidades atléticas: puede trepar a través de verjas y muros de la ciudad, asaltar camiones en movimiento, es un buen nadador, etc.

Antes de desembarcar en el puerto de Liberty City, Niko se promete a sí mismo no usar la violencia y no volver a matar a un hombre. Sin embargo, sus puntos débiles y las duras reglas de los bajos fondos de la ciudad, harán que quebrante pronto su promesa.

Los principales puntos débiles de Niko son su pobreza y su primo, Roman Bellic, que ejerce como su anfitrión en Liberty City. Según las cartas que le había enviado su primo desde hacía tiempo, Niko esperaba instalarse en una mansión lujosa al llegar a la ciudad, y contar con su apoyo económico durante las primeras semanas. Sin embargo, la realidad con la que topa Niko nada más llegar es una pocilga en unos viejos apartamentos, y un primo endeudado hasta el cuello por su excesiva afición a las apuestas⁹⁴.

El personaje de Roman Bellic encarna la ridícula ingenuidad de aquéllos que, contra toda evidencia, siguen creyendo en el sueño americano. Para Roman, Liberty City es “la ciudad de las grandes oportunidades”. Pero los problemas de Roman pronto se vuelven más serios de lo que parecían, y Niko se ve comprometido a ayudar a su primo haciendo justamente aquello de lo que pretendía olvidarse: recurrir a la violencia. A partir de entonces, Niko empieza a deslizarse por la espiral de la delincuencia organizada de Liberty City.

Al margen de las ya comentadas, una competencia de actuación que distinguirá a Niko de los protagonistas de otras ediciones de *GTA* es la posibilidad de decidir “libremente” ante determinados dilemas de asesinato:

Por ejemplo, en una de las misiones Niko podrá decidir si acaba con Francis McReary o bien con su hermano Derrick. Francis es un policía corrupto, harto de verse comprometido por su

⁹⁴ Ejemplo consultable en DVD-1 adjunto: *GTA IV (inicio)*.

hermano Derrick, alcohólico y drogadicto. Francis coacciona a Niko para que elimine a Derrick. A cambio, el Sujeto/jugador podrá recibir la recompensa de inmunidad policial en determinadas ocasiones. Niko puede dejar vivo a Derrick si quiere, pero bajo el precio de eliminar a Francis en su lugar, y desperdiciar la inmunidad policial. Este tipo de dilemas de asesinato se reproducen en un par de ocasiones más a lo largo del juego. Respecto a su proyección semántica, lejos de suponer una connotación de verdadera “libertad” del sujeto, la trágica elección entre “asesinar o asesinarse” no es más que otra señal sobre la falsa ilusión de libertad que vende la ciudad de Liberty City.

De forma similar a *GTA: Vice City*, las misiones del argumento principal en *GTA IV* parten siempre de una renuncia a esa aparente libertad del Sujeto/jugador: el paso de la exploración libre de la ciudad (*free-roaming*) a un *script* de juego muy marcado. De nuevo, la recompensa al completar una misión principal es obtener un mayor conocimiento de la ciudad (“desbloqueo” de nuevas zonas), nuevos contactos (personajes con capacidad de proponer nuevas misiones) y, sobre todo, grandes sumas de dinero.

Durante las misiones principales de *GTA IV*, el Entorno en el que se desarrolla el Sujeto/jugador se caracteriza, fundamentalmente, por los siguientes aspectos: la figura de los “jefes” que encargan las misiones, la vinculación sistemática entre violencia y consecución de dinero, la asociación de Internet a la delincuencia, la abundancia de escenarios interiores, la presión temporal y la novedosa necesidad de adaptación al espacio durante los tiroteos.

En primer lugar, tras las misiones preliminares de ayuda a Roman, empieza el habitual “desfile” de *GTA* de jefes tan peligrosos como grotescos: Vladimir Glebov, un matón de la mafia rusa gordo y engreído; Brucie Kibbutz, un joven vigoréxico e infantiloide obsesionado con las carreras de coches; Manny Escuela, un exconvicto puertorriqueño cuyo interés en la lucha contra el narcotráfico se limita a su afán por hacerse famoso; Francis McReary, el policía irlandés corrupto y fervientemente religioso, etc.

Nuevamente, en Liberty City las acciones delictivas se vinculan estrechamente a la consecución de importantes sumas de dinero: amedrentar a propietarios de comercios, escarmentar a golpes a un matón homófobo, enfrentarse a bandas de traficantes de droga, cometer asesinatos, robar coches de policía, secuestrar a la hija de un mafioso, atracar el principal banco de la ciudad, etc. No obstante, las misiones principales de *GTA IV* poseen algunas características diferentes a otras ediciones:

Por ejemplo, la recurrencia del uso de Internet (en cibercafés) y del teléfono móvil para poder completar con éxito algunas misiones. Internet se usa, fundamentalmente, para organizar citas con individuos a los que se debe escarmentar o asesinar. El móvil resulta útil para hacer fotografías de forma discreta o recibir instrucciones clave durante el desarrollo de una misión. En definitiva, Internet y el teléfono móvil (en particular la fotografía digital) quedan asociados al desarrollo de engaños y operaciones encubiertas en tramas delictivas.

Por otro lado, mientras *GTA: Vice City* transcurría en su mayor parte en escenarios al aire libre, muchas misiones de *GTA IV* se desarrollan en interiores: viejos apartamentos, naves industriales, almacenes, el club Perestroika, un restaurante chino, etc. A pesar de la mayor extensión de Liberty City, esto la connota como una ciudad más “cerrada” y “opresiva” que Vice City, y también algo más “vieja” y “desgastada”, ya que la mayoría de los escenarios interiores son edificios antiguos. Paralelamente, mientras Vice City se caracterizaba casi únicamente por locales del mundo del espectáculo (clubs nocturnos, estudios de grabación musical, etc.), Liberty City se caracteriza por una mayor presencia de paisajes industriales: fábricas, almacenes, etc.

La presión temporal sigue muy presente en la *gameplay* principal, a través de persecuciones, huidas, carreras, etc., pero *GTA IV* se distingue por un notable grado de “acomodación” también en la dimensión espacial. Durante muchas misiones principales es necesario cubrirse tras elementos del escenario, para evitar los disparos enemigos. La mecánica de juego de disparar y cubrirse alternativamente resulta novedosa respecto a ediciones anteriores, y aporta a la experiencia de juego un mayor componente de “acomodación”: la necesidad de observar el entorno y adaptar los movimientos del personaje a sus características. En consecuencia, Liberty City se proyecta como una ciudad más “compleja” y “exigente” que la “alegre” y “relajada” Vice City (aunque sólo sea en apariencia).

En un entorno tan “hostil” resaltan, como excepción, algunas ayudas puntuales de Little Jacob, un rasta traficante de drogas que se hace amigo de Niko durante el juego.

El humor negro sigue muy presente en la mayoría de las misiones principales de *GTA IV*. Una de ellas destaca en particular, en este sentido: “*Undertaker*”. Tras haber asesinado a Derrick o Francis McReary, Niko recibe una llamada de Patrick, su otro hermano, para acudir al funeral del difunto..., el difunto que él mismo asesinó, aunque la familia no lo sabe. El jugador debe comprar un traje elegante para Niko y hacer que acuda bien vestido al funeral, pero las ironías no terminan aquí. Una banda de albaneses irrumpen en la salida de la iglesia para asesinar al resto de los McReary por viejas cuentas pendientes, y Niko debe entonces convertirse entonces en el “salvador” de una familia que está de luto por su culpa. Una vez reducidos los albaneses, Patrick le pide a Niko que conduzca el coche fúnebre hasta el cementerio, en la otra punta de la ciudad. Por el camino, surgen en coche más matones albaneses, que disparan contra el coche fúnebre. Se inicia entonces una loca carrera, en la que cada choque del coche fúnebre o curva mal trazada provocan que el ataúd del difunto se salga unos centímetros hacia fuera. El juego impone la caída final del ataúd como condición de derrota. Así, Niko se ve envuelto en una situación surrealista, donde debe proteger con sus mejores dotes de conducción el ataúd de un hombre al que acaba de asesinar, mientras recibe consejos y gritos de aliento del hermano de luto, en el asiento de copiloto⁹⁵.

⁹⁵ Ejemplo consultable en DVD-1 adjunto: *GTA IV (Undertaker)*.

Finalmente, se debe atender al desarrollo temporal en la *gameplay* principal del juego, en función de tres fases diferenciadas:

En la primera fase, Niko Bellic desembarca en Liberty City e intenta ayudar a su primo Roman a escapar de sus deudas de juego. Esta fase concluye con un final trágico: la banda de rusos decide amedrentar a los Bellic provocando un incendio en el piso de Roman y en su pequeño local de taxis. Así, la primera etapa del juego termina con una original “misión” en la que no se puede ganar sino que sólo se debe contemplar la derrota.

En una segunda fase, Niko debe partir todavía desde “más abajo” de donde empezó, en un mugriento cubículo del barrio más pobre de la ciudad, Bohan. A través de la aceptación de todos los encargos que recibe, Niko empieza a remontar su situación económica, y junto a Roman logra adquirir nuevos pisos, en mejores barrios. De todas maneras, Niko no forma, como Tommy Vercetti en *GTA: Vice City*, una banda propia, y no realiza planes propios, sino que permanece a remolque de los acontecimientos, aceptando los encargos de otros.

El final del juego llega con la boda entre Roman y su novia, Mallorie. La boda supone, para los primos Bellic, un símbolo de superación de sus problemas. Niko ha dado casi por cerrada su relación con los mafiosos; sin embargo, un viejo “capo” de la mafia italiana le solicita un último favor: debe supervisar un trato entre las bandas rusa e italiana. En el trato está involucrado Dimitri Rascalov, el responsable del incendio del piso de Roman al principio de la trama. El Sujeto/jugador debe decidir entonces entre “dinero” (una gran cantidad de dinero que Roman le recomendará a Niko que acepte como “jubilación” anticipada), o “venganza” (aprovechar la situación para sorprender a Rascalov y vengarse de él).

De dicho dilema derivan dos finales alternativos en *GTA IV*, otra novedad respecto a ediciones anteriores. Sin embargo, del mismo modo que sucedía respecto a dilemas de asesinato como el de los hermanos McReary, la capacidad de decisión del Sujeto/jugador al final de la trama no es más que una muestra de la falsa ilusión de libertad de Liberty City: elija lo que elija, el jugador saldrá perdiendo. Si Niko escoge el dinero, Roman acabará siendo asesinado en su propia boda, y ya nunca podrá visitar Vice City junto a su primo, tal como deseaba. Si Niko escoge la venganza, logrará encontrar y matar a Dimitri Rascalov, pero un esbirro de la banda rusa matará más tarde a Kate, una mujer de la que Niko había empezado a enamorarse.

Con Kate en sus brazos, Niko afirma, desconsolado: “Creí que lo había dejado, creí que todo había acabado”... Y se vuelve a encontrar de nuevo al principio de todo. Al día siguiente, despierta en su antiguo piso de Bohan, con la misma ropa de chándal desgastado con la que aparece en su llegada a la ciudad, en el comienzo del juego.

La *gameplay* de esta fase final del argumento se caracteriza por mantener inmutable la misma dinámica de juego y cerrarla con un efecto de circularidad, “eterno retorno”. A diferencia de Vice City, recreación de Miami y ciudad de los 80, en Liberty City, recreación de Nueva York y ciudad contemporánea, ya tampoco la delincuencia permite cambiar las cosas a los

desfavorecidos. La ciudad es más grande y llena de posibilidades que nunca, sí, pero también es más “hermética”, “fría” e “inmutable”..., si no eres desde el principio “uno de los suyos”.

b) Gameplays alternativas.

Tal como se ha delimitado anteriormente, la *gameplay* alternativa al argumento principal en *GTA IV* se basa en cuatro módulos fundamentales:

- Encargos anónimos: crímenes por encargo privado de un desconocido
- Misiones de trabajo convencional, como taxista
- Citas de ocio con amigos/amigas
- Juego de conducción libre: “turismo” por la ciudad, con la posibilidad de llamar la atención de la policía y provocar su persecución en coche.

En comparación con la *gameplay* principal, estos cuatro módulos alternativos de *gameplay* comparten la característica de que no dan acceso a una ampliación sustancial del conocimiento de la ciudad (“desbloqueo” de nuevas zonas), ni al contacto con nuevos personajes relevantes.

Los encargos criminales del personaje anónimo son misiones con una dinámica de juego muy similar a la ya comentada respecto a *GTA: Vice City*: se trata de misiones criminales basadas en *scripts* más bien rígidos, que exigen la renuncia del Sujeto/jugador a la libertad del *free-roaming* en la ciudad. A cambio, proporcionan dinero, pero generalmente en sumas inferiores a muchas de las misiones principales.

Respecto a las misiones como taxista, esta vez se desarrollan bajo la dirección de Roman Bellic, como gerente de la compañía de taxis. Se trata de nuevo de recoger clientes y llevarlos al lugar de destino dentro de un límite de tiempo determinado, a cambio de pequeñas sumas de dinero.

Se reproduce por tanto el siguiente principio: a mayor implicación en la delincuencia organizada, mayor cantidad de beneficios económicos; así, también en Liberty City el trabajo honrado resulta, para los desfavorecidos, poco más que una garantía de permanencia en la pobreza.

Por otro lado, a diferencia de *GTA: Vice City*, en *GTA IV* el Sujeto/jugador puede llamar por móvil a ciertos conocidos y amigos para organizar salidas de ocio: ir a tomar unas copas, jugar a los bolos, jugar al billar, etc. De aquí deriva un contraste llamativo entre las dos ediciones comparadas: mientras en *GTA: Vice City* el Sujeto/jugador puede comprar clubs y empresas del mundo del ocio y el espectáculo (clubs nocturnos, productoras de cine, heladerías...), en *GTA IV* el Sujeto/jugador puede, únicamente, visitar este tipo de locales como cliente, consumidor. Se trata de un rasgo diferencial muy significativo entre ambas ciudades: una

ciudad que permite, aunque sea bajo el precio de la violencia, la “progresión” social y económica, y otra mucho más “cerrada” y “resistente” a los cambios de clase social.

Finalmente, encontramos también en *GTA IV* el emblemático juego de conducción libre, con la posibilidad de llamar la atención de la policía para ser perseguido. Sin embargo, el diseño de Liberty City hace que la experiencia de *free-roaming* resulte aquí sensiblemente diferente a la de Vice City:

En Liberty City, la complejidad del trazado de carreteras (plagado de “subidas” y “bajadas”, calles serpenteantes, etc.), su mayor estrechez -salvo en los puentes principales- (en comparación con las amplias avenidas de Vice City), la mayor intensidad de tráfico, el menor colorido del paisaje y la casi palpable textura de suciedad en los edificios de zonas industriales, etc., hacen que el *free-roaming* en la ciudad se decante hacia connotaciones bastante distintas a la “alegría” y “relajación” de la conducción libre por Vice City. En este caso, la ciudad transmite más bien valores como “complejidad”, “caos”, “turbiedad”, etc., aunque no por ello la experiencia de conducción libre deje de resultar, en cierto modo, divertida.

3) Análisis del Medio lúdico y su relación con la *gameplay* en *GTA: Vice City* y *GTA IV*.

Una vez analizado un espectro plural de *gameplays*, tal como se ha llevado a cabo aquí, se puede abordar la definición del Medio lúdico o mundo narrativo del juego, a través de la articulación de las cualidades significativas de las diferentes *gameplays*, y la organización de la información semántica resultante conforme al eje discursivo Sujeto vs. Entorno.

Fundamentalmente, el Medio lúdico de *Grand Theft Auto* se establece a través de la tensión entre un Sujeto (Sujeto-v) marcado por su condición desfavorecida, por pobreza o un grave endeudamiento, y el Entorno de una ciudad norteamericana (Miami, Nueva York) más o menos contemporánea (años 80, época actual). Dicha ciudad americana contemporánea se caracteriza, en lo esencial, por una amplia libertad de actuación mezclada, paradójicamente, con una “regla de juego” tremadamente condicionante: la necesidad de recurrir a la violencia/delincuencia para poder ganar importantes sumas de dinero.

A pesar de poder disfrutar de experiencias tan distendidas como el “turismo” libre por la ciudad, citas de ocio con amigos, etc., para el Sujeto desfavorecido en Vice City o Liberty City, la libertad y la vida pacífica de hoy suponen falta de dinero para pasado mañana, de forma inevitable.

Por otro lado, puestos a ganar dinero, el trabajo honrado (p. ej., como taxista) resulta tan posible como poco eficaz para salir de la pobreza/endeudamiento, por las escasas ganancias que reporta. Finalmente, el desarrollo de encargos criminales al margen del “circuito” de la delincuencia organizada puede aportar sumas de dinero considerables, pero resulta poco

rentable a largo plazo, ya que no facilita el desarrollo de una red de contactos y la ampliación de conocimientos sobre la ciudad.

De la combinación de estas condiciones de base del Sujeto y el Entorno, deriva una experiencia emergente fundamental, que consiste en la tendencia del “sujeto desfavorecido” en la ciudad americana contemporánea (Tommy Vercetti, Niko Bellic) a adentrarse en el mundo de la delincuencia organizada.

No se trata de que el juego obligue a “jugar a delincuentes”, sino que el jugador “aprende” que, en las condiciones dadas del Sujeto y el Entorno que le rodea, la experiencia que tiende aemerger es la delincuencia. En este sentido, se debe observar que el discurso de GTA no es sólo que la violencia lleva al dinero, sino también que la pobreza o endeudamiento en la ciudad americana contemporánea induce fuertemente a la delincuencia.

Por otro lado, si la ciudad representada no “prometiera” un alto grado de libertad, al menos su inducción a la delincuencia no resultaría tan irónica respecto a los sujetos desfavorecidos. Pero tanto Vice City como Liberty City se caracterizan por su amplia extensión transitable y el *free-roaming* como una promesa siempre disponible durante el juego. Ambas ciudades pueden constreñir al sujeto desfavorecido casi hasta la asfixia, mientras le anuncian con rótulos de neón: “eres libre, haz lo que quieras”. Ambas son representadas como ciudades profundamente cínicas.

Aun así, hay un matiz diferencial importante entre Vice City y Liberty City, entre la ciudad costera de los 80 y la ciudad de negocios de la época contemporánea: mientras en Vice City el sujeto desfavorecido aún podía remontar su situación, aunque fuera pagando el precio de la violencia (Tommy Vercetti llega a ser un “respetado empresario” de la ciudad), en Liberty City no hay opción alguna de escapar de la espiral de “pobreza o violencia”. En el primer caso, existe la posibilidad de cambiar las cosas, imponer la propia voluntad sobre el entorno, pero en el segundo caso prima una inmutable supeditación del sujeto desfavorecido al entorno.

Enlazada con lo anterior, estaría la cuestión de los dos tipos de “libertad” que proyecta cada uno de los juegos: mientras la conducción libre por Vice City tiende a connotarse como “alegre”, “relajada”, “distendida” (especialmente en el estado de “empresario” de Tommy Vercetti), la “libertad” en Liberty City tiende más bien a teñirse de “complejidad”, “caos”, “densidad”, “turbiedad”... Esto no sólo acentúa el “brillo” de la promesa de superación de Vice City, en comparación a la fría e inmutable Liberty City, sino que, al mismo tiempo, connota a Vice City como una ciudad más “falsa” y “frívola” que la otra. El “precio del poder” es tan alto que tal vez sería mejor que la promesa de la ciudad no pudiera cumplirse.

Por otro lado, la asociación entre el sacrificio de la libertad y la adquisición de nuevos conocimientos y experiencias, también muy presente en el juego, se puede asociar al género literario de la *bildungsroman*. La *bildungsroman* o “novela de maduración” se basa, como mundo narrativo, en las tensiones entre un adolescente libre y despreocupado (p. ej., como

aquellos que practican el juego de llamar a la puerta/policía y escapar corriendo), y un Entorno donde la maduración y los nuevos descubrimientos se asocian sistemáticamente al sacrificio de dicha libertad y la experimentación de vivencias dolorosas (*El guardián entre el centeno*, *La senda del perdedor*, *Los 400 golpes...*).

La relación entre el sujeto desfavorecido y la ciudad americana contemporánea en *GTA* evoca, indirectamente, aquella típica tensión interna de la *bildungsroman* entre el adolescente libre pero lleno de curiosidad y una cruel sociedad adulta “a la espera”, cuyo precio de “entrada” consiste en la aceptación de dolor y/o violencia y la pérdida de libertad. Desde esta perspectiva, tal vez resulte todavía más comprensible el gran éxito de *GTA* entre el público joven.

* * *

En conclusión, el mundo de *GTA* es el mundo de una ciudad que promete libertad con grandes rótulos de neón pero se caracteriza por una vinculación inevitable entre violencia y consecución de dinero, donde el sujeto desfavorecido se ve arrastrado a la delincuencia organizada, y donde (salvo los más ricos empresarios) uno es tan libre como pobre e ignorante está dispuesto a ser; es decir, donde uno es tan libre como niño está dispuesto a ser.

En esencia, *GTA* pone continuamente en juego un perverso dilema: ser niño o gángster. Ser libre pero también “infantil”, o “maduro” pero violento. No hay término medio, no hay otra salida en el juego de la ciudad contemporánea. El jugador elige, pero su elección no cambia el continuo vaivén del discurso del juego.

Dimitri Rascalov (a Niko Bellic), en el puerto de Liberty City:

“Si algo he aprendido es que podemos elegir el juego, pero no cambiar las reglas”

6. El análisis lúdico más allá del videojuego. El caso de *Battlestar Galactica*

¿Es posible aplicar el modelo de análisis lúdico al estudio de otro tipo de textualidades diferentes al videojuego?

En todo caso, no sería pertinente respecto a cualquier tipo de textos, sino respecto a textos que antes fueron denominados “semi-lúdicos”. Se citaron al respecto géneros textuales como obras de literatura experimental o postmoderna (à la Calvino, Borges o Cortázar), cierto tipo de hipertextos e interactivos multimedia, mundos narrativos, instalaciones artísticas, concursos y debates televisivos, así como también los populares *reality game-shows*.

Pero, ¿cuáles son las características de este tipo de textos que los harían pertinentes para un análisis desde la perspectiva lúdica? Dicho de otra forma, ¿cuáles son las señales textuales que promueven la interpretación del texto como juego?

En primer lugar, se deben considerar dos condiciones de partida:

1. La cualidad cibertextual del texto. Esto remite a textos con un espectro plural de narraciones en su interior, a las cuales subyace una dimensión sistémica de la textualidad, un mundo lúdico/narrativo transversal a las diversas narraciones posibles.
2. La cualidad interactiva del texto. Esto remite a la presencia de un “interactor” o “jugador” en el texto (interactivos multimedia, videojuegos, hipertextualidad), o bien a la presencia de “concursantes” (concursos televisivos, *reality game-shows*), o “usuarios” de instalaciones artísticas, etc.

Mientras la primera condición se puede considerar necesaria pero no suficiente respecto a la pertinencia del análisis del texto desde la perspectiva lúdica, la segunda condición se puede considerar prácticamente suficiente respecto a unos mínimos de pertinencia de este enfoque analítico. ¿Qué ocurre entonces en el caso de cibertextos no-interactivos?:

No todos los mundos narrativos no-interactivos son directa o fácilmente interpretables como juegos. Un tipo de mundos narrativos se aviene más fácilmente a la metáfora del juego, a diferencia de otros.

¿Cuáles son las marcas textuales que sugieren la interpretación de un mundo narrativo como juego? Aunque esta pregunta tal vez requeriría una investigación independiente, se pueden señalar, a modo de hipótesis, seis de ellas:

- a) Mundos narrativos centrados en una relación competitiva explícita y relevante entre varios protagonistas, o con una anticipación explícita de las variantes “ganar/perder” respecto al final de la trama (como en los juegos competitivos).
- b) Mundos narrativos que ponen énfasis en la proyección de un amplio espacio de posibilidad sobre las acciones de los personajes (como en los juegos de *gameplay* abierto -la mayoría de juegos tradicionales y muchos videojuegos-).
- c) Mundos narrativos donde las variantes de actuación de los protagonistas que incluye el espacio de posibilidad poseen una presencia/valor relativamente equilibrado para la resolución de problemas (como en los juegos de estrategia).
- d) Mundos narrativos cuyo espacio de posibilidad se sugiere como sujeto a una mutabilidad azarosa (como en los juegos de azar).
- e) Mundos narrativos con especial relevancia de un elemento de “carrera contra el tiempo” (como en los juegos de carrera).
- f) Mundos narrativos con especial relevancia de un problema a resolver a través de la agregación de diversos indicios (“pistas”) y/o la combinación de diferentes objetos, y con una única solución final acertada (como en los juegos de “puzzle”).

Si bien estos rasgos, tomados individualmente, tal vez no serían suficientes para justificar la adopción de una perspectiva lúdica en el análisis textual, la combinación de varios de ellos sí puede evidenciar esta perspectiva como verdaderamente pertinente y útil.

Acerca de la mayoría de estas marcas textuales se pueden encontrar ejemplos significativos en la serie televisiva de ciencia-ficción *Battlestar Galactica* (Moore / Universal Studios, 2003-2009), cuyo análisis en clave lúdica se aborda a continuación.

Estudio de caso: análisis de *Battlestar Galactica* como juego estratégico

1) Introducción.

Este estudio de caso se toma como extracto de un capítulo de libro realizado junto a Mercè Oliva (Oliva, M. y Pérez, O., 2010)⁹⁶.

Battlestar Galactica (BSG) es una serie de ciencia-ficción futurista, centrada en el conflicto de la humanidad con los cylons, androides creados por el hombre que un día se rebelan,

⁹⁶ Oliva, M. y Pérez, O. (2010): “Fin del mundo: instrucciones de juego. Un análisis de *Battlestar Galactica* como mundo ficcional y como juego estratégico”.

exterminan prácticamente a toda la raza humana y emprenden la persecución de un reducido grupo de supervivientes a través de espacio. La serie puede ser descrita de la siguiente manera:

Las Doce Colonias han sido destruidas por los cylons y los supervivientes humanos deben encontrar el camino a la Tierra antes de que sea demasiado tarde. A lo largo del viaje, es necesario dosificar los recursos de la flota, explorar planetas desconocidos y enfrentarse a los ataques cylon. Mientras tanto, la humanidad se debate entre la necesidad de confiar entre ellos y la importancia de descubrir a siete agentes secretos cylon que se podrían encontrar entre la flota...

Pero, ¿es esto la sinopsis de una narración o tal vez el planteamiento de un juego?... La ambigüedad al respecto que desprende un resumen de *BSG* como éste sugiere de antemano el interés de contemplar la perspectiva lúdica como posible enfoque de análisis textual en el estudio de esta obra.

Antes de abordar de pleno el análisis lúdico, cabe describir con algo más de detalle los fundamentos argumentales de la serie:

Antes del ataque cylon, el mundo narrativo de *BSG* está marcado por una tensión implícita entre los líderes de la nave Galáctica y la sociedad del planeta Cáprica (*BSG: la miniserie*).

Cáprica se sugiere como una sociedad de apariencia feliz y próspera, que ha optado por olvidar a los cylons (expulsados a un planeta lejano), una sociedad que basa su bienestar en comodidades de la alta tecnología, confiada pero también fría y algo frívola, donde se ha perdido capacidad para vivir sentimientos intensos, que tiende a despreciar la fe, los mitos, el pasado y lo antiguo, y donde proliferan el egoísmo y las falsas apariencias (características simbolizadas en el personaje del científico Gaius Baltar antes del ataque cylon).

En ese tipo de sociedad, los líderes de la nave Galáctica son sutilmente representados como "extranjeros" en su propio mundo: Galáctica es la única nave de combate del planeta que no posee alta tecnología, por lo que se considera una simple "manía" del Comandante Adama; Adama reivindica en su discurso público de jubilación el recuerdo de los cylons, no vivir de espaldas a los problemas; los miembros del equipo Galáctica Tyrol y Boomer viven una secreta relación pasional dentro de la nave, en contra de las leyes militares; Starbuck es una piloto de carácter profundamente emocional y con creencias religiosas, etc.

En definitiva, en el mundo narrativo del comienzo de la serie, la condición de "extranjería" no sólo incluye a los cylons sino también, en cierto modo, a la tripulación de Galáctica, los personajes protagonistas (Adama, Starbuck, Tyrol, Boomer).

Se produce entonces el ataque cylon, la venganza prometeica de los cylons sobre los humanos: los cylons devastan las 12 Colonias, exterminando prácticamente a toda la Humanidad en tan sólo unas horas. Paradójicamente, la criticada falta de alta tecnología en

Galáctica por decisión de Adama deviene su salvación, ya que la nave permanece así inmune a la infiltración de inteligencias artificiales cylón en los sistemas de navegación durante el ataque. A partir de entonces, empieza el largo éxodo de la humanidad superviviente a bordo de Galáctica.

Poco después de iniciada la huida, Adama descubre que algunos de los cylons pueden adoptar forma humana, y que algunos podrían encontrarse entre la flota. Tras la difusión de los rumores al respecto, la vida en la flota superviviente ya no volverá a ser la misma.

A lo largo de la serie, uno de los conflictos centrales tiene que ver con las diferentes maneras de ver a los cylons y relacionarse con ellos por parte de los humanos:

Inicialmente, la visión mayoritaria de los humanos sobre los cylons se manifiesta a través de la desconfianza, el odio, la negación de su capacidad de experimentar sentimientos, etc. Pero el soldado Helo pronto va a poner en duda esta postura cuando descubre que la mujer que ama es en realidad una cylon (Número Ocho, llamada Athena).

Esta situación se da también en el sentido inverso: tres de los cylons humanoides (Números Seis, Ocho y Leoben) se sienten en cierto sentido “extranjeros” en su propia sociedad cylon: están fascinados por el amor que experimentan los humanos, su capacidad para el instinto, la religiosidad, la creatividad, etc. Todo empieza con el enamoramiento de Ocho (Athena) por Helo y de Seis por Gaius Baltar. Desde entonces, la división interna entre los cylons se hace cada vez más evidente, y la frontera entre humanos y cylons se va difuminando.

A lo largo de la segunda temporada, la confianza y entendimiento iniciado por Helo y Ocho (Athena) se extenderá entre otros personajes principales, hasta llegar al punto en que, en la cuarta temporada, prácticamente todos los personajes principales tienen una relación estrecha con alguno de los cylons (Adama y Tigh, Helo y Athena, Starbuck y Anders).

Esta creciente confianza de la élite de Galáctica respecto a los cylons será fuente de constantes conflictos: la población civil, la clase política y muchos soldados se resistirán a esta forma de actuar y la combatirán con terrorismo, intentos de golpes de estado y asesinatos.

En general, los personajes protagonistas devienen así de nuevo “extranjeros” dentro del colectivo de supervivientes humanos en su conjunto. En su entorno social emergen miserias como el egoísmo de los líderes políticos que ansían el poder para su propio beneficio (Zarek) y de los representantes de las 12 Colonias, que se mueven por puro interés o favores y privilegios (“*Colonial Day*”, “*Kobol’s Last Gleaming*” pts. I y II, 1.11-1.13), una prensa que solamente se interesa por los escándalos, una sociedad civil que no entiende las decisiones de sus líderes y que a veces se toma la justicia por su mano (“*Sacrifice*”, 2.16), etc. En este contexto, el Comandante Adama, la Presidenta Laura Roslin y otros de los protagonistas son muchas veces incomprendidos y víctima de presiones, protestas y ataques por parte de otros supervivientes humanos.

2) Análisis de marcas textuales sobre la dimensión lúdica de *BSG*.

A la espera de un estudio más detallado al respecto (que se abordará más adelante), se puede asumir que, tratándose de una ficción serial, que por tanto presenta un espectro plural de narraciones vinculadas a un mismo substrato ficcional, *Battlestar Galactica* proyecta un mundo narrativo⁹⁷. Pero, ¿qué es lo que hace que este mundo narrativo resulte especialmente pertinente para su interpretación en clave lúdica?

En primer lugar, la serie se articula a través de una marcada relación competitiva entre humanos y cylons (guerra, persecución, carrera por llegar a la Tierra). Esto remite a las marcas lúdicas del texto “a” y “e”, destacadas anteriormente (mundos narrativos centrados en una relación competitiva explícita entre varios protagonistas, y con particular relevancia de un componente de “carrera”, respectivamente).

Por otro lado, si bien toda narración posee un espacio de posibilidad implícito (“lo que no sucedió pero podría haber sucedido”, por así decirlo), éste puede cobrar mayor relieve en función de ciertos indicios textuales: por ejemplo, el hecho de que los personajes concreten, mediante sus dudas, las alternativas de actuación que quedarán descartadas. Esto sucede constantemente en *BSG*, a través de la explicitación de dilemas estratégicos como desconfiar vs. confiar, atacar vs. huir, etc., en los diálogos entre los personajes. Esto remite a la marca textual lúdica “b” (mundos narrativos que ponen énfasis en la proyección de un amplio espacio de posibilidad sobre las acciones de los personajes, como en los juegos de *gameplay* abierto).

A su vez, en *BSG* los protagonistas adoptan continuamente alternativas de actuación que habían descartado en ocasiones anteriores, de modo que las principales variantes estratégicas no quedan sólo referidas mediante el diálogo y después “olvidadas”, sino que serán también llevadas a cabo por los personajes, tarde o temprano. Esto remite a la marca lúdica “c” (mundos narrativos donde las variantes de actuación de los protagonistas que incluye el espacio de posibilidad poseen una presencia/valor relativamente equilibrado para la resolución de problemas, como en los juegos de estrategia).

Por añadidura, detalles particulares de la serie como la repetición (con ligeras diferencias) de la frase “cualquiera podría ser un cylon” (incluso uno mismo) por diferentes personajes, acentúan más, si cabe, la amplitud del espacio de posibilidad de la serie, sugiriendo la importancia del factor azar, característico de los juegos. Esto remite a la marca textual “d” (mundos narrativos cuyo espacio de posibilidad se sugiere como sujeto a una mutabilidad azarosa).

⁹⁷ En el apartado específico dedicado al análisis de los mundos narrativos se ofrecerán más detalles para determinar la pertinencia de la interpretación de un texto como mundo narrativo, además del espectro plural de narraciones con un substrato ficcional común.

En síntesis, la relación competitiva entre protagonistas y la relevancia del elemento de carrera, el notable grado de concreción del espacio de posibilidad y el relativo equilibrio en el valor de las alternativas estratégicas de los protagonistas, más la proyección del factor azar respecto al espacio de posibilidad, son elementos que, conjuntamente, conectan a *BSG* con la metáfora del juego, más que en el caso de muchas otras series televisivas y mundos narrativos. Esto hace especialmente pertinente el análisis de este texto desde un modelo o perspectiva lúdica.

3) Análisis de la serie desde la perspectiva lúdica: *BSG* como juego estratégico.

El análisis textual de enfoque lúdico cuyos resultados se muestran a continuación se centra en la identificación de los dilemas estratégicos fundamentales que afrontan los protagonistas continuamente a lo largo de toda la serie (durante 4 temporadas), y que proyectan una red de códigos de oportunidades/riesgos, como en cualquier juego de estrategia⁹⁸.

El resultado del análisis son cuatro dilemas estratégicos, que dibujan la dimensión procesual de la serie como espacio de posibilidad y, en cierta medida, condensan la esencia discursiva de *BSG*.

De forma significativa, algunos de los cuatro dilemas estratégicos definidos a continuación (especialmente los dos primeros) pueden encontrarse con ciertas similitudes en el juego de mesa de la serie: *Battlestar Galactica: el juego de tablero*.

I) Desconfianza para seguridad vs. Confianza para obtener recursos/cooperación

Desde el descubrimiento de que los cylons pueden imitar la forma humana, los humanos se debaten entre adoptar una actitud de confianza o una actitud de sospecha. Ambos modelos de comportamiento revelan un cierto equilibrio en cuanto a su valor para la supervivencia y el avance en el viaje hacia la Tierra: por un lado, la desconfianza resulta esencial para preservar la seguridad ante posibles sabotajes y ataques de los cylons infiltrados en la flota, pero conlleva el riesgo del envenenamiento de las relaciones entre los propios humanos y la renuncia a cooperaciones de cylons prisioneros que pueden resultar valiosas. A la inversa, la confianza resulta fundamental para la obtención de recursos básicos y cooperaciones relevantes de algún cylon, pero conlleva el peligro de una mayor exposición a engaños y traiciones del bando enemigo.

Por ejemplo, durante la primera temporada, la desconfianza del Comandante Adama y en ocasiones también de la presidenta Roslin (*BSG: la miniserie*; “Six degrees of separation”, 1.7; “Tigh me up, Tigh me down”, 1.9) resulta un medio muy útil (más que el “detector de cylons” del

⁹⁸ Este extracto de resultados se centra en la dimensión procesual del texto (“gameplay”); se deja aquí al margen el análisis discursivo de la dimensión sistemática (Sujeto-v, Entorno y las relaciones simbólicas entre ambos), ya tratada en otros estudios de caso precedentes.

científico Gaius Baltar) para descubrir si determinada persona es o no un cylon, y para preservar en general la seguridad de la flota. Pero la escalada de desconfianza acaba desembocando en un periodo de caos, sospechas entre los propios dirigentes del éxodo y odio desatado contra los cylons, durante el mando del Coronel Tigh (2.1-2.4).

A partir de la segunda temporada se produce una mayor apertura hacia estrategias de confianza, marcada por las valiosas colaboraciones de una cylon “tránsfuga” que será llamada Athena. Ésta presta ayuda decisiva en la peligrosa expedición de Kobol (“Home” pt. II, 2.7), salva a Galáctica de un virus informático cylon (“Flight of the Phoenix”, 2.9), etc. Aun así, seguirán produciéndose episodios de desconfianza sobre ella, por parte de Adama y Roslin, que se opondrá incluso al nacimiento de su hijo mestizo con el humano Helo (“Epiphanies”, 2.13).

II) Confrontación para eliminar o debilitar al enemigo vs. Huida para asegurar la pervivencia de la Humanidad

La dialéctica entre atacar y proteger tiene que ver sobre todo con el conflicto exterior con los cylons. Atacar se asocia a la oportunidad de aniquilar a los cylons para, en segunda instancia, salvar la raza humana. El riesgo es morir en el intento y llegar a la completa extinción. La estrategia de protección tiene como prioridad salvar la raza humana, pero su desventaja es el riesgo de perpetuar la huida y soportar una situación de peligro constante.

En un principio, Adama y Roslin tienen puntos de vista diferentes (*BSG: La miniserie*): para Adama la prioridad es la guerra, perseguir y atacar. Para Roslin, consciente del desequilibrio de fuerzas entre la flota cylon y Galáctica, la prioridad debe ser proteger lo que queda de la raza humana. Adama acepta inicialmente la estrategia defensiva, evitando ataques directos a excepción de situaciones límite, como la necesidad de combustible *tylium* (“The Hand of God”, 1.10).

A diferencia de Galáctica, para la tripulación de la nave de combate Pegasus (2.10-2.12, “Razor”) la prioridad es atacar a los cylons. De hecho, dejan desprotegidas naves civiles que están a su cargo, quitándoles dispositivos esenciales y abandonándolas a su suerte. Pegasus es capaz de enfrentarse con cierta efectividad a los cylons, pero la actitud radical de sus líderes se representa como ciega e irracional, condenada a la autodestrucción.

Cuando las fuerzas entre humanos y cylons se equilibraron un poco, gracias a la colaboración de cylons rebeldes, en Galáctica empiezan a plantearse con mayor frecuencia una estrategia más ofensiva, pero generalmente no en términos radicales sino priorizando en determinadas ocasiones la seguridad de la humanidad.

III) Disciplina y racionalidad para eficiencia y bienestar social vs. Libertad e instinto para encontrar el camino

Por un lado, la estrategia de disciplina/racionalidad se adscribe en la serie a eficiencia militar, seguridad y bienestar social, pero conlleva el problema de olvidar el valor del instinto individual. En el otro lado de la balanza, la fe, el instinto y un margen para la libertad individual resultarán esenciales para la supervivencia y, sobre todo, para encontrar la aguja de la Tierra en el pajarral del universo. Como contrapartida, conllevan la emergencia de un cierto grado de desorden social, riesgo de insubordinaciones en la tripulación, etc.

La nave Pegasus representa un ejemplo extremo de disciplina y racionalidad. Está gobernada con mano de hierro por la Almirante Cain y esto permite una gestión profesionalizada de los problemas, máxima eficiencia, una mayor estabilidad social y una sólida unidad de la flota, que al principio deslumbran a los tripulantes de Galáctica. Sin embargo, tras esas luces se van revelando sombras de maltrato a los prisioneros cylón, relaciones deshumanizadas entre la tripulación, etc. Las desventajas de esta estrategia radicalizada quedan claras cuando Starbuck desobedece a sus superiores de Pegasus y, gracias a ello, se accede a pistas clave para un ataque posterior contra una flota cylón (2.10-2.11).

A diferencia de Pegasus, la fe y la intuición cobran un papel cada vez más importante/equilibrado dentro de Galáctica, complementando a la disciplina. Por ejemplo, la fe de la presidenta Roslin en la Profecía de Pythia conduce por buen camino a los supervivientes, pasando por el planeta Kobol, y el instinto de Starbuck resultará de nuevo decisivo para encontrar a un grupo de cylons rebeldes y obtener una importante alianza con ellos.

IV) Mantener el sistema social y político para preservar el orden vs. Adaptarse a los nuevos tiempos para preservar la especie

A lo largo de toda la serie se representa también una dicotomía entre mantener el sistema social, legal y político vigente en las 12 Colonias antes del ataque cylón, o modificar este orden adaptándolo a la nueva situación.

Mantener el sistema anterior resulta útil en tanto que aporta seguridad a la población, garantiza unos determinados derechos y obligaciones y que el entramado social funcione. Así, la serie ofrece un mundo ficcional lleno de ruedas de prensa, debates parlamentarios, juicios, etc., que contrastan con la situación de huida y lucha permanente con los cylons.

Por ejemplo, el polémico político Tom Zarek crea un tribunal secreto para juzgar y ejecutar a sospechosos de “colaboracionismo” con los cylons, pero el sistema es perverso puesto que no hay ninguna garantía de justicia para los acusados. La presidenta Roslin defiende un juicio justo, siguiendo el procedimiento habitual de las 12 Colonias.

Sin embargo, en otras ocasiones la propia Roslin advierte que el mantenimiento del orden socio-político presenta importantes desventajas: fundamentalmente, el desajuste que se establece entre las instituciones y la nueva situación en la que se vive (humanidad diezmada, pocos recursos, guerra permanente, etc.). Por ejemplo, en la segunda temporada, ante la amenaza de desaparición de la humanidad en 18 años si no aumenta la tasa de natalidad, la presidenta Roslin decide sacrificar sus ideales y prohibir el aborto (*"The Captain's Hand"*, 2.17). Aunque esta opción de “cambio” se asocia a una mejor adaptación a la nueva realidad, conlleva el peligro de desorden social, pérdida de derechos y, sobre todo, pérdida de referentes, cultura e identidad, de tal modo que ambas estrategias se van alternando a lo largo de la serie, de forma relativamente equilibrada.

* * *

En conclusión, este estudio de caso pone de manifiesto, en primer lugar, la posibilidad de precisar “marcas lúdicas” que hacen especialmente pertinente el análisis textual de ciertos mundos narrativos no necesariamente interactivos a través de la perspectiva lúdica.

A su vez, se observa que el marco teórico de la *gameplay* puede fundamentar la organización de la información semántica en estructuras más flexibles o amplias que las de la narrativa tradicional: en particular, se trata del análisis de la dimensión procesual del texto como “espacio de posibilidad” emergente, más que (o además de) como narración o hipertexto narrativo en el sentido estricto. Tal como se ha comprobado, en el caso de *Battlestar Galactica* es posible profundizar sobre el discurso de la obra a través del análisis de los dilemas estratégicos que ésta plantea implícitamente.

El discurso videolúdico como universo narrativo

El discurso videolúdico como universo narrativo

1. Cibertextualidad y narrativa: el texto como universo narrativo

El cibertexto es un juego-mundo o un mundo-juego

Espen Aarseth

Si la manifestación popular por antonomasia del cibertexto interactivo son los juegos y videojuegos, la principal manifestación popular del cibertexto no-interactivo son los mundos narrativos: mundos literarios de la ciencia-ficción, universos del cómic, mundos de la ficción serial televisiva, trilogías de cine fantástico, etc. Aunque los videojuegos y este otro tipo de mundos narrativos no comparten la cualidad de la interactividad del usuario, sí comparten la cualidad de la “cibertextualidad” (Aarseth) o “textualidad ontológica” (McHale).

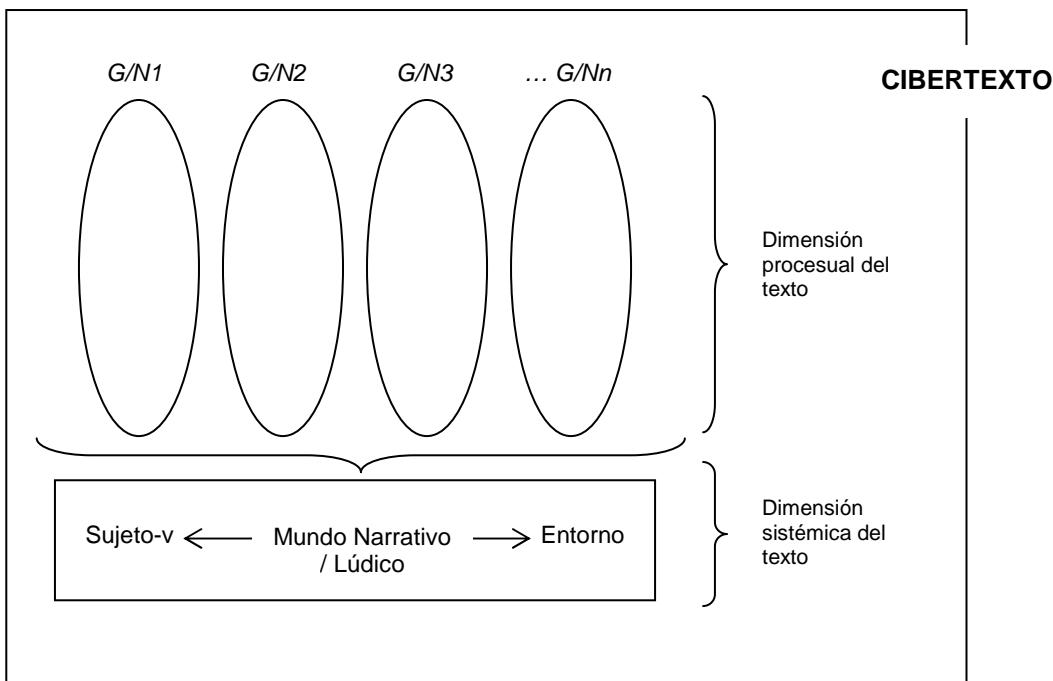
Tal como se ha descrito anteriormente, la cibertextualidad remite al estudio del texto con una dimensión sistémica indisociable del mismo, que subyace como entidad generativa de un espectro plural de *gameplays* o narraciones posibles. Esto conecta con la definición de Dolezel (1999: 57) sobre el concepto de mundo ficcional: una “macro-estructura generativa de historias”.

Sabemos de qué se componen por dentro las narraciones, pero ¿de qué se compone el mundo narrativo subyacente? En este estudio se postula como tensión discursiva fundamental en el interior de un mundo narrativo la que se produce entre el Sujeto Virtual (Sujeto no vinculado a un objetivo específico) y el Entorno, al igual que en el modelo de estructura lúdica planteado anteriormente⁹⁹.

En lo esencial, mientras el análisis del texto como narración tiende a centrarse en las relaciones entre el “héroe” y sus objetivos fundamentales, el análisis del texto como mundo narrativo se orienta a las relaciones entre un individuo o colectivo protagonista y el entorno que le rodea (en sus dimensiones natural, cultural, social, etc.).

Todo ello encaja con la estructura general de la cibertextualidad definida al principio de este estudio, en tanto que modelo teórico común a cibertextos interactivos y cibertextos no-interactivos (donde “G/N” indica *gameplay/narración*):

⁹⁹ Dicha tensión simbólica se puede encontrar implícita en algunos análisis de L. Dolezel sobre mundos ficcionales literarios (1999: 65 y ss., 172 y ss.).



Modelo general de estructura discursiva del cibertexto

Con el término “mundo narrativo” podemos referirnos a un tipo de textos en función de aquello que aparentan ser, pero también podemos usar el término como relativo a una perspectiva de interpretación/análisis de los textos, que iría un poco más allá de las obras que se muestran directamente como mundos narrativos. Esta segunda acepción del concepto de mundo narrativo resulta especialmente interesante como clave interpretativa sobre el videojuego, no sólo sobre videojuegos de rol y mundos de fantasía (p. ej., *NeverWinter Nights* [BioWare, 2002], *World of Warcraft*), que ya se mostrarían abiertamente como tales, sino para cualquier tipo de videojuego.

El concepto de “mundo narrativo” no es nuevo en la teoría narratológica aunque, salvo aportaciones recientes (L. Dolezel), carece de modelos de análisis textual precisos y relativamente transversales entre textos interactivos y no-interactivos. Por ejemplo, en Narratología se utiliza desde hace tiempo el término “diégesis” para referir el mundo narrativo implícito que sugiere un determinado relato. Así, por ejemplo, el espacio en fuera de campo de una película está “presente” en la interpretación del espectador en virtud de la construcción cognitiva de la “diégesis”. Pero la noción de mundo narrativo que aquí se aborda es distinta a la de diégesis: mientras la diégesis remite al mundo narrativo como entidad “supeditada” a una narración específica, en el estudio del texto como-mundo-narrativo (enfoque que aquí nos interesa) serían más bien una o un conjunto de narraciones posibles aquello que se percibe

como “supeditado” o “condicionado” al mundo narrativo. Por así decirlo, en el análisis del texto como mundo narrativo la diégesis deviene el centro gravitatorio del discurso, por encima de las historias y tramas.

Algunos teóricos de la literatura contemporánea (T. Pavel, L. Dolezel, B. McHale, M-L. Ryan) han impulsado la corriente conocida como Teoría de los Mundos Ficcionales, donde se funden antiguos modelos formalistas de la narratividad (B. Tomachevsky), la Teoría de los Mundos Posibles (aplicada a la narratividad por U. Eco, 1982) y la Semiótica, contando como uno de sus objetivos con el de sentar las bases para el estudio estructural de los mundos narrativos. Las siguientes consideraciones de L. Dolezel en *Heterocósmica: ficción y mundos posibles* (1999: 57) definen bien la dirección fundamental de esta corriente teórica:

“El dominio de la ficción es más amplio que el de la historia (...), la invención de historias es un caso particular de la creación de ficciones (...). La ficción literaria es probablemente el laboratorio experimental más activo de la actividad constructora de mundos (...) La semántica de los mundos ficcionales no niega que la historia sea el elemento determinante de la narrativa, pero pone en primer plano las condiciones macro-estructurales de la generación de las historias.”

El modelo de cibertextualidad que aquí se ha desarrollado entraña con la Teoría de los Mundos Ficcionales, aunque incidiendo en la conveniencia de buscar modelos de análisis trascendentales a la cualidad interactiva o no-interactiva de los mundos narrativos.

Pero de nuevo, fijándonos en el esquema, la expresión “mundo narrativo” requiere una aclaración terminológica: ¿no corresponde, según el propio esquema referido, el “mundo narrativo” sólo a una parte de la estructura: la dimensión sistémica del cibertexto? Y, por otro lado, si la dimensión sistémica del cibertexto incluye una tensión discursiva entre el Entorno y el Sujeto, asimismo puede resultar fácil asociar el Entorno al término de “mundo narrativo”.

Efectivamente, el término “mundo narrativo” resulta difícil de atrapar en una acepción específica. En lugar de intentar forzar las cosas, podemos asumir este carácter voluble del término siempre que seamos conscientes en cada momento de a qué nos referimos con el mismo. En este estudio, se optará a partir de aquí por los términos Cibertexto Narrativo o Universo Narrativo para referir la totalidad de la estructura narrativa cibertextual; por otro lado, se utilizará el término Entorno para referir la entidad discursiva interna a la dimensión sistémica del texto que se sitúa en tensión con la figura del Sujeto virtual; finalmente, se reserva el término Mundo Narrativo para referir el conjunto de la dimensión sistémica del cibertexto narrativo (Entorno - Sujeto-v) (el equivalente a lo que habíamos llamado Medio lúdico en el estudio del texto-como-juego). Esta elección confluye con la definición de Dolezel (1999: 57)

sobre el mundo narrativo como “*condiciones macro-estructurales para la generación de historias*”¹⁰⁰.

Una curiosidad sólo indirectamente relacionada con esta cuestión, pero tal vez significativa:

En un estudio sobre los efectos cognitivos de la violencia televisiva, los investigadores concluyeron que los contenidos violentos de los telefilms tendían a subrayar con demasiada frecuencia “la responsabilidad personal del criminal por sus actos, ignorándose las presiones situacionales que se correlacionan con el crimen, como la pobreza, el desempleo, etc.” (citado en: Igartúa y Humanes, 2004: 267).

Pero, ¿eran los “contenidos televisivos” el origen fundamental de este énfasis discursivo en el individuo y en cierta simplificación de los “factores inductores”, o tal vez el énfasis en la interpretación “personalizada” sobre las causas de los acontecimientos es una tendencia de la narrativa lineal tradicional, en un sentido muy general (básicamente por sus limitaciones estructurales)?...

Aunque, naturalmente, el formato de narrativa lineal permite desarrollar discursos ideológicos que enfaticen la compleja red de factores inductores que puede haber tras fenómenos/comportamientos como la delincuencia, existe otro tipo de formatos narrativos que, por sus cualidades estructurales y la cantidad de información semántica que suelen contener, facilitan más el planteamiento de sistemas complejos que condicionan el comportamiento de los protagonistas: se trata de cibertextos como las simulaciones y los mundos narrativos de la literatura, la televisión o los videojuegos.

* * *

Al revés que en el estudio del modelo lúdico de textualidad, en el estudio del videojuego como universo narrativo partiremos de la dimensión procesual para llegar después a la dimensión sistémica del texto (mundo narrativo).

¹⁰⁰ Se podría matizar, respecto a la definición de Dolezel, que el mundo narrativo es efectivamente una “estructura generativa” de la textualidad, pero no necesariamente una “macro-estructura”, en el sentido de que puede ser analizado tanto a nivel general (abstracto) como a nivel de detalle (concreto), es decir tanto a nivel macro-estructural como micro-estructural.

2. Dimensión procesual del universo narrativo en los videojuegos: la narración videolúdica

Abordar el estudio de la narrativa del videojuego, en la tradicional concepción de la narrativa como proceso, es adentrarse en el territorio de una antigua polémica. Probablemente la pregunta que ha generado más controversia entre los académicos del videojuego es si los videojuegos son narrativa o no, si deberían considerarse como una nueva forma de narrar o bien son algo completamente distinto (un juego). Se trata del debate Ludología vs. Narratología en la Teoría del Videojuego.

En este estudio se contemplan los videojuegos ante todo como juegos, en línea con la perspectiva ludológica. Pero este estudio no está comprometido con la búsqueda de una esencia sobre lo que los videojuegos “son”, sino que nuestro objetivo es algo más pragmático: la elaboración de modelos teóricos que puedan resultar útiles e interesantes para analizar la significación y el discurso implícito que vehiculan los videojuegos.

Teniendo esto en cuenta, indudablemente la Narratología supone una fuente teórica llena de recursos valiosos para la construcción de modelos analíticos sobre la discursividad del videojuego.

En los próximos apartados se desarrollará una aplicación de las teorías narrativas orientada al estudio de la dimensión procesual del videojuego (*gameplay*), perspectiva homóloga y que se considera complementaria respecto al estudio de la *gameplay* en clave estrictamente lúdica (apartado anterior).

En lo esencial, los modelos teóricos que se desarrollarán aquí son susceptibles de ser aplicados a cualquier tipo de videojuego, aunque naturalmente resulten en especial apropiados para el estudio de videojuegos explícitamente narrativos (videojuegos de acción/aventura, videojuegos de rol, aventuras gráficas, etc.).

Desde las ciencias cognitivas se ha insistido en los últimos años sobre la relevancia de la narrativa como una herramienta fundamental para comprender la realidad, para construir nuestra identidad y para relacionarnos con los demás y persuadirlos.

Antes de dominar el uso del lenguaje, el característico discurso egocéntrico de los niños tiene como función esencial el intento de encontrar sentido en su vida cotidiana. En este tipo de conversaciones consigo mismos, los niños parecen estar buscando estructuras globales que den sentido a lo que hacen, lo que sienten y aquello que creen, y, según estudios de J. Bruner (1990: 92), para ello aplican formas proto-narrativas en su discurso.

Así, aunque se suele creer que la habilidad de narrar se desarrolla a partir del dominio gramatical del lenguaje, según Bruner sucede más bien a la inversa: la narratividad supone un primer formato (más flexible) de interpretación de las experiencias, y una plataforma para el dominio posterior del lenguaje verbal.

A medida que crecemos, la tendencia a narrativizar nuestras experiencias se interioriza y deja de aflorar en “charlas” egocéntricas, pero según Bruner esta tendencia no desaparece sino que, al contrario, se refuerza. Al parecer, nuestra memoria se va llenando de “plantillas” narrativas, que utilizamos continuamente para comprender la realidad y para construir nuestra identidad.

De todo ello se desprende el interés del estudio sobre la *gameplay* en clave narrativa, sin necesidad de limitarnos a géneros de videojuego explícitamente narrativos o “más narrativos que lúdicos”. Éste es un enfoque subyacente que contienen los siguientes apartados del trabajo¹⁰¹.

Tres formatos básicos de narratividad en el videojuego.

En el diseño de videojuegos existen tres grandes formatos de organización narrativa de la dimensión procesual:

- a) Un formato donde las unidades compositivas de la narratividad se organizan secuencialmente.
- b) Un formato donde las unidades compositivas de la narratividad se organizan a priori de modo no-secuencial (es el jugador quien, mediante la interacción, determinará la linealización final de dichas unidades narrativas -*quests*-).
- c) Un formato “integrado” de los dos anteriores, donde la estructura de *quests* suele encontrarse a nivel micro-estructural, dentro de una trama narrativa principal que engloba en un orden temporal determinado diversos “paquetes” de *quests*.

En el primer caso, se trata de videojuegos que organizan la narrativa fundamentalmente en base a “niveles” de juego, “episodios”, “escenas”, etc., con mayor o menor ramificación hipertextual pero al cabo dentro de un patrón secuencial con orden fijo o considerablemente rígido. Por ejemplo, *Half-Life*, *Fahrenheit*, etc.

En el segundo caso, se trata de videojuegos que organizan la narrativa casi exclusivamente en base a “misiones” o *quests* diseminadas en el espacio de juego, heredando un modelo estructural muy abierto del juego de rol tradicional. Por ejemplo, los mundos virtuales *EverQuest* (Sony Online Entertainment, 1999) o *World of Warcraft*.

¹⁰¹ Acerca de la dimensión procesual del juego como experiencia narrativa, narrativizada o narrativizable: Ruiz Collantes, X. (2008): “Juegos y videojuegos, formas de vivencias narrativas”.

En el tercer caso, se trata de videojuegos con una trama principal sólida y clara, pero redes de *quests* en el interior de las diversas fases fundamentales del argumento. Éste es el modelo de la mayoría de videojuegos de rol *single player*, por ejemplo *Star Wars: Caballeros de la Antigua República*, y también de la saga *Grand Theft Auto*.

Entre los formatos polarizados “a” vs. “b” de narratividad videolúdica hay una diferencia esencial, relativa a dónde reside fundamentalmente el “peso” narrativo:

En el formato secuencial (“a”), el “peso” narrativo no reside en las unidades compositivas (niveles, episodios, escenas), sino, sobre todo, en la trama como conjunto. Se podría decir que, en estos casos, narrativamente el todo es más importante que las partes.

Por el contrario, en el formato de la narrativa de *quests* (“b”), el “peso” narrativo no reside esencialmente en el arco narrativo global sino, sobre todo, en cada una de las unidades compositivas (misiones, *quests*). Se podría decir que, en estos casos, narrativamente las partes tienden a ser más sustanciales que el todo.

En el formato “integrado” (“c”), el peso narrativo está repartido de forma más equitativa entre las unidades compositivas y la/s trama/s global/es del juego.

El explícito desmarque de los formatos basados en *quests* respecto a la narrativa lineal tradicional, así como su utilidad para crear *gameplays* más abiertas y flexibles, es a menudo destacado tanto por diseñadores y jugadores como por los propios investigadores (Tosca, 2003; Aarseth, 2004).

A pesar de que en ocasiones las *quests* pueden presentar estructuras internas bastante rígidas (p. ej., algunas misiones de *GTA*) y, por otro lado, no es inexistente el videojuego con trama semi-lineal y una *gameplay* relativamente abierta (p. ej., *Bioshock* [2K Games, 2007]), en cierto sentido parece que el formato de narrativa de *quests* se ha adoptado como más “propio” del medio videolúdico que el modelo secuencial.

Más que entrar en comparaciones, es interesante observar que la emergencia en la cultura contemporánea de formatos narrativos similares al de *quests* va más allá del videojuego: el tipo de narrativa de los *reality game-shows* como *Gran Hermano* o *Supervivientes*, las webs sociales como Facebook, los mundos virtuales como *Second Life* o el propio YouTube confluyen aproximadamente con esta perspectiva sobre la macro-obra de narrativa popular contemporánea como un inventario abierto de pequeños fragmentos narrativamente interesantes pero con escasa o nula proyección en “grandes historias”.

Tal como ha observado Ryan (2004: 310), el auge del medio digital interactivo coincide con una corriente cultural más general que Jean-François Lyotard identificó como un trasvase “del gran esquema narrativo hacia las pequeñas historias”, característico de la postmodernidad.

En cualquier caso, tanto si los elementos narrativamente primordiales de un videojuego residen en su forma global o en sus unidades compositivas, y con independencia de si la organización de las unidades compositivas remite a un formato secuencial o bien al formato de *quests*, los siguientes apartados del trabajo están destinados a ofrecer modelos analíticos versátiles: útiles tanto para el estudio de las estructuras narrativas globales como de las unidades compositivas de la narratividad, y tanto respecto a unidades compositivas secuenciales (episodios, escenas) como respecto a unidades compositivas no-secuenciales (*quests*).

2.1. Narraciones prototípicas y *gameplay*

De forma similar al análisis de la *gameplay* desde la perspectiva lúdica, el análisis de la dimensión procesual del videojuego, entendido como universo narrativo, parte de la delimitación de un espectro plural de patrones procesuales prototípicos, en este caso “narraciones prototípicas” (Ruiz Collantes, 2006, 2009b y 2009c).

Las narraciones prototípicas son macro-narraciones derivadas de la integración de varias narraciones con algún tipo de similitud sustancial.

El criterio fundamental para una agrupación de narraciones particulares orientada a la construcción de una narración prototípica englobadora es la identidad o similitud del Objetivo principal en las diferentes narraciones. Cabría considerar también como criterios relevantes la identidad o similitud del Sujeto protagonista de la acción y/o del Sujeto beneficiario de la acción en las narraciones¹⁰². De todas formas, en última instancia esto depende de factores *ad hoc* del proyecto de análisis.

Si cambiamos el término de “narraciones” por “partidas” o “sesiones de juego” se atisba enseguida la aplicabilidad de este enfoque teórico al análisis del videojuego:

El hecho de que el jugador comprenda la *gameplay* de un juego a través de la conjugación de diferentes sesiones de interactividad (partidas) en pro de un mismo objetivo, hace que la noción de *gameplay* resulte muy próxima a la construcción del texto narrativo como integración de un conjunto de diversas experiencias narrativas con algunos aspectos esenciales en común (fundamentalmente, el objetivo).

La interpretación de la *gameplay* de un videojuego según este enfoque teórico puede dar lugar a una única narración prototípica o a muchas, según el caso. En los videojuegos con *gameplay* “rígida”, una sola narración prototípica podría condensar toda la experiencia narrativa que ofrece el videojuego en lo fundamental. Por el contrario, en los videojuegos con *gameplay* más abierta, como *Los Sims*, se debería definir un haz indeterminado de “narraciones prototípicas”, que responderán, cada una, a una experiencia de juego prototípica respecto a distintos objetivos o estados finales particulares del videojuego.

A pesar de que, efectivamente, puede registrarse gran variedad de narraciones prototípicas en videojuegos de *gameplay* abierta como *Los Sims*, toda narración prototípica del juego delimitada por un objetivo o estado final específico constituirá un (micro)discurso homogéneo.

¹⁰² Las tres figuras esenciales en la narrativa canónica son el Sujeto protagonista de la acción, el Sujeto beneficiario de la acción y el Objetivo.

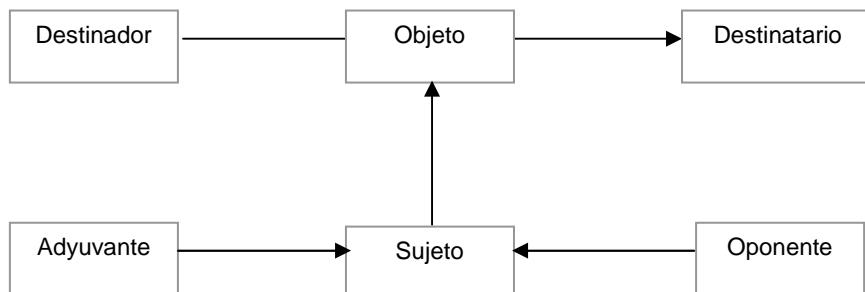
La afinidad entre los conceptos de narración prototípica y *gameplay* (como experiencia de juego prototípica vinculada a un objetivo determinado), invita a considerar un estudio de la dimensión procesual del texto videolúdico donde se complementen el análisis de la interactividad y formas lúdicas con los modelos de análisis narrativo.

2.2. Modelos narrativos canónicos y *gameplay*

Concebida como experiencia narrativa prototípica, la *gameplay* puede estudiarse a partir de tres modelos canónicos de organización narrativa de la información semántica: el modelo actancial, el modelo transformacional y el modelo dramático, que se revisan a continuación en relación con el videojuego.

2.2.1. La *gameplay* como estructura narrativa actancial

El modelo discursivo de roles actanciales, definido por A. J. Greimas (1971: 263 y ss.), constituye un esquema canónico para la construcción y comprensión de la dimensión procesual de muy diversos tipos de textos, especialmente de los “discursos de acción”. La estructura greimasiana de roles actanciales se representa de la siguiente manera:



... Donde el Destinador es el agente que encarga la consecución de un objetivo (el Objeto) a un Destinatario, y el Sujeto es el agente que asume efectivamente la misión y realiza las acciones principales para intentar conseguir el objetivo. Durante la ejecución de la misión, el Sujeto puede encontrar la ayuda de determinados agentes (Adyuvantes) y la oposición de otros agentes (Oponentes).

Los roles actanciales son unidades abstractas o puramente “sintácticas” y, por tanto, pueden estar encarnadas por personajes o sucesos (atmosféricos, sobrenaturales, etc.), por personajes masculinos o femeninos, individuales o colectivos, etc. Se trata de un esquema de “funciones” narrativas esenciales, y un mismo personaje puede ejercer varias de ellas en una misma historia, por ejemplo actuar como Sujeto para alcanzar un objetivo que uno se ha encomendado a sí mismo, como Destinador y Destinatario.

Por otro lado, cabe observar que cada uno de los ejes engastados incluye, en sí mismo, una sub-narración (cfr.: “programas narrativos de base” vs. “programas narrativos de uso / anexos”: Greimas y Courtés, 2006: 320-322). Por ejemplo, la realización de una acción de ayuda del

Adyuvante hacia el Sujeto protagonista de la trama principal supone un sub-programa narrativo en el que la figura del Adyuvante sería el “Sujeto” y el beneficio perseguido para el Sujeto del programa narrativo principal o general constituiría el “Objeto”.

El modelo actancial es susceptible de ser aplicado al estudio de la *gameplay* del videojuego en clave narrativa. Su aplicación no debería presentar problemas siempre que se tengan en cuenta dos cuestiones fundamentales:

En primer lugar, el hecho de que, en el estudio de la *gameplay*, la estructura actancial se asocia no a una narración única (fija) sino a una integración de varias narraciones con objetivo común (partidas), para construir sobre el modelo una narración prototípica.

En segundo lugar, se debe tener en cuenta que este modelo ofrece una visión “parcial” del texto videolúdico, según algunas observaciones realizadas anteriormente: se trataría de un modelo centrado en la dimensión procesual del texto videolúdico, ya que no está concebido para dar cuenta de la dimensión sistémica de la narratividad (mundo narrativo).

A través de la aplicación de este modelo al videojuego se pueden detectar, por ejemplo, variaciones discursivas interesantes en la ocupación de roles narrativos en diversas unidades narrativas: por ejemplo, el desempeño de un modesto rol de Adyuvante en la primera misión relevante que se encarga al sujeto/jugador en *Dragon Age*, que acaba enfatizando la evolución del protagonista desde sus inicios hasta su reconocimiento como gran héroe; o el hecho de que un determinado personaje puede ejercer de Adyuvante del jugador en determinada misión o contexto del juego, para más adelante convertirse en un Oponente (p. ej., las masas de ciudadanos en *Assassin's Creed*).

Por otro lado, este modelo es también útil para afinar en la discriminación de las relaciones entre jugador y personaje (avatar). Por ejemplo, en las escenas de videojuego llamadas *quick-time events*, el jugador controla de forma muy limitada al personaje protagonista, tan sólo a través de pulsaciones puntuales de botones del *gamepad*, mientras el personaje desarrolla por sí solo complejas acciones en el interior del juego (p. ej., avanzar esquivando la caída de enormes rocas rodantes, en *Resident Evil 4*). Este tipo de situaciones sugieren una escisión pasajera entre jugador y personaje, quedando el jugador en el rol de Adyuvante (en el plano de realidad) y el personaje en el rol de Sujeto protagonista (en el plano ficcional). Acerca de esta última cuestión, se profundizará en el apartado dedicado al estudio del videojuego en el nivel de enunciación/*performance*.

2.2.2. La *gameplay* como estructura narrativa transformacional

El modelo transformacional de la narrativa es, a diferencia del anterior, un modelo concebido en clave dinámica o diacrónica, con acento temporal. Desde esta perspectiva, la estructura mínima de la narratividad se basa en el encadenamiento de “enunciados de estado” y

“enunciados de acción”: mientras los enunciados de estado son, esquemáticamente, proposiciones de “poseer / no poseer” un objeto ($S\cap O$ / SUO), los enunciados de acción son, esquemáticamente, proposiciones de “hacer poseer / hacer no poseer” un objeto ($SUO \rightarrow S\cap O$ / $S\cap O \rightarrow SUO$).

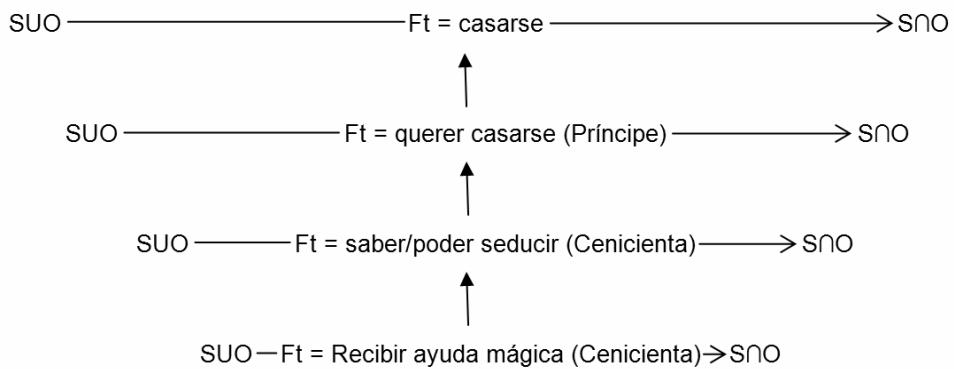
De esta forma, un relato mínimo se puede definir como un cambio de estado con acciones/transformaciones intermedias. Tomando un ejemplo de Courtés (1980: 107-136), la expresión mínima del cuento de la Cenicienta consistiría en un cambio de estado entre las situaciones de “Príncipe y Cenicienta separados” y “Príncipe y Cenicienta juntos”, a través de la función de transformación (F_t): “casarse”. El esquema correspondiente sería:

$$SUO \xrightarrow{F_t = \text{casarse}} S\cap O$$

Esta unidad mínima del relato constituye el núcleo de un programa narrativo, y por tanto podría desplegarse en una estructura actancial, pero si se escoge el modelo transformacional lo importante no es tanto observar las particularidades actanciales de cada programa y subprograma narrativo sino atender al encadenamiento en el tiempo de sucesivos programas narrativos.

Al final, esto ofrece algo así como una representación “heurística” de la estructura narrativa, una representación de las acciones sucesivas necesarias para resolver un problema (conseguir un objetivo).

Desde esta perspectiva, un cambio de estado en la narración entraña otro de nivel inferior, y así sucesivamente. Siguiendo con el ejemplo de Courtés, el análisis de la Cenicienta nos llevaría a observar que, para que se cumpla la función transformativa de “casarse”, antes el Príncipe debe “querer casarse” (obtenemos así un nuevo cambio de estado), para que el Príncipe “quiera casarse” la Cenicienta debe antes mejorar sus cualidades de seducción (otro cambio de estado a nivel inferior) y, finalmente, para que la Cenicienta tenga mayor capacidad de seducción, una Hada Madrina debe concederle una ayuda mágica en forma de vestidos, etc. (un tercer nivel de cambio de estado). Representado esquemáticamente, el proceso narrativo de la Cenicienta respondería a lo siguiente:

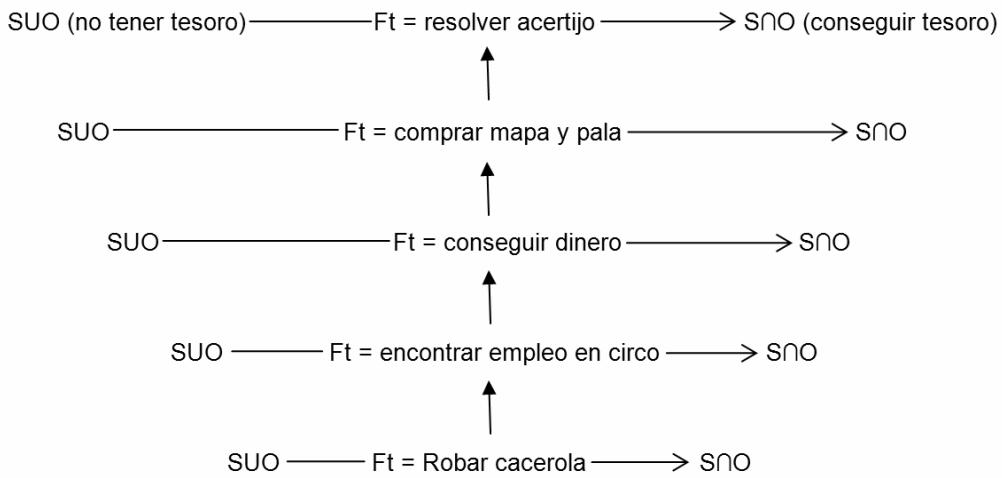


En su aplicación al análisis de la narrativa videolúdica, este modelo resulta especialmente útil si se quiere atender al encaje (a modo de “puzzle”) de las competencias de actuación que exige la resolución de un problema/objetivo determinado (dimensión prescriptiva de la *gameplay*), y la proyección discursiva que ello conlleva. Veamos, por ejemplo, la proyección discursiva de la búsqueda del tesoro en la aventura gráfica *The Secret of Monkey Island* (LucasArts, 1990):

Para encontrar el tesoro de Melée Island, el joven aspirante a pirata Guybrush Threepwood debe resolver un pequeño acertijo escrito en el pergamo donde se suponía que debía haber un mapa del tesoro (la resolución del acertijo indicará dónde está escondido el tesoro). Para obtener el “mapa del tesoro” no hay que correr grandes aventuras sino, directamente, comprar el documento, junto a una pala, pero para ello Guybrush debe conseguir antes el dinero, y para ello debe conseguir antes un empleo como hombre-bala en un circo. Finalmente, para ser admitido en el trabajo deberá conseguir un “casco” por cuenta propia, que acabará consistiendo en una simple cacerola a robar en una taberna de piratas¹⁰³.

Veamos el esquema estructural resultante de esta narración:

¹⁰³ Ejemplo consultable en DVD-1 adjunto: *Monkey Island (tesoro)*.



En *The Secret of Monkey Island*, la ruta de resolución de problemas asociada a la búsqueda y encuentro del tesoro resulta, como se puede observar en el esquema, claramente “desmitificadora” respecto al tradicional relato de aventuras de piratas:

La búsqueda del tesoro no se vincula a acciones radicalmente emocionantes como la exploración de selvas con animales salvajes, la confrontación con otros peligrosos piratas, etc., sino a acciones tan prosaicas como “conseguir un empleo” y “comprar” una pala en una tienda, así como también a acciones “poco dignas” para un futuro pirata, como “hacer de hombre-bala” en un circo y “robar una cacerola” en la cocina de una taberna.

Así, el relato sobre “la forja del pirata” en *The Secret of Monkey Island* se carga de una significación paródica a través de este tipo de estructuras transformacionales, recurrentes en el conjunto global del juego.

2.2.3. La *gameplay* como estructura narrativa dramática

El proceso narrativo se puede concebir también como un “crescendo” dramático, en relación con la teoría del arco narrativo canónico. Mientras el enfoque transformacional anterior plantea los cambios de estado de la narración en clave de ruta de resolución de problemas, el enfoque dramático plantea los cambios de estado de la narración como cambios en la tensión narrativa.

Este último enfoque entraña con la teoría del guión cinematográfico. Inspirándose en las investigaciones pioneras de la estructura narrativa (V. Propp, A. J. Greimas) y la psicología del mito (J. Campbell), los teóricos del guión cinematográfico (S. Field, Ch. Vogler, L. Seger, R. McKee) han desarrollado un modelo estructural de narratividad centrado en el incremento progresivo de la tensión dramática. Un esquema muy general del desarrollo dramático de la narración puede ser el siguiente (cfr.: Aranda y De Felipe, 2006: 137 y ss.):

ACTO I: Planteamiento

- **Estado inicial.** Situación incial de la historia. Suele comprender una presentación de personajes y una descripción del contexto inicial.
- **Emergencia de la falta o conflicto principal.** Consiste en el surgimiento de un problema (o de una aspiración). En suma, se trata de una fase narrativa que concluye con alguien que no posee algo que él u otro sujeto considera que sería bueno poseer.
- **Fase de contrato o “llamada a la aventura”.** Un determinado sujeto se asocia (por encargo o por iniciativa propia) a la misión de resolver el conflicto.
- **Primer punto de giro** (definido más abajo).

ACTO II: Nudo

- **Fase de adquisición de competencias.** El protagonista recoge información, datos, herramientas, etc., necesarias antes de emprender de pleno la tarea central.
- **Ejecución del contrato y nudos de acción.** El protagonista emprende acciones directamente orientadas a la resolución del conflicto. Suele encontrar por el camino sujetos o acontecimientos que le favorecen (adyuvantes), y otros que le perjudican (obstáculos, oponentes).
- **Segundo punto de giro** (definido más abajo).

ACTO III: Desenlace

- **Clímax.** La secuencia o escena donde se ha de resolver definitivamente si el sujeto protagonista acaba consiguiendo su objetivo o no.
- **Sanción.** Una posible escena de recompensa o recriminación al protagonista en función de los resultados de su actuación.
- **Estado final.** Situación final de la historia. Suele comprender la muestra de una transformación externa del estado inicial de la historia, y/o una transformación interna de personaje (por aprendizaje, cambio de actitud, etc.), independientemente de si el protagonista ha conseguido el objetivo o no. A menudo se dan ambas cosas a la vez (transformación exterior e interior).

Puesto que en la estructura dramática el segundo acto suele ocupar aproximadamente la mitad de la narración, una cuestión fundamental es cómo se mantiene la inercia del “crescendo” dramático durante la fase central de la narración. En el caso del cine, existen dos recursos particularmente habituales para lograr esto: los **puntos de giro** o giros argumentales y las **subtramas**.

Respecto a los giros narrativos, los manuales de guionismo suelen recomendar situar uno entre el primer y el segundo acto, y otro entre el segundo y el tercer acto. Estos dos puntos de giro canónicos pueden definirse brevemente de la siguiente manera:

- **Primer punto de giro.** Giro narrativo con el que se aconseja terminar el primer acto. Se suele tratar de un acontecimiento inesperado para el protagonista y/o para el espectador. El protagonista adopta entonces definitivamente la tarea bajo una consideración y/o implicación especial. Este giro narrativo suele remarcar la sensación de que “no hay vuelta atrás” (en ocasiones es denominado “punto de no-retorno”). P. ej., la típica decisión del detective ya retirado de volver a investigar al descubrir implicaciones personales en un caso.
- **Segundo punto de giro.** Giro narrativo con el que se recomienda cerrar el segundo acto. Se trata de un suceso inesperado, una ruptura o transgresión de expectativas en la trama, que revela una nueva situación (o un aspecto nuevo de la situación) y sugiere que el final de la trama se acerca. P. ej., el típico descubrimiento de una persona totalmente inesperada como responsable de un crimen, articulado con su intento de huida final o el inicio de la cuenta atrás para la explosión de una bomba, etc.

En cuanto a las sub-tramas, se trata de historias de relaciones personales entre personajes e historias de transformaciones interiores, generalmente por amor, amistad o aprendizaje. La parte fundamental de su desarrollo se produce en el segundo acto, entrelazadas con la trama central en la fase de ejecución narrativa.

Dos videojuegos han destacado en particular por una original aplicación de estos recursos en la estructura narrativa: *Fahrenheit* y *Half-Life*.

Por un lado, en *Fahrenheit* (Quantic Dream, 2005) resultan originales algunas escenas “de relajación” muy poco comunes en el diseño de videojuegos, en las que, sin cortar la interactividad del jugador, se desarrollan pequeñas subtramas de relaciones personales o conflictos interiores de los personajes: por ejemplo, el conflicto sentimental entre Tyler y su novia Sam. El usuario tiene ocasión de jugar una escena en *Fahrenheit* donde simplemente debe realizar, controlando a Tyler, acciones como darse una ducha, vestirse, tomar café y mantener una conversación tensa con Sam en la cocina. En esta conversación, durante el desayuno, se revela que a Sam no le gusta que Tyler trabaje como policía en la ciudad donde viven, ya que ella cree que es demasiado peligrosa. Según la interacción del jugador, este conflicto sentimental evoluciona en una u otra dirección, pero en cualquier caso no deja nunca de constituir una sub-trama marginal al desarrollo principal de la narración¹⁰⁴.

¹⁰⁴ Ejemplo consultable en DVD-2 adjunto: *Fahrenheit (Tyler)*.

En cuanto a *Half-Life* (Valve, 1998), este videojuego marcó un punto de inflexión en la narrativa videolúdica por integrar el juego de acción con escenas de relevancia narrativa sin cortar en ningún momento la interactividad del usuario. Tradicionalmente, las escenas de planteamiento de la trama y las escenas que suponen giros argumentales relevantes son (o eran) diseñadas en los videojuegos como “*cut-scenes*”, es decir como escenas cinematográficas sin interactividad del usuario. De esta manera, los autores se aseguran de que la información crucial sobre la trama le llega al jugador en condiciones idóneas para una buena comprensión narrativa. Sin embargo, un exceso de este tipo de escenas conlleva el riesgo de “distanciar” al jugador y/o rebajar la “inmersividad” de la experiencia de juego (algunos videojuegos de *Metal Gear Solid*, por ejemplo, han sido criticados por esto). Dos aportaciones originales de *Half-Life* sobre estas cuestiones consistieron en lo siguiente:

1) En lugar de la habitual secuencia de vídeo para dar al jugador el control del personaje sólo después del establecimiento del conflicto narrativo, en *Half-Life* se inicia la interactividad nada más empezar: se sitúa al jugador, todavía carente de conflicto y objetivo, en la piel del científico Gordon Freeman, en un entorno cotidiano, un día de trabajo cualquiera en el complejo científico de Black Mesa.

El personaje/jugador recorre los pasillos del complejo científico mientras sus compañeros le comentan que se requiere su asistencia en la “cámara de pruebas”. Durante los primeros compases de *Half-Life* no hay conflicto narrativo alguno, pero el usuario ya está jugando, algo que resultaba muy poco habitual en la época en la que se lanzó el juego al mercado (e incluso, en parte, hoy en día)¹⁰⁵.

2) Respecto al diseño de giros narrativos, *Half-Life* aportó también algunas apuestas originales en su momento:

Durante el trabajo de Freeman en la cámara de pruebas se produce un grave accidente, que abre una brecha dimensional. Esto provoca una invasión de seres alienígenas en el complejo científico. En medio del caos, Freeman debe intentar sobrevivir y escapar con vida del complejo científico. Para ello, cuenta con la ayuda de numerosos colegas científicos a lo largo del camino, que le permiten el acceso a zonas prohibidas, dándole contraseñas, abriéndole puertas, etc. Cuando el jugador ya lleva un buen número de horas de juego, varios científicos empiezan a anunciar a Freeman la llegada del Ejército, con la esperanza de que ellos podrán ayudar a controlar la invasión. Freeman sigue avanzando, hasta que se produce la llegada de los militares. En ese momento, un científico sale de su escondrijo y da una bienvenida eufórica a los soldados. Los soldados se acercan y apuntan contra el científico. El científico habla con ellos y empieza a mostrarse confundido. Mientras tanto, el jugador puede haber intuido lo que va a suceder, y descender por unas escaleras hasta el lugar donde ocurre todo, pero en ningún caso podrá llegar a tiempo para salvar al científico. Por más que vuelva a intentar jugar la

¹⁰⁵ Ejemplo consultable en DVD-2 adjunto: *Half-Life (inicio)*.

misma escena una y otra vez, ésta está diseñada de tal manera que el jugador puede intentar llegar hasta su compañero, pero nunca lograr salvarlo.

Un soldado dispara a quemarropa contra el científico. ¿Asesinato? Más tarde se descubre que los soldados cumplen órdenes: “mantenimiento del secreto de Estado”. El Ejército no ha ido a Black Mesa para ayudar a los científicos, sino para eliminarlos a todos y evitar que se conozcan en el exterior las investigaciones de alto secreto del complejo científico¹⁰⁶.

Los diseñadores podrían haber resuelto esta escena con una secuencia cinematográfica pregrabada. Podrían haber pensado que, ya que el jugador no podía cambiar el final, para qué dejarle interactuar... Pero el diseño de la escena con interacción del usuario le aporta a ésta dos valores relevantes: por un lado, se evita el efecto de distanciamiento del usuario para mantener la particular “narrativa vivencial” de los videojuegos; por otro lado, el mantenimiento de la interactividad ante sucesos trágicos predeterminados comporta connotaciones de “impotencia” y “frustración” del personaje/jugador. En este sentido, el diseño de esa “interactividad no-interactiva” juega un papel muy coherente en el juego: *Half-Life* se caracteriza por contener un gran número de escenas trágicas donde el jugador siempre puede intentar evitar un desastre pero sin llegar nunca a lograrlo, algo que enlaza muy bien con el tema de la minimización del protagonista y su voluntad personal ante las fuerzas del Estado, muy presente en el trasfondo del juego.

2.2.3.1. Arco dramático y curva de tensión lúdica

Al margen de sub-tramas y giros argumentales (interactivos o no-interactivos), en el diseño de videojuegos existen otros factores más específicos del medio, estrechamente relacionados con la construcción de un “crescendo” dramático en la dimensión procesual del juego:

- **Diseño de la curva de dificultad**
- **Diseño de la curva de aprendizaje**

Es conveniente no confundir la “curva de dificultad” del juego con la “curva de aprendizaje”. Si concebimos el aprendizaje como adquisición de conocimiento, el mero perfeccionamiento en la ejecución de una tarea determinada no supone necesariamente un proceso de aprendizaje, por más que dicha tarea se desarrolle en unas circunstancias cada vez más complejas. Por ejemplo, en *Tetris* las piezas caen cada vez a mayor velocidad, y esto incrementa progresivamente el nivel de dificultad del juego; pero, salvo que incluyamos el puro perfeccionamiento de la destreza como aprendizaje, la curva de aprendizaje en *Tetris* resulta mucho más “plana” que la curva de dificultad. En este sentido, al igual que *Space Invaders* o *Street Fighter 2*, *Tetris* sigue un principio de diseño característico de los viejos juegos de

¹⁰⁶ Ejemplo consultable en DVD-2 adjunto: *Half-Life (militares)*.

arcade “adictivos”: juegos “rápidos de aprender pero difíciles respecto a la adquisición de maestría” (Salen y Zimmerman, 2004: xiv). En otras palabras, rápidos de aprender pero con dificultad creciente.

Algunos aspectos frecuentes en el incremento de la tensión lúdica por requerimientos de aprendizaje son nuevas reglas añadidas, nuevos agentes del mundo del juego, nuevas estrategias a inferir, etc. Algunos factores relevantes en la acentuación de la curva de dificultad en los videojuegos suelen ser el incremento del número de adversarios o de sus competencias de actuación, la disminución de las competencias de actuación del jugador en algún aspecto (incluídos instrumentos disponibles)¹⁰⁷, el incremento del número de condiciones obligatorias a cumplir para lograr el objetivo (condiciones de victoria), la imposibilidad de grabar la partida tras largos periodos de progresión del juego, etc.

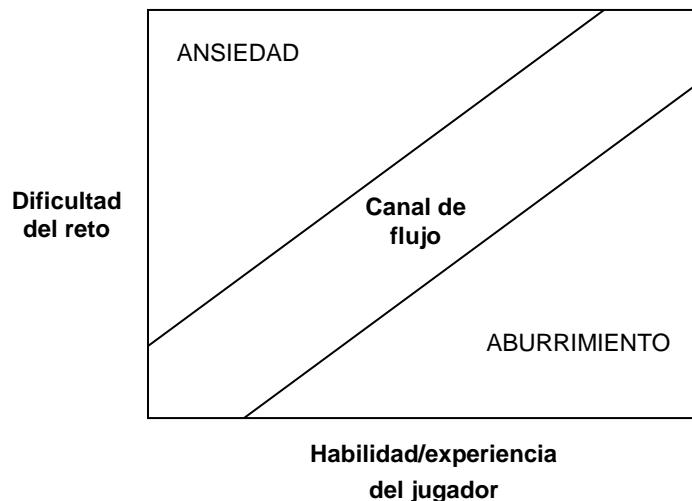
La integración de la curva de aprendizaje y la curva de dificultad produce en el videojuego una curva de tensión lúdica general. Dicha curva de tensión general de la experiencia lúdica se puede conceptualizar a través de la teoría de la “experiencia óptima” o “flow” de M. Csicszentmihaly:

En el contexto de un intento de resolución de un problema, entre el aburrimiento (por exceso de simplicidad) y la ansiedad o frustración (por exceso de complejidad) está lo que el psicólogo Mihaly Csicszentmihaly ha definido como un “estado de flujo” del sujeto, una situación en la que la persona siente que puede abordar un objetivo difícil pero deseado, objetivo que se encuentra cerca del umbral de sus capacidades pero no más allá de las mismas¹⁰⁸.

Los teóricos del diseño de juegos (p. ej., Salen y Zimmerman, 2004: 351; Juul, 2005a: 113) recurren a menudo al modelo “flow” de Csikszentmihaly para representar el “crescendo” de tensión de la experiencia lúdica, tal como muestra el esquema siguiente:

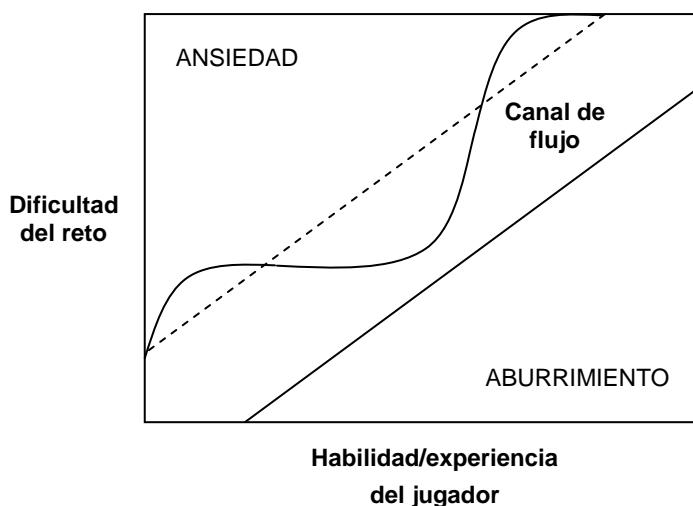
¹⁰⁷ En el diseño del componente de “reto” de los juegos resulta fundamental la definición y modulación a lo largo de la experiencia del “no poder hacer” del Sujeto/jugador, sus limitaciones. A este respecto, Bernard Suits describió la experiencia de juego como “el intento de alcanzar un objetivo a través de medios menos eficientes de los que en realidad podrían utilizarse” (citado en: Egenfeldt-Nielsen et al., 2008: 33). Por ejemplo, el golf es un deporte interesante si y sólo si el jugador “no puede” llevar la pelota hasta el hoyo con la mano.

¹⁰⁸ Se puede considerar que la teoría de Csicszentmihaly reproduce un principio fundamental de la Teoría de la Información: la tensión entre las nociones de “redundancia” e “información”, con ramificaciones en múltiples dimensiones semánticas (por ejemplo: “previsible” vs. “imprevisible”, “rutinario” vs. “sorprendente”), incluida la tensión entre “sencillez” y “complejidad” y, por tanto, “facilidad” vs. “dificultad” de un juego.



Sin embargo, se puede considerar que en el diseño canónico de videojuegos hay ciertas fases donde la curva de tensión aumenta por encima del canal de flujo, aunque de forma breve: por ejemplo, al principio de un nivel/misión de videojuego, la necesidad de aprender bastante información novedosa (reglas, nuevos agentes del mundo del juego, opciones estratégicas, etc.) hace que la tensión tienda a situarse provisionalmente por encima del nivel de flujo, hacia una ligera “ansiedad” que debería resultar “motivadora”.

Por otro lado, en los finales de nivel/misión de videojuego, y especialmente en el final definitivo del juego, es común el hecho de que el nivel de dificultad del reto aumente considerablemente, creando una especie de “clímax” lúdico. En estos típicos finales climáticos, de nuevo el nivel de tensión sobrepasaría el canal de flujo, para reforzar el valor/mérito de la consecución del reto final. Una representación gráfica de esta curva canónica de la tensión lúdica en el videojuego, según aquí se propone, quedaría de la siguiente manera:



Como se puede observar, la curva de tensión típica del videojuego sería una curva sinusoidal con dos puntos de máxima tensión/complejidad en la experiencia de juego: el aprendizaje de reglas y del funcionamiento del mundo del juego en “estados iniciales” (nuevos niveles o misiones), y el incremento de la dificultad en “estados finales”¹⁰⁹.

En conclusión, mientras en el cine los recursos estructurales básicos para impeler el “crescendo” de la tensión eran los giros narrativos y las subtramas, en el videojuego, sin necesidad de descartar los anteriores, los recursos de diseño básicos al respecto son lo que podríamos llamar “retos de aprendizaje” y “retos de dificultad”: puntos álgidos de tensión en la experiencia de juego determinados por novedosas exigencias de aprendizaje de reglas/estrategias o novedosas exigencias del nivel de dificultad del juego, respectivamente.

Un ejemplo significativo sobre el posible entrelazamiento de incrementos de tensión narrativa e incrementos de tensión lúdica se puede encontrar en la primera escena jugable de *Another World* (Delphine, 1991):

Tras un accidente en un laboratorio de alta tecnología, el físico Lester Knight es teletransportado a un desértico planeta alienígena. La primera exploración del planeta por el personaje/jugador está representada en el juego con sutileza coreográfica en el diseño del incremento de la tensión dramática:

En primer lugar, Lester encuentra en el suelo una especie de larva de aspecto negruzco. En caso de no evitarla saltando, la larva clava un aguijón a la altura del tobillo de Lester, y el veneno inoculado le deja sin vida. Una vez aprendida la lección, el jugador pasa a una siguiente zona de la escenografía, donde descubre que ha aumentado considerablemente el número de larvas. En este momento, el incremento de la dificultad del juego suscita un aumento en la tensión dramática general. Una vez superada también esta zona, Lester sigue avanzando y se produce un hecho sorprendente: una bestia similar a un orangután de intensos ojos rojizos surge de repente ante el protagonista y empieza a perseguirlo. Este suceso no supone sólo un incremento de la dificultad del juego (ya que exigirá una arriesgada huida del personaje/jugador), sino también un pequeño giro argumental en el plano narrativo: tras la redundancia en la aparición de pequeños oponentes como las larvas en los primeros compases del juego, la aparición de este animal de tamaño mucho mayor resulta sorpresiva. La huida de la bestia por parte del personaje/jugador contiene un incremento de dificultad en el plano lúdico a causa de la necesidad de esquivar las larvas en la huida, pero esta vez con la exigencia

¹⁰⁹ Tal vez sea una excepción a este respecto el inicio del videojuego: el motivo es que, con frecuencia, el periodo inicial de aprendizaje en el videojuego (desde el estado inicial hasta la fase de adquisición de competencias) posee una tensión muy atenuada a través de tutoriales encubiertos, entornos donde se ha eliminado cualquier riesgo para el personaje/jugador, etc. En cambio, si hacemos excepción de esto, la curva propuesta resultaría representativa del resto de transiciones entre estados iniciales y finales en el marco de los diferentes niveles o misiones del juego.

añadida de avanzar corriendo y no poder detenerse ni un momento. Durante la huida, la bestia se aproxima peligrosamente a Lester, que se acerca a un precipicio, pero cuando todo parecía perdido se produce otro pequeño giro narrativo: llegado al borde del precipicio, Lester (esta vez el personaje por sí solo) da un salto a la desesperada hacia una liana próxima al precipicio, consigue balancearse con mucha habilidad y volver hacia atrás en un vaivén. Tras el micro-giro argumental, la bestia reemprende la persecución de Lester en el sentido opuesto, y esta vez es el incremento de la dificultad lúdica aquello que aumenta de nuevo la tensión dramática: tras la serie de acontecimientos superados por el jugador, la imposibilidad de haber grabado la partida supone un incremento de tensión implícito. Lester sigue huyendo de la bestia y esquivando las larvas al mismo tiempo, hasta que llega a una zona del escenario donde se produce de nuevo un hecho sorprendente: aparecen unos seres humanoides encapuchados, que disparan una pistola láser contra la bestia, dejándola tendida en el suelo. Lester se detiene de golpe, confuso, y saluda con la mano a sus extraños “salvadores”. A la sorpresa inicial de la aparición de seres humanoides le sigue un último evento inesperado: los encapuchados vuelven a disparar, esta vez contra Lester. Pero no le han matado. Recogen su cuerpo y lo llevan hasta una cárcel, donde el personaje despertará más tarde, tras una elipsis¹¹⁰.

Como se puede observar en esta escena de *Another World*, el incremento de la tensión general del videojuego puede derivar de factores de composición narrativa (fundamentalmente, giros argumentales) y factores de composición lúdica (fundamentalmente, retos de aprendizaje y aumentos de la dificultad), factores que pueden entrelazarse de diversas maneras en el interior de un mismo videojuego o una misma escena de videojuego.

Por último, se debe considerar que aunque el diseño de la dificultad en los videojuegos suele corresponder a este modelo de curva creciente, ésta no es la única opción posible al respecto. Dicho modelo de dificultad creciente se asocia a un diseño de carácter “excéntrico”, en el sentido de que es el sujeto/jugador quien debe adaptarse al nivel de dificultad del mundo del juego y sus eventuales incrementos (o disminuciones), y no al revés. En cambio, al igual que respecto al diseño de la temporalidad y la espacialidad lúdicas (como vimos en apartados precedentes), en el polo opuesto del **diseño excéntrico de la dificultad** existe un modelo de **diseño céntrico de la dificultad**.

Este otro modelo remite, a la inversa, a la adaptación del mundo del juego a las cualidades o aptitudes del sujeto/jugador. En la terminología del desarrollo de videojuegos, este modelo de diseño se suele denominar “Ajuste Dinámico de la Dificultad” o “D.D.A.” (por “Dynamic Difficulty Adjustment”).

¹¹⁰ Ejemplo consultable en DVD-2 adjunto: *Another World*.

Se trata de un ajuste flexible de la dificultad en función del nivel de habilidad que está mostrando el usuario en el juego, o bien por delegación en el jugador de la fijación del nivel de dificultad¹¹¹. Si el jugador se está mostrando poco acertado, el sistema de juego le proporcionará ciertas ventajas y/o hará que los adversarios se vean perjudicados o vean atenuado su potencial en algún aspecto. Por el contrario, si el jugador se está mostrando muy acertado, el sistema de juego le proporcionará muchos menos recursos ventajosos y/o proporcionará ventajas o aumentará el potencial de los adversarios en algún aspecto (p. ej., en el popular *Mario Kart Wii*).

En cuanto a la aplicación expresiva de este modelo de diseño de la dificultad, resulta interesante el videojuego *Flow*:

Flow es un pequeño videojuego *on-line* de diseño experimental de Jenova Chen, concebido como aplicación práctica de la teoría del mismo nombre de M. Csikszentmihaly. En este videojuego, el usuario controla un pequeño microorganismo acuático con forma de gusano, en un mundo submarino donde habitan muchos otros microorganismos de diferentes formas y tamaños.

El objetivo del microorganismo protagonista es comer otras células y microorganismos para evolucionar, aumentar de tamaño y poder explorar así nuevas zonas del mundo sin riesgos. Respecto a las diferentes zonas del mundo del juego, éste se divide en zonas luminosas y zonas oscuras, en diverso grado. Cuanto más luminosas, las zonas resultan menos peligrosas, y cuanto más oscuras más llenas de otros grandes y hostiles microorganismos rivales.

En todas las zonas hay abundancia de dos células de cualidades especiales, unas de color azul claro y otras de color rojo, que despiden leves ondas del mismo color a su alrededor. Si el gusano que controla el jugador come una célula roja, avanzará a una zona más oscura, mientras que si come una célula azul “retrocederá” hacia una zona más luminosa. Visualmente, el juego es extremadamente simple, con diseños abstractos y gráficos bidimensionales.

El diseño de la dificultad en *Flow* sigue la modalidad “céntrica” o D.D.A., en este caso delegada al control directo del sujeto/jugador a través de las células azules y rojas. Este tipo de diseño, asociado al tema de la vida de los microorganismos acuáticos, connota el desarrollo de los seres vivos en este tipo de entorno biológico como “harmónico”, “sin tensiones”, “reposado”, etc. Un contraste significativo respecto a la mayoría de videojuegos y su paradigmática representación de las relaciones entre personajes humanos y entornos urbanos.

¹¹¹ Se sobreentiende que de forma más integrada en la *gameplay* que las simples opciones de elección entre niveles de dificultad “alto”, “medio” o “bajo” antes de iniciar muchos videojuegos de acción.

2.3. Historia y Argumento en el texto videolúdico

Tanto si se escoge el modelo actancial, el modelo transformacional o el modelo dramático como referencia estructural a priori para organizar la información del texto narrativo, en última instancia el estudio del mismo se puede realizar en dos niveles: un nivel macro-estructural de la narración y un nivel micro-estructural de la narración. Esta distinción corresponde a la clásica división en Narratología entre “fábula” y “trama” o entre “historia” y “argumento”.

A nivel práctico, el análisis de la historia videolúdica requiere las siguientes operaciones básicas:

- a) Segmentar globalmente la linealidad temporal de la narración/*gameplay*, identificando unidades y acontecimientos fundamentales. En el diseño de videojuegos, las unidades componentes del nivel macro-estructural suelen corresponder a los tres **actos** de la narrativa canónica, a una estructura de **episodios** y/o a los denominados “**niveles**” de juego: episodios con la característica añadida de suponer un cambio en el grado de dificultad del reto lúdico.
- b) Definir/interpretar el contenido de dichas unidades esenciales con un alto grado de generalización/abstracción. Detalles que caracterizan a un existente o evento de la narración (p. ej., traje gris, cicatriz en mejilla, sombrero de fieltro, pistola oculta) tienden a ser reducidos en el nivel de la “historia” a nociones más simples que, a poder ser, incluyan por entraña todos los detalles posibles (p. ej., “gángster”)¹¹².
- c) En la segmentación temporal de las unidades esenciales de la narración, todas ellas deben organizarse conforme a un orden cronológico factual y fijo/invariante. Por ejemplo, los saltos temporales (*flashbacks*, etc.) son organizados en el nivel de la historia según el orden cronológico “real” de los hechos narrativos. Por otro lado, en los textos interactivos, por ejemplo los videojuegos, se debe considerar que los episodios esenciales, en tanto que unidades de la “historia”, deben estar organizados según un orden fijo y linealizado.
- d) En el estudio de la historia videolúdica es interesante añadir la identificación de las “acciones narrativamente esenciales” del jugador dentro del juego, en tanto que acciones del jugador que afectan al desarrollo de acontecimientos esenciales de la narración (nivel profundo). Más adelante se detallará más esta cuestión.

¹¹² Las operaciones de “reducción de la información semántica” para la construcción de la macro-estructura del enunciado han sido estudiadas con detenimiento por Teun van Dijk (1993: 213 y ss.).

Por otro lado, la construcción del argumento videolúdico se basa en los siguientes factores:

- a) Generalmente se (re)segmenta el texto en unidades más concretas, a nivel más específico (superficial) y ahora ya siguiendo o no la linealidad temporal. Por ejemplo, segmentar la estructura de un videojuego por **escenas** o **misiones -quests-** (en lugar de actos, episodios o niveles de juego). Las escenas de videojuego no difieren sustancialmente de la noción cinematográfica: se trata de unidades micro-estructurales en el desarrollo temporal de la narración que poseen homogeneidad de espacio/tiempo¹¹³. Respecto a las misiones o *quests*, serían unidades micro-estructurales de la estructura narrativa del videojuego que se diferencian de la escena/secuencia por poseer interrelaciones independientes de una ordenación temporal fija.
- b) Definir/interpretar el contenido de dichas unidades micro-estructurales con un mayor grado de detalle superficial (p. ej., “gángster con traje gris, cicatriz en mejilla, sombrero de fieltro y pistola oculta”, en lugar de sólo “gángster”).
- c) El orden con saltos cronológicos de un relato (*flashbacks*, etc.) debe ser recogido tal como aparece en el nivel superficial (sin reconstruir el orden temporal “real” como en el nivel de la “historia”). Por otro lado, en el estudio del argumento videolúdico, a diferencia de la historia, cabe recoger como tales estructuras narrativas que no presentan un orden lineal rígido de los acontecimientos. Por ejemplo, los modelos de variabilidad narrativa que remiten a estructuras de red pueden darse en la configuración del argumento videolúdico (aspecto que estudiaremos más adelante).
- d) Identificar también, si se considera pertinente, las “acciones narrativamente esenciales” del jugador a nivel micro-estructural (acciones del jugador que no afectan necesariamente al desarrollo de los acontecimientos esenciales pero sí a la capa superficial de la narratividad).

Historia multi-forme vs. Argumento multi-forme y acciones narrativamente esenciales vs. acciones narrativamente accesorias.

En cuanto a la relación particular entre los niveles de “historia” y “argumento” en el texto videolúdico, emerge una pregunta fundamental: ¿todas las acciones del jugador afectan a la configuración de la “historia” del videojuego? ¿O tal vez se debe considerar que toda acción del jugador afecta sólo al nivel del “argumento”?

¹¹³ El concepto similar de “secuencia” podría ser también aplicado al videojuego, como unidad dramática con sentido unitario, con posibilidad de abarcar varias escenas.

Si se concibe al jugador sólo como “(co)autor” del videojuego y en ningún grado como “actor” dentro del mismo juego, entonces se dirá que todo videojuego contiene infinitas historias posibles. Por el contrario, si se considera al jugador sólo como “actor” dentro de un juego y en ningún grado como “(co)autor”, entonces se dirá que un videojuego tiene una historia o una serie de historias fijas, sobre las que la intervención del jugador no tiene nunca importancia alguna.

No obstante, el jugador de videojuegos responde a una doble condición de “(co)autor” del juego y “actor” dentro del juego, alterna los roles de “narrador” y “personaje” pero no se puede apropiar en exclusividad de ninguno de ellos.

En este sentido, muchas acciones “accesorias” del jugador podrán multiplicar *ad infinitum* el número de “argumentos” que contiene un videojuego, pero no tendrán influencia alguna sobre la “historia” de ese juego; en cambio, otras acciones “esenciales” del jugador dentro del juego podrán no sólo modificar la narración en el nivel del argumento, sino que también configurarán la historia hacia diversas direcciones.

Un videojuego puede, efectivamente, explicar diversas historias posibles, no sólo “argumentos”. Puede haber casos en los que, incluso, un videojuego contenga una infinidad de historias posibles, como *Los Sims*. Sin embargo, éste último no es el caso, p. ej., de *Resident Evil 5* (Capcom, 2009), ni de la mayoría de videojuegos. Si pedimos a cualquier jugador de *Resident Evil 5* que nos explique en qué consiste la historia de ese videojuego, probablemente, lo que hará es explicarnos algo parecido a lo siguiente: “la historia trata de un agente anti-bioterrorista heroico que intenta salvar al mundo de un virus maligno que convierte a las personas en zombis, y al final lo consigue..., o no (depende de si te acabas el juego)”.

En *Resident Evil 5*, si el jugador “ pierde”, el personaje protagonista acaba siendo devorado por los zombis; en caso contrario, el protagonista salva a la humanidad del virus. En definitiva, la “historia” de *Resident Evil 5* se puede considerar como una macro-estructura narrativa con dos finales posibles: uno de éxito (para la humanidad) y otro de fracaso (del protagonista).

Para saber si un videojuego permite un mayor o menor grado de intervención del jugador en el desarrollo narrativo a nivel profundo (“historia”), necesitamos una clara definición previa sobre cuáles son los eventos narrativos que deben considerarse “núcleos”, y cuáles son simplemente “satélites” (se adoptan los términos de: Chatman, 1990: 56), en la narrativa general y en la narración a analizar en particular. Por este motivo, la segmentación previa de la estructura narrativa de un videojuego en sus episodios (o niveles) y acontecimientos esenciales resulta fundamental para poder abordar la discriminación entre acciones del jugador “narrativamente esenciales” vs. “narrativamente contingentes”.

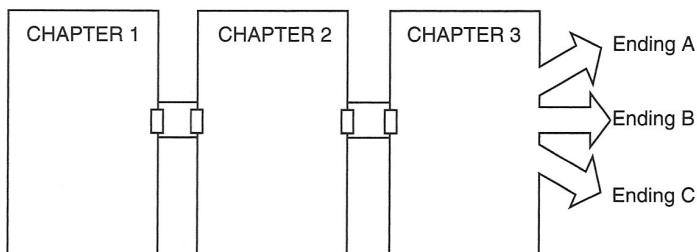
Desde este punto de vista, las “acciones narrativamente esenciales” del jugador serán aquéllas que afecten a la cristalización de núcleos narrativos (nivel de “historia”), mientras las “acciones

narrativamente accesorias" no afectarán a éstos, aunque sí podrán afectar a acontecimientos narrativos a nivel superficial.

2.3.1. La Historia videolúdica

2.3.1.1. La historia videolúdica como historia hipertextual

La estructura canónica de la historia videolúdica se representa a través del siguiente esquema (Egenfeldt-Nielsen et al., 2008: 182):



Se puede considerar que este esquema gráfico, llamado “estructura episódica” o “estructura de bloques narrativos”, no es sólo válido para un género específico de videojuegos, sino para el análisis en general de la *gameplay*.

En este esquema, las unidades rectangulares representan los “núcleos” de la estructura narrativa: segmentos principales de la narración (episodios, niveles) y acontecimientos esenciales (podemos incluir los tres finales del ejemplo como parte de ellos, aunque no aparezcan explícitamente con forma rectangular en el esquema).

Dentro de cada núcleo narrativo puede caber una infinidad de acciones contingentes del jugador, que no es necesario mostrar para la representación de la historia videolúdica. Las “barras” conectoras entre los núcleos representan “acciones esenciales” del jugador respecto a la actualización de determinados núcleos narrativos, y el ejemplo expuesto invita a diferenciar entre dos tipos fundamentales de “acciones esenciales” del jugador en el desarrollo de la historia videolúdica:

- **Acciones de narratividad predeterminadas (no-decisivas)**
- **Acciones de narratividad decisivas**¹¹⁴

En los enlaces entre los bloques “1”-“2” y “2”-“3”, se puede observar que la barra conectora sólo da lugar a un único episodio consiguiente. Esto significa que las acciones/sucesos que acontecen entre dichos bloques narrativos son acciones “esenciales y predeterminadas”. Sin embargo, si nos fijamos en las barras conectoras entre el bloque “3” y el “estado final” del videojuego, vemos tres finales posibles. Esto significa que el juego no impone una forma única

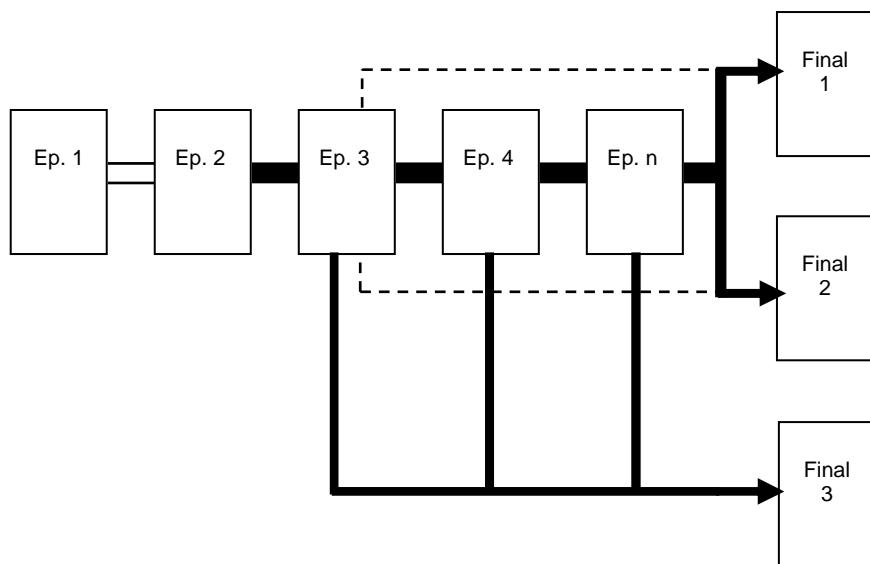
¹¹⁴ La dicotomía de fondo en cuestión es relativa a núcleos narrativos “predeterminados vs. no-predeterminados”. Ello, en relación con las acciones del sujeto/jugador, se asocia a la dicotomía de acciones “no-decisivas vs. decisivas”, respectivamente.

del estado final del juego, sino que, en función de las acciones del jugador, pueden cristalizar tres tipos fundamentales de final de la historia. En este caso, estamos ante acciones “esenciales y decisivas” del jugador sobre alternativas posibles de la narración.

Ahora bien, el esquema gráfico mostrado tiene una limitación reseñable: en videojuegos como *Star Wars: Caballeros de la Antigua República* o *Bioshock*, en función de determinadas acciones del jugador puede cristalizar un final feliz o un final “oscuro”, pero, en estos casos, la acción esencial del jugador que influye sobre la actualización de uno u otro final no se produce necesariamente en el bloque narrativo anterior, sino antes, durante el nudo de la trama.

Por ejemplo, en *Bioshock*, un videojuego de ciencia-ficción distópica ambientado en una ciudad submarina perdida, el jugador debe intentar escapar con vida de la ciudad. A lo largo del camino, el personaje/jugador encuentra niñas-mutante que poseen ciertas drogas que proporcionan poderes paranormales. Cada vez que se encuentra ante estas niñas-mutante, llamadas “*little sisters*”, el personaje/jugador puede rescatarlas y entregarlas a una cuidadora clandestina, o bien atacarlas para lograr pequeñas ventajas en el juego. A grandes rasgos, si el jugador decide atacarlas el final del juego será negativo, y si decide rescatarlas el final del juego será positivo. Pero lo interesante del caso aquí es el hecho de que estas decisiones se van tomando a lo largo de la fase de ejecución de la trama, no justo antes de la actualización de un estado final.

Por otra parte, siempre cabe la consideración de que las derrotas en un videojuego, en cualquier episodio narrativo, lleven a la representación de un cierre “anticlimático” de la historia, por ejemplo en *Resident Evil 5*. Teniendo en cuenta todo esto, un esquema un poco más complejo de la historia videolúdica podría responder a lo siguiente:



Este esquema sigue basándose en una serie de núcleos narrativos (episodios y acontecimientos esenciales) organizados según un orden cronológico lineal, pero presenta algunas variantes que permiten añadir algo de información:

En primer lugar, las conexiones entre núcleos narrativos que están representadas en color negro remiten a acciones narrativamente esenciales del jugador (predeterminadas o decisivas), tal como se había comentado anteriormente, pero las conexiones en color blanco remiten a vinculaciones entre núcleos narrativos donde no concurre ningún tipo de acción relevante del jugador. Por ejemplo, entre el planteamiento inicial y la fase de contrato narrativo a veces no se concede interactividad al jugador en los videojuegos. Estas dos fases narrativas siguen constituyendo núcleos de la historia, pero sin una mediación relevante por parte del jugador (de ahí la representación en blanco del enlace).

Por otro lado, al igual que en el modelo precedente, un núcleo narrativo único en su posición temporal remite a “acciones esenciales predeterminadas” del jugador para su cristalización, mientras un núcleo narrativo de múltiples formas en su posición temporal remite a “acciones esenciales decisivas” del jugador (p. ej., los finales de la narración en el esquema propuesto).

También se pueden observar en el gráfico conexiones de línea discontinua entre núcleos: las junciones entre el “episodio 3” y dos tipos de final posible. Se representan así, mediante las líneas discontinuas, “alternativas narrativas en curso”, que enlazan la cristalización de un núcleo narrativo (entre diversas formas posibles) con su origen causal en pasajes quizá muy anteriores temporalmente. En este sentido, el modelo propuesto resuelve el caso de *Bioshock* explicado anteriormente: el hecho de que ciertas acciones narrativamente decisivas del jugador no concretan alternativas narrativas específicas en el núcleo narrativo inmediatamente siguiente, pero sí provocan, a largo plazo, un estado determinado entre otros posibles.

Finalmente, respecto a los finales “precipitados” de la historia, provocados por la impericia del jugador, están representados por las conexiones que derivan en el “final 3”. Como se puede observar, en el modelo presentado se omiten posibles derrotas prematuras del jugador en las primeras fases narrativas, ya que el diseño tradicional de videojuegos suele impedir o limitar mucho la posibilidad de derrota en esas fases iniciales de la historia. Asimismo, el gráfico representa bien el hecho de que, en este tipo de casos, el final de la historia suele ser “abrupto”, sin completar del todo el arco narrativo canónico.

Sobre esto último, es curioso observar que ciertos videojuegos “boicotean” deliberadamente la consideración por parte del jugador de esos “finales abruptos por derrota prematura” como parte de la macro-estructura de la historia del juego. Por ejemplo, en *Prince of Persia: Las Arenas del Tiempo*, cuando el jugador comete un fallo y debe retomar el juego desde un punto anterior, la voz en off del protagonista dice algo así como: “... No, no, las cosas no sucedieron así, no terminaron así... ¿Desea que le cuente cómo sucedió realmente?...”, entonces el

jugador, mediante una interfaz gráfica, debe decidir si quiere continuar jugando o bien abandonar la partida.

* * *

El tipo de macro-estructura narrativa que se acaba de proponer como modelo de historia videolúdica adopta una ligera forma de hipertexto, con algunas pero escasas ramificaciones, y manteniendo un orden cronológico lineal en la sucesión de acontecimientos.

Se trata de un modelo teórico que asume la posibilidad de un texto con variabilidad estructural a nivel profundo (ramificaciones de la “historia”) y no sólo superficial (“argumento”), pero que, al mismo tiempo, postula la reducción a lo esencial de la variabilidad estructural de la narración videolúdica, de tal modo que el nivel narratológico de “historia” se adapta al medio pero conserva su identidad teórica.

2.3.1.2. La historia videolúdica como historia multi-lineal

Sólo si se toma la *gameplay* en su acepción más amplia: no como una determinada experiencia diseñada con objetivo, sino como la dimensión procesual del juego en su globalidad, el modelo anterior puede presentar algunas dificultades de aplicabilidad.

Concretamente, los géneros de videojuego de *gameplay* más abierta: simulación social (*Los Sims*), mundos virtuales *on-line* (*World of Warcraft*), etc., pueden resultar difíciles de ajustar al modelo precedente, desde el referido punto de vista.

En cualquier caso, a este respecto es posible adoptar una perspectiva de análisis complementaria: el análisis de la historia videolúdica concebida como “historia multi-lineal”, más que como “historia hipertextual” en un sentido estricto:

La interpretación de la historia videolúdica como “historia multi-lineal” partiría de la construcción de un haz de narraciones prototípicas que respondan a distintos objetivos o estados finales representativos de la *gameplay* del videojuego.

En casos como *Los Sims*, esto da lugar a la consideración de la *gameplay* global del juego como la suma de una serie de narraciones prototípicas relevantes con relación básicamente “multi-lineal” y descritas a nivel abstracto, macro-estructural. Es decir, en estos casos particulares la historia videolúdica deviene el nivel macro-estructural de un conjunto de narraciones prototípicas representativas de la *gameplay* del juego.

2.3.2. El Argumento videolúdico

La micro-estructura o nivel superficial de la narratividad de un videojuego conforma lo que en narratología se denomina nivel de “argumento”, en contraposición al nivel de “historia”, que hemos analizado anteriormente.

Cabe recordar que el análisis del argumento videolúdico se define por las cuatro siguientes operaciones fundamentales:

- a) Generalmente se (re)segmenta el texto en unidades más concretas, a nivel específico (superficial) y siguiendo o no la linealidad temporal. Por ejemplo, se puede segmentar la estructura de un videojuego por escenas o misiones -quests- (en lugar de actos, episodios o niveles de juego).
- b) Definir/interpretar el contenido de dichas unidades micro-estructurales con un mayor grado de detalle superficial.
- c) El orden con saltos cronológicos de un relato debe ser recogido tal como aparece en el nivel superficial (sin reconstruir el orden temporal “real” como en el nivel de la “historia”). Por otro lado, en el argumento videolúdico, a diferencia de la historia videolúdica, cabe la consideración de estructuras narrativas que no presentan un orden lineal rígido de los acontecimientos (p. ej., estructuras de red).
- d) Identificar también, si se considera pertinente, las “acciones narrativamente esenciales” del jugador a nivel micro-estructural.

2.3.2.1. Coherencia discursiva multimedial en el argumento videolúdico. El caso de *Psychonauts*

El análisis de la narratividad videolúdica a nivel micro-estructural puede llevarse a cabo a través de cinco estratos de significación fundamentales (aunque en general este estudio tiende a centrarse en los tres primeros):

- Diseño lúdico (reglas de juego e interactividad).
- Puesta en escena (“casting” -tipos de personajes que aparecen-, vestuario, escenografía, iluminación, etc.), incluyendo aquí el diseño de la animación de los personajes como parte de una virtual “dirección de actores” en el medio audiovisual-interactivo.
- Composición visual y lenguaje audiovisual (tipos de plano, composición plástica, angulación de cámara, profundidad de campo, movimiento de cámara, zoom, montaje, etc.)

- Lenguaje verbal (diálogos, voces en off, etc.)
- Banda sonora

En el capítulo sobre el análisis del videojuego desde la perspectiva lúdica ya se comprobó cómo el diseño de las reglas de juego y la interactividad puede contribuir de forma sustancial a una determinada significación de distintas entidades del texto, p. ej. Sujeto, Entorno, etc. Para el estudio del argumento videolúdico conviene abordar más a fondo otros estratos de significación, y las relaciones que se producen entre éstos y el diseño lúdico. Esto remite a la importante cuestión de la coherencia discursiva multimedia en el videojuego.

Fundamentalmente, se trata de observar la relación entre el modo de interacción del jugador durante una determinada secuencia y el diseño de puesta en escena, representación audiovisual y otros estratos de significación que “envuelven” la secuencia en cuestión¹¹⁵.

Un caso especialmente interesante sobre coherencia discursiva multimedia es *Psychonauts* (Double Fine, 2005).

Diseñado por Tim Schafer, uno de los más famosos creadores de aventuras gráficas (*The Day of the Tentacle* [LucasArts, 1993], *Grim Fandango* [LucasArts, 1998]), *Psychonauts* posee una muy interesante integración de diversos estilos de jugabilidad con otros estratos de significación, como la puesta en escena y la estética visual.

El trasfondo narrativo del juego tiene como protagonista a Raz, un joven que huye de su familia para entrar en un Campus de Verano para la formación de “espías” de la mente, destinado a potenciar el don natural de ciertos niños y adolescentes para “meterse” en la mente de otras personas. Convencido de que posee este don, Raz llega al campus de entrenamiento de psiconautas con el sueño de convertirse en uno de los mejores psico-agentes secretos del mundo. Pero, durante el desarrollo de la trama, Raz empezará a descubrir un complot secreto de oscuras intenciones en el campus...

A lo largo del juego, se presentan dos ámbitos fundamentales de jugabilidad: el juego en el mundo real del campus de entrenamiento, donde Raz interactúa con los profesores, sus compañeros y otros personajes, y puede buscar objetos útiles para sus aventuras, etc., y el

¹¹⁵ El análisis del diseño de reglas de juego y *gameplay* confluye aquí con el nivel micro-estructural del enunciado (“argumento”). En este sentido, es importante tener en cuenta que el diseño de la *gameplay* tanto a nivel “global” (*scripts* de juego, estrategias, etc.) como a nivel “local” (mecánicas de juego, tácticas, etc.) es susceptible de ser incluido en el nivel de análisis micro-estructural del enunciado. Es decir, el diseño de la actividad de *gameplay* puede ser abordado (en sus dos niveles: global y local) en el análisis del argumento videolúdico, junto a otros estratos de significación como el lenguaje visual, el lenguaje verbal, la música, etc.

juego en el interior de mentes, donde Raz descubre las obsesiones, lacras emocionales e ideas ocultas de todo tipo de personajes, en su mayoría desequilibrados psicológicamente.

El primer tipo de juego: el juego en el mundo exterior, se desarrolla en una puesta en escena aparentemente bucólica: un enorme campus en plena naturaleza, con bosques, acogedoras cabañas donde viven alumnos y profesores, y unas significativas pantallas de “cargado” entre las diversas secciones del entorno, donde aparecen copas de árboles y unos pajarillos revoloteando entre ellas y silbando alegremente...¹¹⁶ El estilo gráfico es de *cartoon* satírico, tanto los profesores como los alumnos son representados como “freaks” de rostros extraños, con tez azulada y pelo afro, ojos saltones y asimétricos, y/o cuerpos con forma de peonza, etc.

En este ámbito de juego, la interactividad del usuario resulta bastante próxima al estilo tradicional de las aventuras gráficas, aunque en un amplio espacio tridimensional: el jugador, en la piel de Raz, puede explorar tranquilamente el campus, hablar si lo desea con los personajes secundarios, buscar objetos valiosos o intentar conseguir los recursos necesarios para comprar otros, etc. Para progresar en la trama, en ocasiones el jugador deberá resolver ciertos “puzzles” o acertijos, como p. ej. la aplicación de un botón en una habitación oculta para descubrir el acceso a unos laboratorios secretos. Apenas existe presión temporal de algún tipo durante estas fases de juego.

El segundo tipo de secuencias de juego: el juego en el interior de mundos mentales, resultan muy diferentes a las anteriores. En este tipo de secuencias, la puesta en escena remite a una especie de combinación entre el surrealismo y los pasajes del horror de los parques de atracciones: Raz se adentra en mundos de lógica surreal plagados de plataformas móviles, escaleras semi-ocultas, montañas rusas psicodélicas, etc. A su vez, un rasgo hilarante del juego es la adaptación de cada uno de los escenarios mentales a características particulares del personaje: por ejemplo, el mundo mental del estricto jefe del campus está plagado de imaginería militar: cañones, explosiones, etc., el mundo mental del científico Sasha Nein se representa como un enorme cubo, frío y hermético, en el que súbitamente se producen “erupciones” de caos que deben ser reprimidas, etc.

El estilo general de este tipo de puestas en escena se combina con un diseño de la interactividad también muy diferente, inspirado en el clásico juego de plataformas: la exploración de Raz ya no es aquí relajada, sino sometida a presiones temporales, y, más que habilidad lógica con puzzles, el jugador implícito debe mostrar agudeza perceptiva y reflejos para saltar en el momento adecuado, esquivar proyectiles y enfrentarse a los “demonios interiores” de cada una de las mentes exploradas.

¹¹⁶ Nos referimos aquí fundamentalmente a la primera parte del juego: la ambientación del campus va tomando un cariz más oscuro e incómodo a medida que la trama se acerca al final, aunque en general se mantiene en todo momento el contraste entre la representación del mundo exterior del campus y los mundos mentales (más caóticos y con mayor complejidad en la jugabilidad).

Así, el juego ofrece un divertido contraste en la representación del mundo exterior vs. los mundos mentales, a través de una integración coherente de la puesta en escena y la estética visual con el diseño de la interactividad: por un lado, el mundo exterior (sobre todo en la primera parte del juego) se representa como aparentemente “relajado”, “luminoso”, con preponderancia de la “lógica”, el “orden” sobre el “caos”, etc., aunque todo ello será puesto en cuestión a medida que avanza la trama...; por otro lado, los mundos mentales son representados como universos “dinámicos”, llenos de “tensión”, “oscuros”, con preponderancia de la “acción pre-reflexiva” (acciones físicas, reflejos) sobre la pura “lógica”, el reinado del “caos” sobre el “orden”, etc.¹¹⁷

Sin una armonización tan aguda del diseño escénico/visual con el diseño de la interactividad/jugabilidad, el divertido contraste entre el mundo natural y los mundos mentales que ofrece *Psychonauts* no hubiera sido posible, al menos con la contundencia expresiva que alcanza el trabajo de Tim Schafer.

Otro ejemplo interesante de coherencia discursiva multimedial lo podemos encontrar en la secuencia de apertura de *Silent Hill 2*:

En la primera escena de *Silent Hill 2* se representa la llegada del protagonista, Jack, a las afueras de Silent Hill. Jack está buscando a un amor perdido, María, que le acaba de enviar una carta donde le dice que le espera ese día en aquel pueblo, en su “lugar especial”. Jack lee la carta y, a continuación, una voz en off del personaje “informa” al jugador de que María falleció tras una larga enfermedad hace tres años. En ese momento, el jugador toma el control del personaje.

La imagen del personaje está tomada en un plano general. Se muestra una ancha carretera abandonada y un bosque neblinoso al fondo. La amplitud del encuadre y la puesta en escena transmiten la sensación de soledad del personaje en las cercanías de aquel misterioso pueblo. Se trata de un hombre desesperado, capaz de creer, tras recibir la carta, que tal vez su mujer siga viva. La plasticidad de la imagen redonda en tonos ocres, grisáceos, amarillentos y verdes, todos ellos muy poco saturados, lánguidos. La banda sonora, una sencilla melodía de guitarra acústica, termina de imprimir a la escena un tono melancólico.

Respecto a la interactividad, el personaje/jugador no puede avanzar hacia la derecha en esta escena, ni en ninguna otra dirección que no sea la izquierda, y la cámara le seguirá mediante un travelling lateral en plano abierto. El movimiento hacia la izquierda en la pantalla se suele asociar culturalmente a una ida “hacia atrás”, hacia el pasado. Justamente, “ahí” es adonde se dirige Jack, en busca de su mujer supuestamente fallecida.

¹¹⁷ Ejemplos consultables en DVD-2 adjunto: *Psychonauts (Oleander I y II)* / *Psychonauts (Sasha y Raz)* / *Psychonauts (Sasha)*.

Ni en esta primera trayectoria del personaje ni en las siguientes, a través de un bosque solitario, sucede evento alguno relevante o sorpresivo, lo cual aporta cierta “monotonía” al arranque del juego.

Esta sutil articulación de técnicas creativas diversas no resulta exclusiva de la secuencia inicial en *Silent Hill 2*, sino que se reproduce en muchas otras escenas posteriores, por ejemplo en las secuencias de Jack explorando un cementerio, largas carreteras abandonadas, etc.¹¹⁸ En su conjunto, este estilo de diseño resulta muy adecuado para transmitir la atmósfera de una narrativa de zombis “diferente”, con un marcado cariz introspectivo y melancólico.

Al final del juego, queda abierta la posibilidad de que toda la aventura se haya desarrollado en el interior de la mente de Jack, en su huida desesperada de la realidad.

* * *

En otro orden de cosas, el estudio del argumento narrativo se relaciona también con el análisis de la estructura o “lógica narrativa” a nivel micro-estructural y la construcción de la “espacialidad” y la “temporalidad” generales del mundo narrativo (cfr.: Bordwell, 1996: 51). A continuación se aborda cada uno de estos apartados.

2.3.2.2. Argumento hipertextual y diseño de la acción narrativizada

Partiendo de una tipología más amplia de M-L. Ryan (2001: 242-258), es posible definir cuatro modelos fundamentales de estructura argumental del videojuego: el “vector de ramas laterales”, la “estructura arbórea”, la “red simple” y la “red densa”.

En primer lugar, se debe distinguir entre estructuras hipertextuales que sostienen un orden lineal fijo de los nodos argumentales (escenas, misiones, acontecimientos relevantes de la trama) y estructuras hipertextuales que presentan variabilidad en la ordenación lineal de los nodos argumentales. En el primer caso encontramos el “vector de ramas laterales” y la forma “arbórea” como estructuras prototípicas. En el segundo caso encontramos las estructuras argumentales en forma de red.

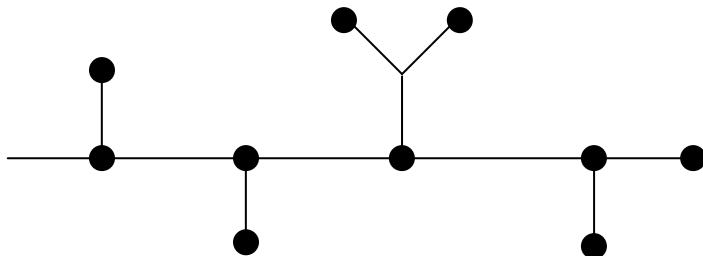
Podemos pasar a describir con algo más de detalle los modelos argumentales planteados.

¹¹⁸ Ejemplo consultable en DVD-2 adjunto: *Silent Hill 2*.

Argumento lineal-ramificado.

La estructura lineal-ramificada o “vector de ramas laterales” (Ryan, 2001: 249) es una estructura argumental con una columna vertebral clara en la que se engastan, en un orden fijo, determinadas escenas, misiones o acontecimientos de la trama. La mínima variabilidad argumental de esta estructura consiste en la posible incursión del jugador hacia determinados nodos argumentales optativos, tras los cuales se regresa rápidamente al tronco principal del argumento.

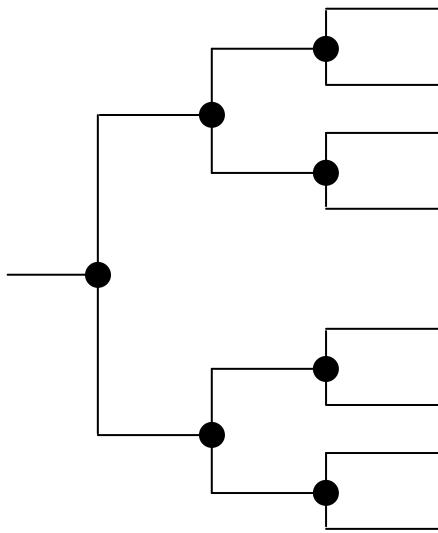
Por ejemplo, este tipo de estructura argumental es frecuente en muchos *shooters* o videojuegos de acción con una trama argumental rígidamente linealizada pero, al mismo tiempo, con escenarios que “ocultan” algunos acontecimientos narrativamente interesantes, disyuntivas puntuales como la de recoger un valioso objeto escondido o pasar de largo, etc.

**Argumento arbóreo.**

Respecto a la estructura arbórea, se trata de la clásica estructura de los libros “elige tu propia aventura”: los nodos argumentales se organizan según un orden lineal preestablecido pero, a diferencia del caso anterior, no hay aquí un tronco argumental central, sino que cada ramificación se proyecta hacia un hilo argumental distinto.

En los videojuegos, una forma arbórea “comprimida” es común en los finales de la narración, en videojuegos que plantean varios finales posibles. También se puede encontrar este modelo estructural en el diseño del desarrollo variable de diálogos entre personajes: en este tipo de escenas de videojuego, las opciones de diálogo del sujeto/jugador se suelen suceder mediante un orden predefinido, pero al mismo tiempo cada decisión puede conducir a distintas ramificaciones posibles de la conversación, conformando una estructura arbórea.

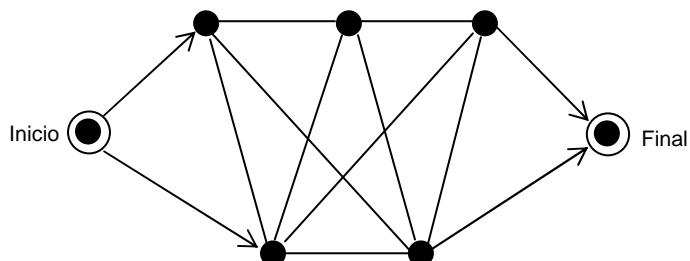
No obstante, la dificultad de garantizar la calidad narrativa de todos los hilos argumentales que contiene una estructura arbórea más extensa hace que su aplicación no sea muy habitual en el diseño global del videojuego.



Argumento de red simple.

En algunos tipos de videojuego la estructura argumental en red se conjuga con una “paleta” de acciones del jugador limitada o relativamente repetitiva. Es el caso de muchos videojuegos con las típicas estructuras de *quests* a nivel argumental, que permiten una cierta libertad de elección al jugador. Así ocurre en *Grand Theft Auto* y en muchos videojuegos de acción/aventura con *gameplay* relativamente abierto, como *Assassin's Creed*.

En este tipo de casos, la variabilidad a nivel argumental es notable, pero no especialmente densa al tratarse de géneros de videojuego con patrones de interactividad más bien redundantes (propios del videojuego de acción convencional). En definitiva, se conjugan un alto nivel de variabilidad en la estructura argumental con una variabilidad moderada en las acciones del sujeto/jugador.



Argumento de red densa.

En otros casos, la estructura argumental en red puede coincidir con una “paleta” de acciones del sujeto/jugador especialmente variada, y por tanto con mayor valor “informativo” en la configuración del argumento videolúdico.

Es el caso de videojuegos de simulación y estrategia, como *Los Sims* o *Civilization*, de videojuegos de rol con amplia variedad de acciones posibles, y de obras experimentales como *Façade* (que analizaremos con detenimiento más adelante).

En este tipo de videojuegos, a la alta variabilidad en la ordenación de los nodos argumentales se le añade un alto valor informativo de las acciones/decisiones posibles del jugador.

* * *

Diseño de la acción narrativizada.

El estudio de la lógica narrativa de un videojuego a nivel micro-estructural (argumento) conduce también a la consideración del diseño de las acciones/decisiones narrativizadas del jugador. Al margen de la incidencia de factores de puesta en escena y realización audiovisual en la significación de la interactividad del jugador, debemos centramos en este punto en la significación de la acción del jugador estrictamente en relación con la sintaxis narrativa en la que ésta se imbrica.

En primer lugar, se debe distinguir entre acciones con valor narrativo de “**decisivas**” vs. “**predeterminadas**” (“**no-decisivas**”). Por ejemplo, en *Fahrenheit* la huida del personaje/jugador del restaurante donde se ve involucrado en un crimen es una acción del jugador con valor narrativo aunque de tipo “predeterminado”: constituye una condición *sine qua non* para la progresión de la trama hacia el siguiente episodio. En cambio, las acciones asociadas a la protección de la “niña índigo” al final del juego constituyen acciones decisivas, en el sentido de que provocan la cristalización de un evento o episodio narrativo determinado entre otros posibles.

En segundo lugar, se puede distinguir entre acciones con valor narrativo de “**efectos inmediatos**” vs. “**efectos a largo plazo**”. Por ejemplo, mientras la mayoría de acciones del jugador con valor narrativo en las aventuras gráficas se vinculan a la provocación de acontecimientos narrativos con inmediatez o a corto plazo, existen casos de aventuras gráficas como *Blade Runner* (Westwood, 1997) y videojuegos modernos de acción (*Bioshock*) donde las principales acciones del jugador con valor narrativo poseen efectos a largo plazo (p. ej., decisiones sobre dilemas morales durante la fase central de la aventura que influyen en la materialización de un final positivo o un final negativo).

En tercer lugar, se puede distinguir entre actividad con valor narrativo de **causalidad “simple” vs. “compleja”**. En el primer caso, se trata de vinculaciones entre acción-efecto donde una sola acción es suficiente para causar el evento narrativo en cuestión. Por el contrario, en el segundo caso sería una articulación de diversas acciones y/o la combinación de una acción con diversas condiciones de estado del juego aquello que da lugar al evento narrativo. En muchos videojuegos orientados a la narratividad las vinculaciones causa-efecto con valor narrativo se articulan de modo simple, mediante una única acción como agente causal fundamental, pero en videojuegos narrativos con componente estratégico, como p. ej. *Los Sims*, las relaciones causa-efecto que promueven el desarrollo narrativo adquieren, en general, una mayor complejidad.

En cuarto lugar, se puede distinguir entre acciones con valor narrativo de **“orgánicas” vs. “lógicas”**. Las acciones con valor narrativo de “orgánicas” serían aquéllas que, según el diseño, están integradas en el flujo del juego, mientras las acciones con valor narrativo “lógico” serían aquéllas que, según el diseño, están enfatizadas o marcadas explícitamente, adquiriendo un estatus separado del flujo normal del juego. Por ejemplo, en un videojuego como *Star Wars: Caballeros de la Antigua República*, las decisiones morales del personaje/jugador están asociadas en el diseño a una imagen congelada, donde mensajes infográficos interpelan explícitamente al jugador respecto a la toma de decisión. En cambio, en otros casos, como una escena en la parte final de *Ico*, la acción con valor narrativo del jugador no es destacada en modo alguno del flujo general de la *gameplay*. En dicha escena, el personaje/jugador debe decidir si arriesgar su vida intentando un largo salto para ayudar a su amiga Yorda, o bien intentar seguir en solitario. Si el jugador opta por no dar ese salto arriesgado, el juego representa un final negativo, donde Ico cae al mar durante su intento de huida, y pierde la vida en el impacto contra las rocas. En cambio, si el jugador decide arriesgarse a dar el salto, no podrá alcanzar a Yorda, pero al menos el salto provocará que su caída al mar no se produzca sobre las rocas, e Ico seguirá con vida.

Al margen de la significación de estas acciones en función de su vinculación a determinados contenidos más bien positivos o más bien negativos, lo interesante en este punto es observar las diferentes connotaciones que supone la contraposición entre un diseño de la decisión “estriado” vs. “orgánico”. Así, mientras en *Star Wars: Caballeros de la Antigua República* las decisiones morales del sujeto quedan connotadas como “explícitas”, “meditadas”, “racionalizadas”, etc, en la escena de *Ico* la decisión relativa a ayudar o no a Yorda queda más “naturalizada”, asociada a un componente “emocional”, a cierta “impulsividad”, etc.¹¹⁹

Finalmente, se puede distinguir entre acciones con valor narrativo de **“planificación” vs. “no-planificación”**. En el primer caso, el jugador es consciente desde un principio de la relevancia de su acción para el decurso de los acontecimientos, mientras en el segundo caso el valor

¹¹⁹ Ejemplos consultables en DVD-2 adjunto: *KOTOR* (*decisiones*) / *Ico* (*final alternativo*).

narrativo no tiene por qué ser conocido por el jugador desde un principio, sino que en todo caso sería descubierto a posteriori. Por ejemplo, en la escena del restaurante de *Fahrenheit*, el personaje/jugador puede esconder el arma del crimen o bien olvidarse de ello, lo cual no constituirá una derrota del jugador, sino que influirá en ligeras variaciones respecto a una escena de investigación policial que se produce a posteriori.

2.3.2.3. Argumento videolúdico y temporalidad

La cualidad simbólica de la experiencia temporal que proyecta un discurso narrativo se suele definir por tres variables fundamentales:

- Orden de acontecimientos
- Duración de acontecimientos
- Frecuencia de acontecimientos

En el apartado sobre temporalidad del mundo del juego y diseño de la interactividad ya se abordó el tema de la frecuencia de acontecimientos en relación al videojuego. En este apartado nos centraremos en el orden y la duración.

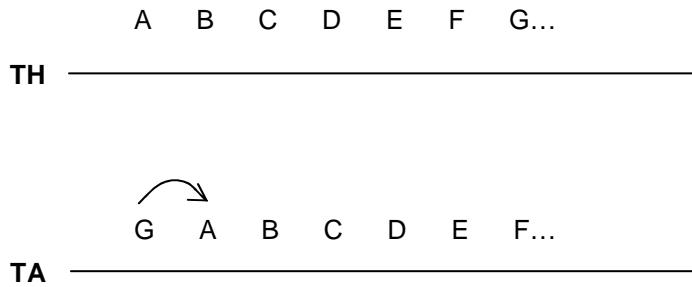
Temporalidad videolúdica y orden.

La ordenación temporal del argumento consiste en la manipulación del orden cronológico “factual” de los acontecimientos de la historia. Hay dos grandes tipos de modulación del orden temporal:

- Analepsis: a grandes rasgos, son los saltos atrás en el tiempo o “flashbacks”
- Prolepsis: saltos adelante en el tiempo o “flashforwards”¹²⁰

Un ejemplo claro de manipulación del orden temporal de la historia en la narración se da en películas que “empiezan por el final”, como *El crepúsculo de los dioses* o *Pulp fiction*. El fenómeno de ordenación temporal en este tipo de films respondería al esquema siguiente:

¹²⁰ Para una mayor profundización sobre tipos de modulación temporal del relato: Jost, F. y Gaudreault, A. (1995: 109 y ss.).



En el esquema, “TH” indica “tiempo de la historia”, “TA” indica “tiempo del argumento”, y el resto de iniciales representan “acontecimientos narrativos”. La flecha indica un *flashback* entre los acontecimientos “G” y “A” del argumento¹²¹.

La relación historia-argumento de un videojuego puede contener los mismos tipos de saltos temporales que una novela o una película, pero lo más interesante en el caso de los videojuegos es si la interacción del jugador resulta decisiva o no dentro de uno de estos saltos. En este sentido, un “problema” tradicional de la teoría del videojuego ha sido la consideración de si la interacción del jugador puede ser realmente determinante dentro de un *flashback* narrativo. En la mayoría de *flashbacks* de videojuegos, la culminación narrativa de la escena suele ser fija, evitando la supuesta “paradoja” de un pasado del personaje cambiante en función de la interacción del jugador. Por ejemplo, en una escena de *flashback* en *Max Payne* el jugador interactúa dentro del pasado del protagonista pero, haga lo que haga, jamás podrá cambiar el destino narrativo de esa escena: el asesinato de la mujer del detective protagonista¹²².

Sin embargo, en un videojuego posterior, *Fahrenheit*, hay un *flashback* donde la forma de jugar del jugador puede dar lugar a diferentes finales de la escena, y por tanto del *flashback*. Así, aunque se trata de un *flashback*, la forma de jugar del jugador hará cristalizar uno u otro evento narrativo relevante, respecto al pasado del protagonista. Se trata de una escena donde Lucas Kane, el protagonista, recuerda un episodio pasado de su vida, cuando era un niño. Todo empieza con los amigos de Lucas jugando al escondite en una zona controlada por militares, una zona prohibida para los niños. Lucas, más prudente, decide no participar en el juego, pero de pronto ve que ha empezado a producirse un incendio en el hangar donde están jugando sus amigos. Antes que delatarlos ante los soldados, Lucas decide infiltrarse solo en la zona militar y dirigirse al hangar, para avisar a sus amigos de que salgan de allí cuanto antes.

La escena se convierte en un juego del escondite real y peligroso para Lucas y sus amigos. Lucas debe esconderse de los soldados mientras avanza, y al mismo tiempo buscar y

¹²¹ Puesto que, en la historia, “G” sucede mucho después que “A”, se evidencia que la ordenación invertida “G - A” en el argumento representa un “salto atrás” en el tiempo.

¹²² Ejemplo consultable en DVD-2 adjunto: *Max Payne* (*flashback*).

encontrar a sus amigos. El juego impone un límite de tiempo al jugador para tener éxito. No hay un final prefijado: la escena termina con tantos niños salvados como el jugador haya tenido tiempo de encontrar. Si el personaje/jugador no es hábil buscando a sus amigos, la escena tendrá un final trágico: los que no han sido encontrados morirán. Cuando termina el *flashback* y volvemos a ver al personaje en su edad adulta, conmovido por el recuerdo, una barra de “estado de ánimo” del personaje modificará su nivel en función de si el jugador logró construir o no un pasado positivo del personaje dentro del *flashback* interactivo. Esto tendrá cierta influencia en el desarrollo posterior del juego.

Esta escena de *Fahrenheit* pone de manifiesto que un videojuego no sólo puede contener analepsis y prolepsis temporales en el sentido narrativo tradicional, sino también *flashbacks* y *flashforwards* plenamente interactivos¹²³.

Temporalidad videolúdica y duración.

La duración temporal de la narración consiste en la manipulación de la duración de determinados pasajes de la historia a nivel argumental. Por ejemplo, el viaje de un personaje a un lugar lejano puede durar días (historia), pero ser “resumido” en el argumento en un minuto, o quizás un solo segundo, mediante una elipsis. En función de la relación entre la duración de tiempo en la historia (TH) y en el argumento (TA), hay cinco tipos de manipulaciones de la duración temporal en la narración:

- Adecuación: TA = TH
- Resumen: TA < TH
- Dilatación: TA > TH
- Elipsis: TA << TH
- Pausa: TA >> TH¹²⁴

En este contexto, es conveniente distinguir el tiempo del argumento del tiempo real de la experiencia de juego. Por ejemplo, en *Grand Theft Auto* 24 minutos del argumento corresponden a 24 horas transcurridas en el mundo de la historia; asociar los 24 minutos a tiempo real de experiencia de juego podría llevar a cierta confusión: tan sólo con la posibilidad de pausar el juego para atender una llamada telefónica, el tiempo real de experiencia de juego se desviaría, por exceso, respecto a la referencia de los 24 minutos.

¹²³ Ejemplo consultable en DVD-2 adjunto: *Fahrenheit (flashback)*.

¹²⁴ Para explicaciones detalladas al respecto: Jost, F. y Gaudreault, A. (1995: 125 y ss.).

Así, se puede observar que, al igual que una película (argumento) de 90 minutos puede contener todas las peripecias de un viaje en 80 días (historia), tanto si el espectador la detiene durante un rato para atender una llamada telefónica como si no, en *Grand Theft Auto* a 24 minutos en un plano autónomo de expresión (mundo del argumento), le corresponderían 24 horas en un plano autónomo de contenido (mundo de la historia), tanto si determinadas contingencias de la experiencia empírica de juego detuvieran o modificaran en cierto sentido el tiempo narrativo como si no.

Por otro lado, si ponemos en relación la duración temporal narrativa con el “ritmo” temporal del juego (que abordamos anteriormente en el bloque sobre diseño lúdico), podemos observar un interesante potencial expresivo del medio:

Por ejemplo, en el videojuego *Trauma Center: Second Opinion* (Atlus, 2006), el jugador encarna al joven cirujano Derek Stiles, y asume el reto de realizar una serie de operaciones quirúrgicas en una progresión creciente de dificultad. A partir de un determinado momento, el jugador descubre que su personaje posee un talento natural, que muy pocos cirujanos tienen. Este talento natural es llamado en el juego “toque curativo”. Se trata de una especie de poder de concentración extraordinario en las situaciones límite, gracias al cual al cirujano le parece que todo se desarrolla mucho más despacio de lo que le parecería a cualquier otro médico.

En *Trauma Center*, el personaje/jugador puede, a partir de un determinado momento, activar unos segundos de “toque curativo” en medio de una operación. La forma de representar estos pasajes en el juego resulta similar al famoso “tiempo bala” de las películas de *Matrix*: una particular visión a cámara lenta donde las acciones del protagonista resultan menos ralentizadas que el resto de elementos móviles, lo cual aporta ventaja al personaje para resolver la situación.

En la temporalidad narrativa, el “toque curativo” es una “dilatación”, ya que el tiempo de la historia se ralentiza. Pero paralelamente, en la temporalidad lúdica, el “toque curativo” es una “distensión”, ya que, en esos momentos, el potencial de acción del sujeto/jugador se ve aumentado relativamente respecto al del entorno del juego.

En *Trauma Center*, esta estilización temporal proyecta un determinado discurso acerca del “toque curativo” de Derek Stiles, discurso que identifica el talento médico con los valores de la capacidad de concentración y el mantenimiento de la calma. Pero este discurso es construido por dos recursos complementarios: la “dilatación” en el tiempo narrativo y la “distensión” en el tiempo lúdico. Mientras la dilatación narrativa construye una escena de “dramatismo” y “mayor concentración”, la distensión lúdica complementa lo anterior con el valor de “mayor eficacia” o

“agudez” del personaje/jugador. La suma resultante es el “talento en situaciones límite” del personaje¹²⁵.

A través de este ejemplo, resulta interesante atisbar el potencial creativo que ofrece la combinación de manipulaciones de temporalidad narrativas y manipulaciones de temporalidad lúdicas en el diseño de videojuegos. Por ejemplo, si, a diferencia del personaje de Derek Stiles, se quisiera diseñar la “impericia” de otro cirujano en las situaciones límite, se podría mantener la “dilatación narrativa” de las escenas dramáticamente relevantes, y bastaría con cambiar la “distensión” por la “tensión” en la temporalidad lúdica, provocando un inferior potencial de acción del jugador en relación al entorno del juego.

2.3.2.4. Argumento videolúdico y espacialidad

En la construcción de la espacialidad narrativa global, la interrelación entre los niveles de historia y argumento puede dar lugar a determinadas variantes expresivas, definibles por ejes semánticos:

- Continuidad vs. fragmentación espacial
- Compleción vs. incompleción espacial
- Profundidad vs. planicidad espacial

En el apartado sobre el diseño del mundo del juego abordamos ya la significación de la espacialidad según algunas de estas dimensiones semánticas, pero lo hicimos centrados en el diseño de la interactividad. En esta ocasión nos centraremos en aspectos de diseño audiovisual.

Continuidad vs. fragmentación espacial.

La ausencia o escasez de montaje audiovisual en un videojuego tiende a expresar una espacialidad ilusoria con continuidad. Esto es algo bastante común en los videojuegos donde la cámara virtual sigue en “plano-secuencia” al personaje del jugador, sea con visión en tercera persona o con visión en primera persona (p. ej., *Half-Life*). En este tipo de juegos, por lo general sólo se “corta” el espacio en los momentos de cambio de nivel o escena de juego.

Sin embargo, también existen videojuegos donde hay un predominio de la discontinuidad o fragmentación del espacio. En este ámbito, podemos encontrar dos alternativas fundamentales:

- Discontinuidad / fragmentación de zonas adyacentes
- Discontinuidad / fragmentación de zonas no-adyacentes¹²⁶

¹²⁵ Ejemplo consultable en DVD-2 adjunto: *Trauma Center*.

El montaje audiovisual entre escenarios no-adyacentes o relativamente lejanos puede expresar un mundo narrativo del videojuego de grandes dimensiones, pero, en contaste con ello, una sensación de limitada libertad de movimiento del personaje/jugador. En este ámbito se pueden encontrar desde antiguos videojuegos arcade de “pantallas” fijas pero con el viaje a través del mundo como sustrato narrativo, como *Pang* (Mitchell Corp., 1989) o *Bomb Jack* (Tehkan, 1984), hasta modernos videojuegos narrativos que representan la ciudad contemporánea en forma de mosaico, a través de la yuxtaposición de numerosos escenarios urbanos fragmentados, como en *Fahrenheit*.

Finalmente, un diseño de la espacialidad narrativa con predominio de la discontinuidad/fragmentación de zonas adyacentes supone un espacio compacto y altamente fragmentario, donde los frecuentes cortes de montaje audiovisual pueden evocar un tono “laberíntico”, en ocasiones “claustrofóbico” del espacio. Un ejemplo al respecto es *Resident Evil 2* (Capcom, 1998). La espacialidad de este juego está diseñada fundamentalmente a través de la yuxtaposición de escenarios urbanos post-apocalípticos adyacentes y de tamaño bastante reducido. A menudo, el paso de una zona a otra requiere abrir una puerta, una verja, etc., cuya apertura se explica visualmente mediante una imagen negra. Dichos intersticios de oscuridad en el montaje audiovisual del juego, además de aportar suspense, remarcán la fragmentación entre los escenarios yuxtapuestos. Así, en *Resident Evil 2*, la fragmentación del montaje audiovisual y el tamaño reducido de los escenarios proyecta cierta percepción laberíntica y claustrofóbica del espacio, muy característica del juego.

Compleción vs. incomplección espacial.

La expresión de compleción del espacio, por oposición a una sensación de incomplección, enlaza directamente con la percepción del espacio mostrado en el argumento como una porción de espacio “autónoma” o, por el contrario, como una parte más de un espacio englobador implícito, tan o más relevante que la porción espacial mostrada en ese momento. Esto remite al concepto de “fuera de campo” de la teoría cinematográfica.

Recordemos que si el “campo” es la porción de espacios (y personajes o eventos) del mundo narrativo que muestra un plano determinado, el “fuera de campo” es el resto del espacio que queda más allá de los límites del marco de la imagen en ese momento, pero que, de alguna manera, es sugerido por el film.

Dos videojuegos que hacen un uso especialmente interesante del fuera de campo cinematográfico son los videojuegos de terror *Silent Hill* (Konami, 1999) y *Resident Evil 2*:

Silent Hill destaca por el uso de la niebla como elemento dramático, una niebla espesa que inunda el pueblo fantasma donde transcurre el juego. Esto, sumado a otros detalles

¹²⁶ Clasificación adoptada de: Jost, F. y Gaudreault, A. (1995: 98 y ss.).

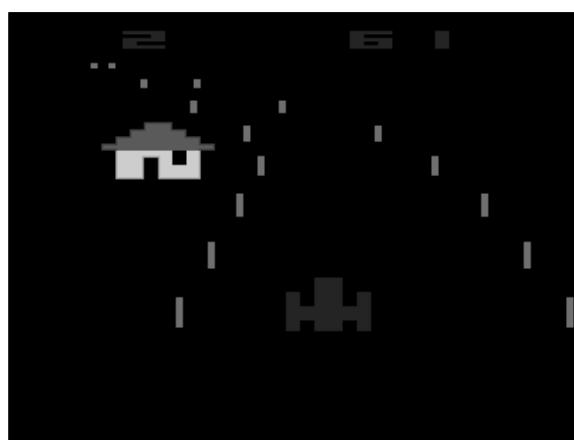
complementarios del diseño en la misma sintonía (encuadres de la cámara), genera tensión en la experiencia de juego¹²⁷. Algo similar sucede en *Resident Evil 2*, fundamentalmente a través de encuadres de cámara minuciosamente diseñados, de tal manera que, por ejemplo, el jugador se vea obligado a menudo a mover su personaje aproximadamente en dirección frontal hacia la cámara virtual. De esta manera, el jugador, en *Resident Evil 2*, con frecuencia no puede saber “lo que le espera” al terminar un recorrido con el personaje.

Profundidad vs. planicidad espacial.

Finalmente, respecto a los valores de “profundidad” vs. “planicidad” del espacio se debe considerar el diseño bidimensional, de tridimensionalidad simulada visualmente, o de naturaleza tridimensional del espacio videolúdico¹²⁸.

Desde finales de los años 90, los espacios videolúdicos de naturaleza bidimensional son minoritarios. De todas formas, todavía pueden observarse ciertas técnicas de diseño visual y perceptivo que crean una “tridimensionalidad ilusoria” a partir de entornos de naturaleza bidimensional (o bien, refuerzan más el efecto de profundidad de espacios virtuales de naturaleza ya tridimensional). En general, estas técnicas, muy frecuentes en la era bidimensional de los videojuegos, reproducen antiguos “trucos” pictóricos para crear/reforzar la ilusión de profundidad del espacio: por ejemplo, el tamaño relativo, el diseño en perspectiva (fundamentalmente, perspectivas cónica o isométrica), la perspectiva aérea, la multiplicación de planos de profundidad o los gradientes de textura. Seis ejemplos gráficos de videojuegos pioneros en la aplicación de estas técnicas pueden bastar para recordarlas:

- *Night Driver* (Atari, 1976): tamaño relativo de los elementos del paisaje (se hacían más grandes a medida que el coche “avanzaba”).



¹²⁷ Ejemplo consultable en DVD-2 adjunto: *Silent Hill (inicio)*.

¹²⁸ Acerca de esta cuestión: Boullón, A. (2009): “Evolución tridimensional en la representación visual de los videojuegos y su repercusión en la jugabilidad”.

- *King's Quest* (Sierra, 1984): perspectiva cónica (puente, alfombra, etc.).



- *Zaxxon* (Sega, 1982): perspectiva isométrica¹²⁹.



¹²⁹ La perspectiva isométrica es un tipo de representación en perspectiva muy común en los videojuegos de estrategia. Al margen de su definición estrictamente geométrica, este tipo de perspectiva se puede caracterizar por tres rasgos expresivos fundamentales: sitúa el punto de vista elevado sobre el espacio, relativamente próximo a una “vista de pájaro”; no contiene puntos de fuga, y no se ofrece ninguna cara de los objetos representados sobre el plano (frontalmente), sino que todo objeto queda representado oblicuamente.

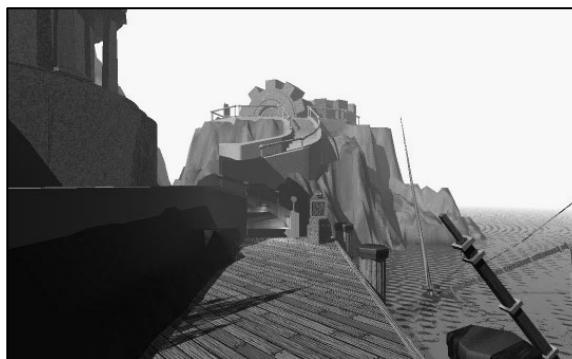
- *The Secret of Monkey Island* (LucasArts, 1990): perspectiva aérea (difusión progresiva de detalle en las palmeras del fondo).



- *Another World* (Delphine, 1991): multiplicación de planos de profundidad con solapamientos parciales.



- *Myst* (Cyan Worlds, 1993): gradientes de textura (tablas de madera, reflejos en el mar).



A estas seis técnicas de origen pictórico se les puede añadir una sexta, especialmente relevante en la representación audiovisual: el “gradiente de movimiento”. Según este principio perceptivo, para un observador en movimiento las zonas del entorno parecerán desplazarse

(en sentido contrario) a menor velocidad cuanto mayor sea su distancia respecto al observador. El ejemplo clásico al respecto es el del movimiento de las diversas capas de profundidad del paisaje cuando viajamos en un tren: la mayor distancia de las zonas lejanas del paisaje hace que su “desplazamiento” percibido resulte mucho más lento que el de los elementos cercanos, que fluyen fugazmente ante nuestros ojos. Un videojuego pionero en aplicar este principio perceptivo para crear un efecto ilusorio de profundidad espacial fue *Moon Patrol* (Irem, 1982).



En este videojuego, la zona de montañas serradas, supuestamente más “lejanas” respecto al jugador, fue programada para desplazarse (en sentido contrario al vehículo) a menor velocidad que la “capa” más próxima de colinas. Esto simulaba el efecto de gradiente de movimiento, y por tanto una creaba una ilusión de profundidad espacial¹³⁰.

En cuanto a un diseño tridimensional efectivo del videojuego (espacios y personajes virtuales de naturaleza 3D), se suele considerar que éste data, históricamente, de videojuegos como *Wolfenstein 3D* (Id Software, 1991) o *Doom* (Id Software, 1993), respecto a la tridimensionalidad del espacio, y *Alone in the Dark* (Infogrames, 1992) respecto a la tridimensionalidad de personajes (y fondos planos, en este caso)¹³¹.

¹³⁰ Ejemplo consultable en DVD-2 adjunto: *Moon Patrol*.

¹³¹ Existen ciertos precedentes del diseño tridimensional del espacio videolúdico respecto a los ejemplos citados, pero generalmente se trata de casos de tridimensionalidad vectorial, con ausencia de superficies gráficas texturadas (*Battlezone*: Atari, 1980), o bien de obras de corte experimental y/o de menor popularidad.



Wolfenstein 3D (1991)



Doom II (1994)



Alone in the Dark (1992)

Poco después de la experimentación con los primeros espacios y personajes de naturaleza tridimensional en el videojuego, un videojuego particularmente popular que integró espacios y personajes tridimensionales fue *Tomb Raider* (Core Design, 1996).



Tomb Raider (1996)

2.4. Estudio de caso. *Jugar a la crisis matrimonial. Análisis de Façade: gameplay emergente y discurso narrativo*

Un problema clásico de la teoría del videojuego es la tensión entre la “autoría narrativa” del diseñador y el grado de predeterminación de la experiencia interactiva. En otras palabras, tal como ha apuntado Berenguer (1998), una tensión clave en la narrativa interactiva es la que se establece entre la necesidad del autor de controlar la historia y la libertad del interacto de modificarla.

Tradicionalmente, se ha considerado que un mayor nivel de “autoría narrativa” exige, como contrapartida, una mayor predeterminación de la narración interactiva, y viceversa, pero ésta no es una explicación del todo satisfactoria. Diseñadores de videojuegos del *mainstream* comercial como Warren Spector (*Deus Ex*) han centrado a menudo sus esfuerzos en superar esta barrera conceptual, pero tal vez el ejemplo más original al respecto es la obra experimental *Façade*, de Michael Mateas y Andrew Stern (Procedural Arts, 2005).

Façade es un “videojuego” que, bajo la inspiración de las teorías de Janet Murray (1999), aborda el concepto de “drama interactivo”. Se trata de un drama interactivo de un acto, generado en tiempo real y con visión del jugador en primera persona. Más que como una “ficción interactiva”, *Façade* se podría definir como una “ficción generativa”. La narración multi-forme de la obra se basa a nivel argumental en una serie de redes densas, incluyendo influencia sustancial de las acciones del jugador sobre la configuración micro-estructural de la narración y también, a nivel profundo, sobre la cristalización de uno entre varios finales posibles, y todo ello emerge en tiempo real, sin predefinición específica en la dimensión procesual del diseño¹³².

Antes de ser publicado, en el 2004, *Façade* ya fue finalista del Independent Games Festival de San José, en Estados Unidos. El 7 de junio del 2005, la sección de Arte del *New York Times* le dedicó un artículo, considerándolo como “el futuro de los videojuegos”. Por su parte, Chris Crawford, el prestigioso autor de *The Art of Computer Game Design*, elogió también la obra, afirmando que se trata de “uno de los universos de ficción interactiva más interesantes de los últimos tiempos”.

Mateas y Stern se plantearon el proyecto con el objetivo de que *Façade* fuera una especie de obra de teatro interactiva en un solo acto, en una única localización, cuya trama estaría basada en relaciones humanas adultas y protagonizada por sólo tres personajes (Mateas, 2004: 29).

¹³² La concepción de *Façade* como “ficción generativa” remite a la función del ordenador como “generador de tramas” en tiempo real, un concepto anticipado por la principal precursora de Janet Murray en el estudio narrativo de la comunicación digital interactiva: Brenda Laurel, en *Computers as theatre* (1993) (citado en: Berenguer, 1997).

En el ensayo *A preliminary poetics for interactive drama and games*, Mateas (2004: 29) expone algunas premisas fundamentales en el desarrollo del sistema de *Façade*. Podemos destacar dos de ellas:

- Construir una “Inteligencia Artificial Narrativa”, capaz de escoger con habilidad los eventos más coherentes respecto a interacciones previas del usuario y, al mismo tiempo, favorecer un incremento orgánico de la tensión narrativa (Mateas y Stern llaman a esta I.A. “Gestor de Drama”).
- Construir I.A. específica para entender lenguaje natural introducido por el jugador y simular diálogo natural con los personajes no-jugador (PNJs) dentro del contexto de la historia.

Respecto al primer punto, el “Gestor de Drama” se puede considerar la piedra angular que permite conjugar en *Façade* la *gameplay* abierta (alta variabilidad argumental) generada en tiempo real con un discurso narrativo homogéneo, coherente. Esto es así porque el Gestor de Drama (GD) es al mismo tiempo un motor de variabilidad narrativa en el nivel argumental y un garante de cohesión narrativa en el nivel profundo (historia). A grandes rasgos, como motor de variabilidad el GD funciona escogiendo una entre múltiples configuraciones posibles de “beats” narrativos (unidades compositivas de la escena)¹³³, por ejemplo la actualización de un diálogo entre los protagonistas más o menos cargado de tensión acerca de un tema. Como constructor de homogeneidad narrativa, el GD funciona manteniendo un orden temporalmente coherente entre macro-beats narrativos (“paquetes” de beats sobre un mismo tema/evento), p. ej., evitando que aparezca un macro-beat de desenlace antes de haber jugado uno de clímax, e inhibiendo transiciones bruscas entre beats con un valor de tensión dramática muy distanciado, lo cual favorece un desarrollo orgánico del “crescendo” dramático.

Tratándose de un “motor narrativo” que cubre pequeños recorridos, que corresponden a unos 15 minutos de experiencia de juego, los creadores pudieron controlar con relativa seguridad la emergencia narrativa de la obra.

En cuanto al segundo punto, Mateas y Stern han definido su obra como un videojuego donde en vez de “disparar” un arma, los jugadores “disparan” actos de habla en lenguaje natural: ruegos, críticas, flirteos, provocaciones... De forma coherente con lo anterior, “la ‘puntuación’ del juego no es comunicada al jugador a través de números o marcadores, sino a través de respuestas dramáticamente interesantes” (Mateas y Stern, 2005a: 2 / TdA). Efectivamente, parte de la I.A. de *Façade* funciona como un hábil procesador de lenguaje natural tipografiado

¹³³ El concepto de “beat” o “pulso” narrativo fue adoptado por Mateas y Stern de la famosa teoría de guión cinematográfico de R. McKee (*El Guión*). El “beat” es la unidad micro-estructural de la escena, y se puede concebir también como un incidente o acción dramática que provoca un mínimo cambio de estado en la narración, por pequeño que sea. “En música, una sucesión de beats forma un compás. Al incorporar más beats, se forma una frase musical, luego una melodía, y por fin la canción completa. Un drama funciona de forma similar. Pulsos dramáticos individuales, uno tras otro, crean una escena. Los de varias escenas, uno tras otro, crean un acto, y los de cada acto, uno tras otro, crean la historia” (Seger, 2001: 44).

libremente por el usuario. El programa es capaz de interpretar todo tipo de frases como actos de habla, según intencionalidades comunicativas básicas (criticar, elogiar, prometer, provocar...), lo cual por sí solo constituye ya un mérito muy reseñable en el diseño de la obra.

Entremos un poco más en detalle sobre la experiencia de juego:

En *Façade*, el usuario asume el rol de viejo amigo o amiga de un matrimonio, que ha sido invitado a cenar a casa del mismo. Poco a poco, la “fachada” del matrimonio aparentemente modélico formado por Trip y Grace empezará a desmoronarse ante los ojos de su amigo. A partir de ese momento, todo aquello que diga el personaje/jugador tendrá efectos relevantes en el comportamiento de Trip y Grace y su forma de encarar la crisis: pueden salir a la luz antiguos secretos, rencores ocultos, decepciones, infidelidades, etc., mientras, por mucho que lo intente, el amigo del matrimonio (el jugador) no podrá evitar tomar partido en determinadas cuestiones, ya que Trip o Grace apelarán a veces a su amistad para buscar apoyo en sus argumentos. Una situación realmente embarazosa, sobre todo tratándose de la persona que les presentó en la época de la universidad...¹³⁴

En *Structuring content in the Façade: interactive drama architecture*, Mateas y Stern (2005a) revelan la estructura interna de *Façade* y exponen que ésta cuenta con 27 macro-beats fundamentales (cada uno de ellos contenido, a su vez, paquetes de beats de nivel inferior). Los macro-beats del motor narrativo van desde <“Llegada del Jugador”> hasta <“Post-crisis”>, pasando por <“Crisis”> o <“Revelaciones”>, etc. El Gestor de Drama se encarga de articular los beats en tiempo real mientras el jugador interactúa, a través de los tres parámetros sugeridos anteriormente: la búsqueda de las configuraciones argumentales más lógicas (verosímiles) de los eventos respecto a las intervenciones del usuario, el mantenimiento de un mínimo orden lógico de progresión temporal, y el respeto, en la medida de lo posible, del arco dramático canónico.

Al finalizar una sesión de juego en *Façade*, un archivo de texto queda almacenado dentro de una carpeta, y posibilita leer el desarrollo de la escena después de haber participado en ella. Esto permitirá al jugador hacerse nuevas preguntas sobre la vida de Trip y Grace y, en función de esto, tomar nuevas vías de interacción en posteriores sesiones de juego. Por ejemplo, si en una partida se descubre la vocación artística de Grace, en otras sesiones de juego se puede indagar más sobre ese aspecto, y descubrir que Grace culpa a su marido de no haber llegado nunca a ser artista.

Según Mateas y Stern, para comprender con cierta profundidad el drama planteado, el interacto deberá jugar al menos seis o siete sesiones de *Façade*. Teniendo en cuenta que cada sesión dura alrededor de 15 minutos, podemos observar que, de forma muy significativa, la duración de una interacción “completa” en *Façade* se acerca mucho a la duración de una

¹³⁴ Ejemplo consultable en DVD-2 adjunto: *Façade* (tráiler).

película o una obra de teatro. Mateas y Stern intentan también aproximar el drama interactivo al teatro y al cine respecto a la duración de la experiencia para el usuario.

Es indudable que *Façade* ha logrado algo sin precedentes en el diseño de interactivos: jugando a *Façade* se tiene la sensación de encontrarse dentro de algo así como el ensayo virtual de una función sobre *Quién Teme a Virginia Woolf*, obra dramática en la que, de hecho, se inspiraron Mateas y Stern. Pero, aunque en *Façade* el tipo de conflicto narrativo corresponda al género del melodrama, la estructura del relato se aproxima más a la forma de films como *Ciudadano Kane* o *Rashomon*: una adición progresiva de diferentes perspectivas sobre un mismo asunto o tema que, una vez sumadas, forman una especie de discurso impresionista, que no se puede comprender desde muy cerca, pero, en cambio, se empieza a percibir cada vez con mayor claridad en la distancia, es decir, después de varias sesiones de juego. A pesar de que en *Ciudadano Kane*, a través de *flashbacks*, se sumaban múltiples perspectivas diferentes sobre la figura de Charles Foster Kane, tras todas ellas subyacía un único discurso, el discurso del autor. Algo parecido sucede en *Façade*, acerca del tema de la crisis matrimonial.

La Historia en *Façade*.

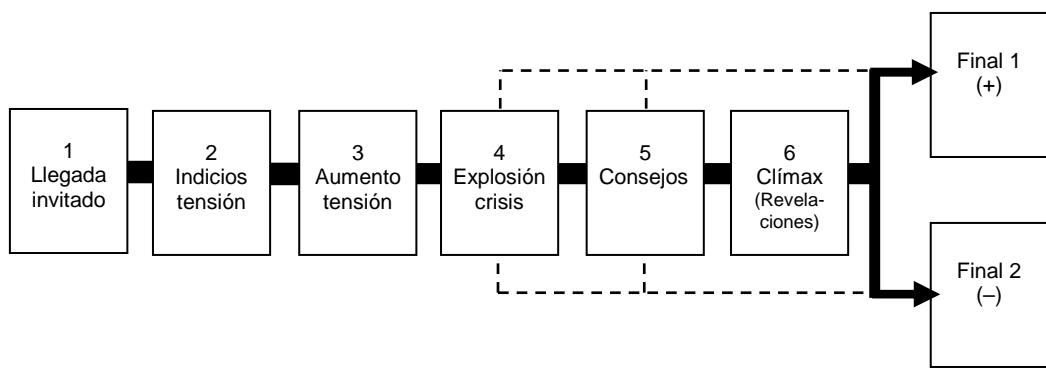
A nivel macro-estructural, los cinco finales posibles de *Façade* se pueden abstraer hacia dos grandes tipos de desenlace: por un lado, un final positivo, en el que Trip y Grace logran reconducir positivamente la crisis con la colaboración del Sujeto/jugador (rol narrativo de Adyuvante); por otro lado, un final negativo, donde se produce una agria ruptura del matrimonio ante los ojos del jugador, o bien donde la pareja decide seguir unida pero sin haber resuelto la crisis. Al margen de esta variante macro-estructural en los finales posibles, no existen otras del mismo nivel de relevancia en *Façade*, de modo que el estudio de la narratividad de la obra se puede abordar, a nivel profundo, a través de una única narración prototípica con una pequeña ramificación hipertextual al final.

Así, la narración prototípica de *Façade* se podría definir de la siguiente manera:

El invitado-jugador llega al apartamento de Trip y Grace, una pareja de antiguos amigos a los que llevaba mucho tiempo sin ver. Al principio todo parece marchar bien, pero pronto empiezan a surgir detalles que evidencian tensión entre la pareja de anfitriones. La tensión entre la pareja sigue aumentando hasta que uno de ellos se marcha furioso a la cocina. A su regreso, se reemprende la discusión pero esta vez se compromete al invitado a tomar cada vez más partido sobre los problemas íntimos de la pareja. Si el invitado es “hábil” dando consejos, contribuirá a que tanto Trip como Grace empiecen a hacer examen de conciencia y decidan revelar secretos largamente ocultados (infidelidades, culpabilización de la pareja sobre frustraciones que son ante todo responsabilidad propia, etc.). Si al final de la noche el jugador

ha logrado que salgan a la luz secretos negativos tanto sobre Trip como sobre Grace, y sobre el matrimonio en su conjunto, la historia termina con un final feliz: Trip y Grace deciden que pueden reconducir su relación, agradecen la ayuda al invitado-jugador y siguen dialogando pacíficamente una vez que éste se ha marchado. Pero si al final de la noche el jugador no ha logrado que afloren secretos negativos sobre ambos integrantes de la pareja y su matrimonio en su conjunto, la historia termina con un final infeliz: una ruptura de tono más bien triste entre Trip y Grace, o bien un desenlace “hipócrita”, en el que la pareja simula que todo va bien e invita a marcharse al invitado-jugador, pero sólo para seguir discutiendo de forma todavía más acalorada una vez se quedan a solas.

La macro-estructura narrativa del juego se puede representar esquemáticamente de la siguiente manera:



En esta macro-estructura del drama interactivo se pueden identificar claramente dos fases esenciales:

- a) Una primera fase, correspondiente a los tres primeros bloques episódicos (llegada del invitado, indicios de tensión y rebrote del conflicto con tensión acrecentada). En esta primera fase, la tensión dramática aumenta progresivamente a través de la emergencia hacia la superficie de los problemas internos del matrimonio de Trip y Grace, pero no por retos de interacción que deba superar el jugador (aparte de una recomendable observación atenta sobre el comportamiento de los personajes y el tipo de problemas ocultos que asoman ligeramente a la superficie).
- b) Una segunda fase, a partir de la “explosión de la crisis”, en la que el jugador pasa de la “observación” a la “intervención decisiva” sobre el desarrollo de los acontecimientos. Basándose en las pistas sobre los problemas de fondo de la pareja que ha podido ir recopilando en las fases anteriores, el jugador, impelido directamente por Trip y Grace, debe “tomar partido” en la discusión si quiere evitar que el conflicto derive en un desenlace negativo. En esta fase, el dramatismo no aumenta sólo por la escalada de reproches entre Trip y Grace, sino también por la conciencia del jugador

sobre la influencia decisiva de sus intervenciones en el desenlace de los acontecimientos.

El Argumento en *Façade*.

A nivel argumental, los 7 núcleos episódicos de *Façade* se pueden describir con mayor detalle con la ayuda de un documento de diseño de los propios autores: *Behind the Façade* (Mateas y Stern, 2005b):

1) Llegada del invitado: el jugador inicia la “aventura” tras la puerta del apartamento de Trip y Grace, desde donde empieza ya a escuchar algunos gritos entre la pareja. A continuación, Trip abre la puerta y recibe alegremente al invitado-jugador. Grace tarda algo en salir y Trip va a avisarle de la llegada del invitado con un gesto de disgusto. Grace y el invitado-jugador intercambian cortesías y la noche parece empezar más o menos bien.

Esta primera fase de la narración comprende cuatro macro-beats organizados linealmente:

- Invitado-jugador tras la puerta
- Bienvenida de Trip
- Primeros comentarios y Trip va a buscar a Grace
- Bienvenida de Grace

2) Indicios de tensión. Un segundo bloque del drama interactivo se caracteriza por la aparición de primeros indicios de tensión entre Trip y Grace. Esta fase se puede materializar a través de la articulación de entre uno y tres macro-beats narrativos a escoger entre cinco posibles (por el “Gestor de Drama”), más un macro-beat de cierre invariante.

- Una discusión sobre la decoración de la casa, donde sale a la luz el desengaño de Grace por no haber seguido su carrera artística (persuadida por Trip);
- Una discusión sobre el último viaje de la pareja a Italia, en el que se sugiere un carácter manipulador de Trip;
- Una discusión iniciada a partir de una propuesta de Trip de preparar unos sofisticados cocktails, donde Grace muestra disgusto por la supuesta obsesión de Trip por aparentar ser de clase alta;
- A partir del recuerdo de que ése es el día del aniversario de la pareja, surge un intercambio de valoraciones críticas sobre el matrimonio, que los miembros de la pareja se “lanzan” sutilmente el uno al otro.

- Una llamada de los padres de uno de los anfitriones provoca una pequeña discusión a partir del simple hecho de si se debe descolgar el teléfono o dejar que salte el contestador automático.
 - Un último macro-beat ejerce como cierre invariante de esta fase narrativa. Se trata de un breve diálogo en el que uno de los anfitriones se disculpa por haber estado discutiendo ante el invitado, pero el otro miembro de la pareja mostrará entonces su desacuerdo con el término “discutir”, y habrá un nuevo conato de discusión.
- 3) Aumento de la tensión y “fuga” a la cocina. Al principio del tercer bloque narrativo se pueden dar discusiones entre Trip y Grace sobre temáticas que ya podrían haber surgido en el bloque anterior (los tres primeros macro-beats), pero si no surgieron entonces y aparecen en este tercer bloque su actualización (respecto al tono conversacional de Trip y Grace) será más tensa y cargada de acusaciones de ida y vuelta. Además, en esta fase se produce uno de entre dos binomios de macro-beats recurrentes, dos macro-beats más de carácter opcional vinculados a los anteriores, más un último macro-beat también opcional que deja algo ridiculizado a Trip:
- Uno de los binomios de macro-beats corresponde a un enfado de Trip, que se marcha furioso a la cocina, y su posterior regreso.
 - El otro binomio de macro-beats consiste en un enfado de Grace, que se marcha furiosa a la cocina, y su posterior regreso.
 - Dos macro-beats opcionales emergen si el invitado-jugador se acerca a la cocina a intentar hablar con el personaje que se había marchado. Generalmente, el invitado-jugador sólo se expone a cargar con algunos reproches si realiza esta acción.
 - De forma opcional, el macro-beat final de esta fase puede consistir en una ridícula reconstrucción de Trip sobre el modo en el que le pidió matrimonio a Grace. Grace “desmonta” el intento de parecer romántico por parte de Trip acusándole de manipulador.
- 4) Explosión de la crisis. A la vuelta de Trip o Grace de la cocina, la situación se ha tensado tanto que acaba “explotando” en una discusión todavía más fuerte y donde asoman más intimidades y reproches mutuos de la pareja. En este punto, Trip o Grace exigirán por primera vez al invitado-jugador su opinión directa sobre conflictos internos de la pareja, como la vocación frustrada de Grace por ser artista, o la obsesión de Trip por llevar una vida social de clase alta, etc.
- Esta fase narrativa no se descompone en diferentes macro-beats.
- 5) El “juego terapéutico”. Se alcanza a continuación la fase decisiva del juego, que ocupa prácticamente la mitad de la duración en una sesión de interacción (7 minutos, aprox.). Ésta es la fase donde las acciones del jugador resultan verdaderamente determinantes. Algo más serios, Trip y Grace empezarán a dialogar sobre sus

problemas, en un ambiente de “calma tensa”: su actitud más reposada se debe en el fondo a que empiezan a plantearse seriamente la ruptura. El jugador debe cambiar la actitud “observacional” si quiere evitar que efectivamente se produzca la ruptura definitiva entre Trip y Grace. Para ello, deberá encontrar maneras de “aconsejar” de forma positiva a la pareja.

Este núcleo narrativo se descompone en tres macro-beats:

- Transición tras la explosión de la crisis (un breve macro-beat de transición, sin relevancia)
- Juego terapéutico (donde debería intervenir el jugador, dando consejos)
- Transición hacia “revelaciones” (un breve macro-beat de transición, sin relevancia)

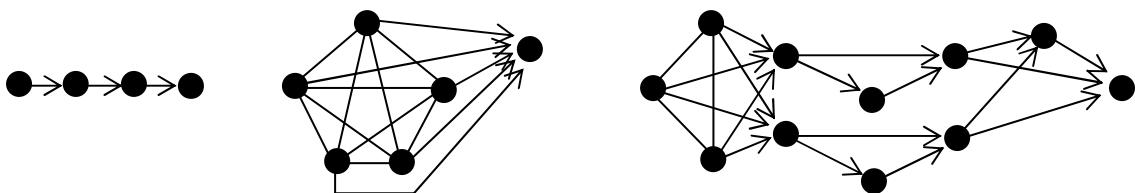
- 6) Revelaciones. La siguiente fase de la historia corresponde al clímax. En función de la habilidad del jugador dando consejos a Trip y Grace sobre su crisis matrimonial, los personajes sacarán a la luz un mayor o menor número de secretos ocultados durante mucho tiempo. Fundamentalmente, se tratará de la revelación de infidelidades, del reconocimiento de la propia culpa sobre sus frustraciones o defectos y/o del reconocimiento de aspectos negativos de su matrimonio, que no habían sido capaces de aceptar hasta el momento.
- 7) Desenlace. En función de si las revelaciones en la escena de clímax afectan a defectos o hechos negativos asociados tanto a Trip como a Grace y también al matrimonio en su conjunto, o bien hay un desequilibrio de revelaciones negativas entre los tres factores, el juego terminará con un desenlace de tono positivo o de tono negativo, respectivamente.

A nivel concreto, esta fase narrativa comprende cinco finales posibles (cinco macro-beats de desenlace), aunque como se comentó anteriormente se pueden abstraer como 2 grandes tipos de final (positivo vs. negativo). Si el final es de tono positivo, Trip y Grace permanecerán juntos y seguirán dialogando pacíficamente una vez se haya marchado el jugador. En cambio, si el final es de tono negativo hay dos opciones posibles: una ruptura matrimonial ante el jugador, representada con tono triste, o bien un final de “hipocresía”, donde Trip y Grace adoptan una falsa pose de felicidad, le aseguran al jugador que no hay ningún problema entre ellos y le invitan a marcharse, sólo para seguir discutiendo de forma más acalorada una vez éste se ha ido.

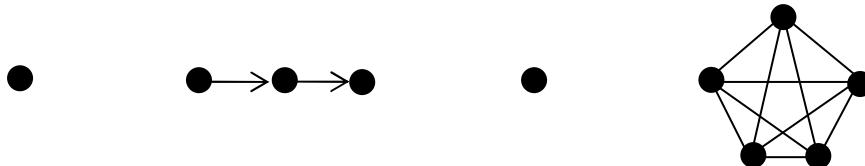
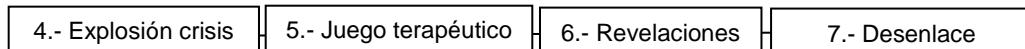
La estructura argumental del juego, que se ha desgranado en este caso con la ayuda de documentación de diseño de los autores, se puede representar esquemáticamente de la siguiente manera, subdividiéndola en los dos bloques fundamentales: la “fase observacional”

del jugador (tres primeros episodios) y la “fase de intervención decisiva” del jugador (del cuarto episodio -“eclosión de la crisis”- hasta el final). Los puntos representan los macro-beats que rigen la organización argumental del drama:

I. Fase observacional del jugador



II. Fase de intervención decisiva del jugador



La representación gráfica de la estructura argumental pone de manifiesto la alta variabilidad del juego, en especial en bloques narrativos como los número 2 (“indicios de tensión”), 3 (“aumento de la tensión”) y 7 (“desenlace”). Pero hay dos aspectos más que refuerzan la variabilidad argumental del juego:

- Por un lado, el hecho de que cada macro-beat principal entre los representados gráficamente puede ser actualizado a través de variaciones internas en el diálogo de Trip y Grace (*beats* de nivel inferior). Esto puede dar lugar a variantes de nivel “microscópico” en el juego, pero también a variaciones más sustanciales, como por ejemplo los diferentes tipos de revelaciones que saldrán a la luz en la escena de clímax (episodio 6: “revelaciones”). Así, el análisis revela que esta escena resulta en

realidad mucho más variable de lo que sugiere el gráfico, basado en la documentación de diseño de los autores.

- Por otro lado, encontramos un alto valor informativo / de variabilidad en las acciones del jugador, ya que su esfera de actuación comprende más de cuarenta actos de habla que el programa es capaz de procesar de forma coherente (interpretando la escritura libre de texto por el jugador): "mostrarse de acuerdo", "mostrarse en desacuerdo", "agradecer", "disculparse", "llamar la atención", "rogar", "criticar", "elogiar", etc.

Estas características asocian la estructura argumental de *Façade* al modelo de "red densa", según se definió anteriormente, el modelo con un mayor grado de variabilidad argumental.

Respecto a la puesta en escena y la representación audiovisual, *Façade* resulta extremadamente simple. Los actores virtuales responden a un diseño poligonal minimalista, prácticamente sin texturas, aunque las expresiones de los rostros presentan una cierta variedad de matices, que incluye sutiles gestos de desaprobación, alivio, alegría, etc. El escenario está representando también con el mismo estilo minimalista: es un apartamento de aspecto elegante con vistas a rascacielos de la ciudad. Hay distribuidos en el apartamento diversos elementos de "atrezco" que pueden dar pie a una conversación si el jugador los coge o los mira con detenimiento: cuadros, fotografías, objetos decorativos que traen recuerdos a Trip o Grace, etc.

El jugador observa la escena siempre en visión subjetiva, y todo el drama interactivo se produce en el interior del apartamento de Trip y Grace como único escenario. Finalmente, en cuanto a la temporalidad narrativa, no hay ningún tipo de saltos temporales ni modulaciones significativas de la duración de los acontecimientos en la relación historia-argumento.

Tal como se había comentado anteriormente, el jugador debe adoptar dos modelos de actuación diferentes en las dos fases fundamentales de la narración. Se pueden revisar finalmente con algo más de detalle:

- a) En la fase "observacional", el jugador debe atender a indicios sobre los problemas ocultos de la pareja como, por ejemplo, los siguientes: Grace muestra signos de desprecio cuando Trip propone preparar unos cocktails muy "sofisticados" y Trip, a su vez, hace una broma asociando la frialdad de los cubitos de hielo de los cocktails con la personalidad de Grace, etc. (indicios que apuntan hacia problemas de fondo como el disgusto con la actitud materialista de Trip por parte de Grace, o la decepción de Trip por la actitud distante de Grace).

- b) En la fase de “intervención decisiva”, un tipo de acciones del jugador resultan fundamentales para la comprensión del discurso implícito del juego: se trata de “promover el reconocimiento de hechos negativos sobre el pasado de uno mismo o sobre el presente del matrimonio”. Por ejemplo, resulta positivo para el progreso de la trama hacia el “final feliz” lograr que Trip se dé cuenta de que es demasiado manipulador con Grace, que está demasiado preocupado por mantener una “fachada” materialista de clase alta, que debería dejar de flirtear con clientes del otro género durante sus viajes, etc. También resulta positivo para el progreso de la trama hacia el “final feliz” lograr que Grace reconozca que es demasiado fría con Trip, que no debería culpar a Trip de su falta de carácter y de sus frustraciones como artista, que debería aceptar que está deprimida en lugar de intentar aparentar una permanente felicidad, etc. Finalmente, respecto al matrimonio en su conjunto resulta positivo lograr que alguno de ellos reconozca que deberían comunicarse más, plantearse hacer terapia matrimonial, etc.

Conclusiones.

El análisis de *Façade* permite constatar que hay un discurso narrativo coherente de los autores tras este videojuego (drama interactivo), sin perjuicio de que la experiencia del usuario se desarrolle a través de una *gameplay* abierta y una notable variabilidad argumental, emergentes en tiempo real. Pero ¿en qué consiste el discurso esencial implícito del juego? El discurso subyacente de *Façade* se puede entender mejor si se contrasta con el de su referente teatral, *Quién teme a Virginia Woolf*, de Edward Albee.

La obra de Albee, estrenada por primera vez en 1962, pone en escena la emergencia de la crisis matrimonial entre George y Martha, una pareja económicamente acomodada y culta, del mundo universitario (él es profesor de Historia, ella hija del Rector de la universidad donde él trabaja). Tras una fiesta universitaria, George y Martha invitan a un nuevo profesor y su esposa a ir a tomar unas copas a su casa. Desde la llegada de los invitados, Nick y Honey, lo que había de ser un agradable final de la noche se convierte progresivamente en un campo de batalla sentimental entre George y Martha, al que acaban siendo arrastrados también los aparentemente modélicos Nick y Honey.

Quién teme a Virginia Woolf comparte con *Façade* el hecho de representar una erupción sentimental de remordimientos, frustraciones íntimas y conflictos matrimoniales, sumergidos durante largo tiempo en lo más profundo del interior de los personajes.

Una simulación de felicidad conyugal que se presupone mantenida durante largo tiempo de cara al exterior provoca de repente, una noche, el brote de una fuerte crisis en la que emergen de golpe todo el odio y frustraciones acumulados. De simular la felicidad ante los demás se

pasa entonces al extremo opuesto de atacarse mutuamente en público y sacar a la luz problemas íntimos, sin término de continuidad: por ejemplo, Martha se burla ante los invitados de los fracasos profesionales de George y su estancamiento en la universidad, mientras George desprecia sutil pero constantemente a Martha, mostrando una total indiferencia hacia ella. Por su parte, en *Façade*, Grace ataca puntos débiles de Trip como su tendencia al materialismo y, si se presenta la ocasión, no duda en ridiculizar ante el invitado-jugador el gusto de Trip por los viajes y las escenas típicamente románticas ("cursis"); Trip "contraataca", por ejemplo, proponiendo otorgar a un cocktail que se debe servir con mucho hielo el nombre de Grace, aludiendo a la frialdad y la actitud distante de su esposa.

Así, los dos primeros actos de *Quién teme a Virginia Woolf* y la primera de las dos grandes fases de juego en *Façade* siguen, a nivel profundo, una misma dinámica discursiva. Los secretos y las frustraciones largamente ocultados entran en erupción y, una vez ésta se ha desencadenado, ya no hay vuelta atrás. La emergencia de la crisis sentimental es representada en ambas obras como si de una terrible fuerza natural se tratara: incontrolable, lo arrolla todo a su paso (p. ej., Nick y Honey, en *Quién teme a Virginia Woolf*, acaban entrando en la espiral autodestructiva respecto a su propio matrimonio) y al principio muy poco se puede hacer para detenerla.

A este respecto, resulta significativo el diseño de la jugabilidad en la primera fase de *Façade* (que corresponde aproximadamente a la mitad del juego). En esta fase inicial, las acciones del jugador no pueden provocar consecuencias o cambios de estado relevantes en la narración. En realidad, lo más provechoso que puede hacer el jugador es, simplemente, dedicarse a tomar buena nota de los problemas ocultos que parecen sugerir los tensos diálogos entre Trip y Grace, para poder ayudarlos de forma más efectiva en la siguiente fase. Este desequilibrio en la primera fase entre el juego de adaptación al entorno ("acomodación") y el juego de manipulación del entorno ("asimilación"), radicalmente favorable al primero, constituye una genuina forma de representar en el videojuego la emergencia de la crisis matrimonial, entendida como un proceso incontrolable una vez desencadenado, al menos en su fase inicial.

Una vez asumida la imposibilidad de detener o controlar rápidamente la crisis emergente, ambas obras sugieren la pregunta de cómo sería posible encauzar la crisis de forma positiva.

En *Quién teme a Virginia Woolf*, Martha y George deciden dar rienda suelta a la crisis, llevarla hasta sus límites. Al final del segundo acto ambos deciden, conjuntamente, llevar a cabo una última disputa sentimental sin ningún tipo de freno, un "juego a muerte" ante los invitados (así lo llaman). Mientras Honey se encuentra en el baño, indispuesta por la bebida, Martha seduce a Nick ante George y se acuesta con el joven profesor. George, mientras tanto, decide su última "jugada": sabe que la más honda frustración de Martha es no haber podido tener hijos; esto la ha llevado incluso esa noche a simular la existencia de un hijo en la charla con Nick y Honey. En la escena de clímax, George revela de forma cruel ante los invitados la frustración

oculta de Martha: tras simular la recepción de un telegrama urgente, anuncia a Martha la repentina muerte de su hijo por un accidente. La desbordada furia de Martha contra George pone entonces en evidencia sus falseades.

En la segunda fase de juego de *Façade*, el jugador se plantea explícitamente la cuestión de cómo encauzar la crisis matrimonial, en este caso de Trip y Grace. Según el diseño del juego, como habíamos visto, habría aquí una forma positiva de resolver la cuestión: ayudar a Trip y Grace a reconocer abiertamente sus más profundos secretos y frustraciones, así como las decepciones sobre su matrimonio como conjunto. Pero, además, para alcanzar un final positivo es necesario que estas revelaciones finales sobre diversos tipos de desengaños afecten de forma equilibrada a Trip, Grace y el matrimonio como conjunto. En cierto sentido, este procedimiento de llevar el brote de revelaciones hasta sus últimas consecuencias y mantener un equilibrio al respecto entre los integrantes de la pareja conecta, a nivel profundo, con el tercer acto de *Quién teme a Virginia Woolf*: en la obra de Albee, los protagonistas (por sí mismos) deciden llevar a un extremo la crisis y terminan “empatados” en su cruel juego final: George, soportando una infidelidad de Martha en su propia casa; Martha, viendo como George “mata” verbalmente a su hijo ilusorio y pone en evidencia sus mentiras ante los invitados.

Sin embargo, la valoración discursiva final de esta forma de actuar resulta radicalmente distinta entre *Quién teme a Virginia Woolf* y *Façade*. En *Façade*, contribuir a la emergencia final de los más profundos desengaños de los personajes, en términos equilibrados entre ambos, conduce al final positivo de la obra: Trip y Grace deciden que, una vez exteriorizados ante otras personas sus desengaños, pueden ser capaces de reconducir su matrimonio. Le piden amablemente al invitado-jugador que les deje solos y siguen hablando en privado, de forma constructiva. Tanto la permanencia del matrimonio como la mencionada forma de mantenerlo (y reconducirlo), se connotan de forma positiva en el final de *Façade*.

En cambio, en *Quién teme a Virginia Woolf* procedimientos similares (exorcización de desengaños) con resultados también similares (equilibrio de desengaños revelados respecto a los dos integrantes de la pareja) desembocan en una escena final de tono mucho menos optimista, más bien amarga:

Nick y Honey ya se han marchado, George y Martha se han quedado solos en casa, tras la tormenta sentimental, y la obra concluye con el siguiente diálogo:

Pausadamente, en tono muy bajo.

GEORGE: ¿No quieres nada, Martha?

MARTHA, *con la mirada perdida*: No..., nada.

(...)

MARTHA: ¿Era..., era necesario?

GEORGE, *pausa*: Sí.

MARTHA: Yo creo que no.

GEORGE: Ya era hora.

MARTHA: ¿Tú crees?

GEORGE: Sí.

MARTHA, *pausa*: Tengo frío.

GEORGE: Es tarde.

MARTHA: Sí.

GEORGE, *silencio prolongado*: ¿No te parece que será mejor así?

MARTHA, *silencio prolongado*: No lo sé.

GEORGE: Lo será..., quizás.

MARTHA: No estoy... segura.

(...)

GEORGE: ¿Te encuentras bien?

MARTHA: Sí. No.

GEORGE, *le pone afectuosamente la mano en el hombro; ella echa la cabeza hacia atrás, y él le canta muy bajito*:

¿Quién teme a Virginia Woolf,

Virginia Woolf

Virginia Woolf...?

MARTHA: Yo... le tengo miedo..., George...

GEORGE: ... ¿Quién teme a Virginia Woolf?...

MARTHA: Yo... le tengo miedo..., George..., yo...

George asiente lentamente. Silencio.

CAE EL TELÓN

El discurso de *Quién teme a Virginia Woolf* muestra una visión amarga y desesperanzada sobre el valor de la extroversión, la autocrítica y la sinceridad de uno consigo mismo y con su pareja sentimental, valores que prácticamente quedan asociados a una autoflagelación sin sentido, o al menos sin garantía alguna de que acabe sirviendo para algo productivo, para alcanzar alguna brizna de felicidad.

En cambio, el discurso de *Façade* apunta finalmente en una dirección opuesta: hacia cierta idealización de la extroversión, la autocritica y la sinceridad a cualquier precio, que en lugar de látigos para autoflagelarse devienen aquí prácticamente procedimientos terapéuticos.

3. Dimensión sistémica del universo narrativo y videojuegos: el mundo narrativo videolúdico

El mundo es un objeto simbólico

Salustio

Los principales precedentes históricos alrededor de la creación de mundos narrativos, como la mitología clásica o las ficciones cosmológicas de la literatura fantástica y de ciencia-ficción, habían estado siempre, de una manera u otra, ligados al relato oral o escrito y, por tanto, a una determinada linealización en la exposición de acontecimientos. En cambio, una “independencia” auténtica y efectiva de la creación de mundos narrativos respecto al relato lineal tradicional tiene como fecha concreta el año 1974, año en que Gary Gygax y Dave Arneson publicaron el primer juego de rol de la historia: *Dungeons & Dragons*.

En cierto modo, *Dungeons & Dragons* fue el producto de una época donde confluyeron la popularidad de los juegos de simulación de batallas y la de *El Señor de los Anillos*, de J. R. R. Tolkien.

Los juegos de recreación de batallas históricas, como *Gettysburg* (Avalon Hill, 1961), comenzaron a orientar el ajedrez hacia una simulación figurativa y un mayor componente representacional, tanto respecto a las fichas y los tableros como respecto a reglas y mecánicas de juego. Estas estructuras de juego acabarían integrando tiradas de dados para incluir el factor azar y aportar verosimilitud al desarrollo de las acciones tácticas y a la sucesión de acontecimientos.

Unos años antes de *Dungeons & Dragons*, Gary Gygax había creado, junto a Jeff Perren, un juego de simulación de batallas de ambientación medieval llamado *Chainmail*. Este juego adquirió considerable popularidad, en parte gracias a un suplemento con elementos de fantasía épica que permitía a los fans de *El Señor de los Anillos* recrear las batallas de la Tierra Media. Tras el éxito de *Chainmail*, Gygax planeó, junto a Dave Arneson, ampliar el sistema de reglas de las simulaciones de batallas de tal manera que permitiese recrear no sólo batallas sino mundos narrativos completos. De esta manera, los jugadores podrían participar en un mundo ficcional más abierto, donde podrían vivir todo tipo de aventuras y experiencias narrativas.

Una decisión fundamental en el diseño del juego consistió en substituir los tradicionales ejércitos de los juegos de simulación por héroes individuales. Gygax y Arneson advirtieron que, para simular historias semejantes a las de Frodo en la Tierra Media, su juego debía centrarse en personajes individuales que, después, podrían asociarse o no en grupos o compañías, pero

en cualquier caso, para conferir más profundidad psicológica a la narrativa potencial del juego, los protagonistas debían ser personajes individuales. En este punto, Gygax y Arneson reprodujeron para su juego un aspecto del teatro improvisacional: la simulación de un papel o “rol” ficcional por parte de cada participante del juego. De esta forma, a través del cruce entre los juegos de simulación de batallas y el teatro improvisacional quedó constituido, en lo esencial, el juego de rol tal como hoy lo entendemos: un juego en que los jugadores ejercen cada uno un rol de ficción determinado y participan en un mundo ficcional a través de una experiencia de narrativa colaborativa.

Actualmente, la mayoría de videojuegos toman, de una manera u otra, una orientación narrativa que se suele basar en la adopción del jugador de un rol ficcional (un guerrero, un detective privado, una familia de una ciudad cualquiera, etc.) y en una interacción a través del juego que no necesariamente genera una narración específica (predeterminada) pero sí que, casi siempre, hace emerger la significación de un mundo narrativo.

En este sentido, los juegos de rol suponen para el mundo del videojuego mucho más que la raíz de un género específico de videojuegos, sino un precedente histórico fundamental para entender qué son y cómo funcionan hoy, en su conjunto, la mayoría de videojuegos (Pérez, 2008a: 120-121).

En este contexto, resulta fundamental para el análisis del videojuego la profundización acerca de las estructuras internas que conforman aquello que solemos denominar “mundo narrativo”, una perspectiva postulada como tan o más fértil para el estudio del videojuego que el enfoque narrativo tradicional, por muy diversos investigadores (p. ej.: Juul, 2005a; Klastrup y Tosca, 2004; Tosca, 2009; Sicart, 2009b; Garín y Pérez, 2009).

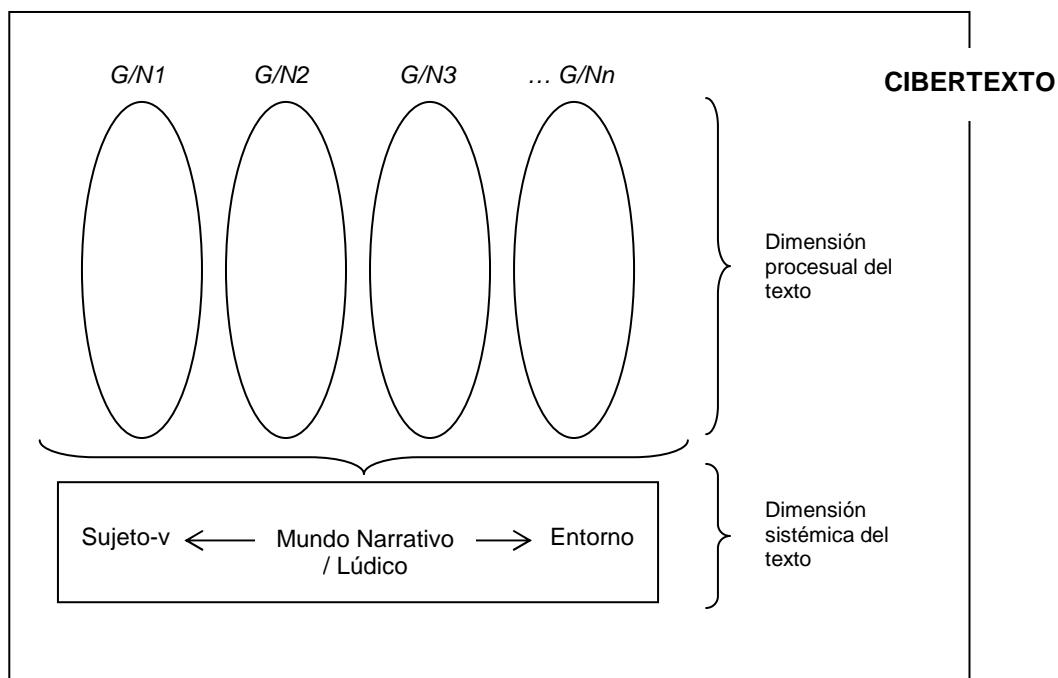
3.1. Fundamentos estructurales del texto como mundo narrativo

A título de recordatorio, el concepto de mundo narrativo se ha definido en esta investigación como una parte del Cibertexto Narrativo o Universo Narrativo, concretamente la dimensión sistémica del texto, vinculada a un determinado espectro plural de narraciones.

A través de Dolezel (1999: 57), se puede entender la dimensión sistémica de la narratividad como una estructura generativa de historias, estructura con determinadas cualidades en la superficie textual que evidencian su transversalidad o poder aglutinador respecto al espectro plural de narraciones que se le adscriben (“worldness” o “cosmicidad” [cfr.: Klastrup y Tosca, 2004: 1]).

Dicho tipo de estructura generativa de historias tiende a ser interpretada como “mundo narrativo”. En su interior, la discursividad de un mundo narrativo se define esencialmente por la configuración del Sujeto-v y el Entorno y las relaciones simbólicas entre ambos, de forma similar a como se produce en la dimensión sistémica de los juegos (modelo lúdico de la textualidad).

Todo ello se puede sintetizar en el siguiente esquema global de cibertextualidad (donde “G/N” indica *gameplay/narración*):



Modelo general de estructura discursiva del cibertexto

Aunque nos movamos aquí fundamentalmente en el terreno del análisis, cabe señalar que este modelo teórico no carece de sinergias con las tareas “tangibles” de producción de universos narrativos como los de los videojuegos y los de las series de ficción televisiva. Los documentos de diseño de videojuegos (algunos de ellos denominados “Biblia”) suelen contar con apartados específicos sobre reglas y mundo del juego (*game-world*), estructura básica de la/s *gameplay/s*, etc., y las “Biblias” de las series de televisión contemporáneas suelen contener también apartados sobre los entornos donde se pueden desarrollar tramas, descripción de todos y cada uno de los personajes y las relaciones entre ellos, esquemas estructurales básicos de los episodios, etc.

Así como el “autor” de un videojuego es el diseñador o el equipo de diseño que crea directamente el sistema de juego e indirectamente la *gameplay* que éste promueve, el “autor” de una serie televisiva es el creador o equipo de creadores de la serie, que definen directamente el mundo narrativo y (a menudo) sólo indirectamente los episodios que derivan del mismo.

Tal como comenta F. Jost (2005: 53), el desarrollo de guiones de episodios en las series contemporáneas suele ser “externalizado”, encargado a equipos de guionistas a menudo sin involucración directa o continua de los creadores a este respecto. Los guionistas desarrollan su trabajo en base a la referencia esencial de la “Biblia” y, con frecuencia, bajo la dirección/supervisión de un *story-editor*: el creador/es de la serie o un delegado suyo. Así, el creador del mundo narrativo, directamente o a través de un *story-editor* de su confianza, determinará si las tramas propuestas se enmarcan bien en el mundo de ficción original de la serie, “protegiendo” así lo que parece asumirse como el principal núcleo de significación de la obra. En definitiva, se podría decir que los creadores de la serie diseñan unas “reglas de juego” y los guionistas “juegan la partida” (Pérez, 2007: 117-119).

Prácticamente todos los videojuegos y las series televisivas poseen un espectro plural de narraciones, múltiples programas narrativos con entidad propia. En este sentido, a priori cualquier juego o videojuego (cibertexto interactivo), pero también una ficción serial televisiva, una trilogía cinematográfica, etc. (cibertextos no-interactivos), podrían ser analizados desde la perspectiva del texto como universo o mundo narrativo. Sin embargo, se debería tener en cuenta que no todos los juegos, videojuegos, ficciones seriales, etc., resultan igual de susceptibles de ser interpretados como universos narrativos. Usando el término de Klastrup y Tosca (2004: 1), algunas obras de los géneros señalados poseen más *worldness* o “cosmidad” que otras.

Esto nos lleva a considerar el interés de definir una serie de “marcas textuales” que promueven especialmente la interpretación de un juego u obra narrativa como mundo narrativo. Aunque

esta cuestión probablemente requeriría toda una investigación aparte, se pueden recoger aquí nueve probables “marcas de cosmicidad” en este sentido:

1) Organización de la dimensión procesual del texto en clave de “red”.

Determinados textos pluri-narrativos no invitan sólo a una segmentación de su dimensión procesual en clave de “cadena de acontecimientos”, sino también, de forma relevante, en clave de “red” de relaciones entre diversos elementos del texto, al margen de la linealidad temporal. Este tipo de textos promueven especialmente la comprensión de la obra como mundo narrativo, en lugar de historia.

Por ejemplo, la estructura de *quests* de los videojuegos resulta más próxima a la concepción del videojuego como mundo narrativo que otros modelos más secuenciales, como los de muchos videojuegos de acción/aventura, que suelen estar estrechamente vinculados a una trama lineal (y por tanto tenderían más bien a ser interpretados como “narración” o, eventualmente, “hiper-narración”).

En el caso de las series televisivas, se puede observar que algunas de ellas tienden a organizar su pluralidad de narraciones a través una marcada linealidad temporal, como cadena de acontecimientos (p. ej., seriados, muchas de las series basadas en investigaciones criminales, etc.). En cambio, otro tipo de series más susceptibles de ser interpretadas como mundo narrativo remiten más bien a la metáfora de la “red” de componentes narrativos, donde emergen relaciones significativas entre elementos del texto al margen de la linealidad temporal. Un claro caso de este último modelo es *Lost* (Abrams, Lieber y Lindelof / Bad Robot, 2004-2010), donde la relevancia de la historia pasada de cada uno de los personajes hace que un criterio de organización textual “por personajes” y sus relaciones resulte tan o más relevante para la comprensión del texto que la tradicional segmentación “por episodios”. En cambio, series también contemporáneas pero tal vez más “convencionales” como *Prison Break* (Scheuring, 2005-2009) se mantienen más aferradas al modelo clásico del encadenamiento de acontecimientos.

En definitiva, cabe tener en cuenta que una trama prolongada serialmente no equivale necesariamente, en sentido estricto, a la proyección de un mundo narrativo de forma consistente.

2) Subversiones de la progresión temporal lineal.

La subversión de la dominante de progresión temporal lineal puede contribuir a “inhibir” la concepción de la obra narrativa como “historia” y, en cambio, favorecer su comprensión como “mundo narrativo”.

En este sentido, obras particularmente significativas del cine postmoderno, como *Memento* (Notan, 2000) o *21 gramos* (González Iñárritu, 2003), se caracterizan por la desarticulación temporal de sus tramas, que constituye auténticos “rompecabezas” temporales para el espectador (cfr.: Scolari, 2008a: 229). En esta misma línea, el uso recurrente de *flashbacks* y/o *flashforwards* en la construcción temporal de la narración, que obtiene su máxima expresión en las estructuras de series televisivas como *Lost* o *Flashforward* (Braga et al., 2009-), transgrede también el efecto de progresión vectorial, con el desplazamiento del modelo de “relato” convencional al modelo de “mundo narrativo” que ello puede suponer. También las denominadas “precuelas” (como *La amenaza fantasma* [Lucas, 1999] respecto a *Star Wars*) subvierten la vectorialidad temporal en progresión, a favor de la comprensión de la obra como mundo narrativo.

Pero, dentro de este mismo ámbito, cabe destacar especialmente la creación de narraciones “intersticiales” y “paralelas” (consideradas como “estrategias de expansividad de los mundos narrativos” por Scolari, 2009: 598). Las extensiones “intersticiales” y “paralelas” aluden a la expansión de una obra narrativa de referencia, pero están ya desligadas de la idea de un posicionamiento “anterior” o “posterior” en una línea temporal (como sí sigue sucediendo respecto a las composiciones basadas en *flashbacks*, *flashforwards*, “precuelas” y “secuelas”). Por este motivo, constituyen subversiones no sólo de la progresión temporal lineal, sino de la linealidad narrativa en un sentido más general.

Se pueden definir las “narraciones intersticiales” como inserciones narrativas a un texto de referencia que poseen una posición temporal o espacial acotada en el interior del mismo (no “antes” o “después”); en cambio, las “narraciones paralelas” serían extensiones narrativas respecto a un texto de referencia con un flujo narrativo propio, no acotado a una posición específica en el interior del texto de origen (situadas ni “antes” ni “después”, pero tampoco encajadas claramente en el “interior” del texto de referencia).

Ejemplos de narraciones paralelas son muchos *spin-offs* de series televisivas, tanto si se basan en personajes principales/relevantes (*Frasier* [Angell et al., 1993] respecto a *Cheers* [Burrows et al., 1982]) como en personajes secundarios (*The Lone Gunmen* [Carter, 2001] respecto a *Expediente X* [Carter, 1993]). Así, se podría distinguir también entre narraciones paralelas con relación “directa” vs. “tangencial” respecto al texto de referencia.

Ejemplos de narraciones intersticiales son el film *The X-Files* (Bowman, 1998), que se situaba respecto a la serie televisiva entre las temporadas 5 y 6, o el videojuego *Enter the Matrix* (Shiny, 2003), que se situaba respecto a la trilogía cinematográfica entre

las partes 1 y 2, y donde una de las misiones estaba directamente relacionada con el inicio de *Matrix Reloaded* (Wachowski, 2003) (cfr.: Jenkins, 2006: 102).

A su vez, dentro de las narraciones intersticiales se puede distinguir entre aquéllas cuya acotación respecto al texto de referencia se basa en la dimensión temporal vs. aquéllas cuya acotación respecto al texto de referencia se basa en la dimensión espacial: “narraciones intersticiales diacrónicas” vs. “narraciones intersticiales sincrónicas”.

Por ejemplo, los casos mencionados del film *The X-Files* o el videojuego *Enter the Matrix* constituyen narraciones intersticiales-diacrónicas respecto a sus textos de referencia; en cambio, el *Cuaderno Rojo* que publicó el novelista Paul Auster como expansión de su *Trilogía de Nueva York* (donde era un enigmático objeto de uno de los personajes), o la publicación del diario de ciertos personajes de series como *Twin Peaks* o *Dawson's Creek's*, que los productores lanzaron en formato de libro o a través de una página-web (cfr.: Jenkins, 2006: 115), serían ejemplos de narraciones intersticiales-sincrónicas, acotadas fundamentalmente en la espacialidad del texto de referencia.

3) Amplitud de los “espacios de indeterminación” en el texto (Iser, 1978: 170 y ss.).

Por ejemplo, la gran amplitud del hueco temporal entre el inicio de *El Padrino II* (Coppola, 1974), protagonizado por Vito Corleone de niño, y la trama del primer film, vincula el arranque de la segunda parte a la proyección de un extenso espacio de indeterminación. Se estimula así, indirectamente, la especulación imaginativa del espectador acerca de posibles conexiones entre una y otra parte del texto. Una estrategia similar fue aplicada respecto a la relación entre la saga cinematográfica y la serie televisiva sobre el jovencito “Indy” en *The Young Indiana Jones Chronicles* (Lucas, 1992) (cfr.: Jenkins, 2006: 106).

En el medio videolúdico, algo parecido se produce en un macro-texto de obras heterogéneas, notablemente distanciadas pero al mismo tiempo interconectadas en aspectos específicos, como el universo de *The Legend of Zelda* (cfr.: Garín, 2009: 104-106).

4) Riqueza informativa del texto sobre el entorno natural y cultural.

Una descripción profusa sobre el entorno natural y sociocultural donde se producen los acontecimientos de la narración no es condición suficiente para promover la interpretación del texto como mundo narrativo, pero sí tiende a favorecer esta posibilidad. El caso paradigmático al respecto es la riqueza descriptiva sobre rasgos

naturales y culturales de la Tierra Media a cargo de Tolkien (pasado histórico, idiosincrasia de las diferentes regiones y razas, etc.), lo cual promueve la comprensión de *El Señor de los Anillos* como mundo narrativo en lugar de como pura narración.

5) Recurrencias y generalizaciones sobre propiedades o reglas de transformación de las entidades del texto (adaptado de: Martínez Bonati, 1992: 41).

Los videojuegos, en virtud de sus reglas de juego, poseen numerosas recurrencias de propiedades de sujetos y procesos transformacionales en diversas unidades narrativas (partidas, escenas, niveles, *quests*...). La densidad de este tipo de recurrencias a través de diferentes unidades narrativas se puede considerar un factor que favorece la interpretación del videojuego como mundo narrativo, y de forma similar ocurre en la ficción serial del cómic, la televisión, etc.

Pero, aunque un texto no incluya en sí mismo múltiples narraciones diversas, pueden plantearse recurrencias implícitas sobre las propiedades y comportamiento de los individuos a través de “generalizaciones” estratégicas del autor, y éstas pueden tener como efecto la invitación al lector/espectador a construir el texto como mundo narrativo. Por ejemplo, una generalización explícita sobre propiedades de personajes, en tanto que éstas irían más allá de lo individual, p. ej. aludiendo a la pertenencia a razas en *El Señor de los Anillos*, o una generalización explícita sobre reglas transformacionales significativas, como la acción policial vinculada a la quema de libros en *Fahrenheit 451*, o la espiritualidad vinculada a la destreza y la fuerza física en *Star Wars*.

6) Frecuencia de esquemas cognitivos textuales en la comprensión de la obra.

En relación con lo anterior, las propiedades o reglas de transformación generalizadas en el texto que, además, ciñen su significado al marco específico de la obra, refuerzan la proyección de ésta como mundo narrativo. Por ejemplo, el simple hecho de que el gesto manual de crear un hueco en forma de “v” entre los dedos corazón y anular suponga un saludo en *Star Trek*, o que el término “pellejudo” sea un insulto en el mundo de *Blade Runner* (Scott, 1982) (respecto a replicantes o personas sospechosas de serlo), pero no así en cualquier otro mundo posible, o la particular asociación de las setas con efectos mágicos beneficiosos en el universo de Super Mario..., son aspectos que demandan la aplicación de esquemas cognitivos estrictamente textuales en la interpretación de estas obras narrativas por parte del receptor.

El texto sugiere así un trasfondo no-convencional donde se desarrolla la narración y, como consecuencia, favorece la dinámica de comprensión de la obra como mundo narrativo.

7) Estilo de representación evidenciable y ceñido al marco textual.

Aunque de forma más indirecta, un estilo de representación muy específico y propio del texto en cuestión puede favorecer la proyección del mismo como mundo narrativo. Por ejemplo, los recurrentes insertos de planos de búhos y semáforos en rojo en las pausas narrativas de *Twin Peaks* forman parte de un estilo visual muy propio de la serie, relativamente independiente del estilo de David Lynch en un sentido general.

8) Creación de expectativas y actividad imaginativa del receptor en clave sistémica.

En lugar de las tradicionales expectativas asociadas a la dimensión procesual (expectativas de suspense -“¿descubrirá el detective al criminal?”- y/o expectativas de curiosidad –“¿quién mató a la víctima y por qué motivos?”-), el lector/usuario puede ser invitado por el texto a construir especulaciones al margen de la linealidad de la trama.

En este sentido, la narrativa coral posee ciertas “ventajas” como modelo de construcción de mundos narrativos, algo observable p. ej. desde *Star Trek* hasta *Lost*, pasando por las telenovelas o el universo coral de superhéroes Marvel, donde se induce a especulaciones sobre entrecruzamiento de personajes, relaciones entre ellos, etc. (el famoso “*what if...*” de Marvel), al margen de expectativas específicas sobre tramas. No obstante, también en modelos tradicionales de narrativa sintagmática, como la narrativa de misterio, es posible fomentar especulación imaginativa al margen de la trama en un sentido estricto. Un ejemplo significativo es *Twin Peaks*, donde la multiplicidad de detalles crípticos (pequeños acertijos, misterios secundarios o terciarios sobre la relación entre personajes, diseminados a lo largo de la serie) provocó incluso que muchos fans postularan una interpretación de la serie completamente al margen de la trama principal, sobre el asesinato de Laura Palmer (cfr.: Jenkins, 2009: 145-146).

9) Predominio de la dinámica catafórica sobre la dinámica anafórica en la reaparición de elementos narrativos.

En la narrativa convencional, cuando se hace referencia a un existente o evento ya antes mencionado suele realizarse, generalmente, de forma “condensada” (como breve re-mención o resumen), p. ej. toda una secuencia que describe con detalle un altercado entre marido y mujer se repite después con una denominación muy simple, como “aquella riña conyugal” (Courtés, 1997: 83). Sin embargo, es posible invertir esta dinámica: existen obras narrativas donde la reaparición de existentes o eventos narrativos ya conocidos por el lector se suele asociar, de forma particularmente recurrente, a una ampliación (en lugar de condensación) del mundo diegético.

Por ejemplo, la recurrencia de menciones iniciales muy breves a determinadas regiones o razas en relación con la posterior expansión descriptiva alrededor de las mismas en episodios consiguientes, en *El Señor de los Anillos*, o la ampliación significativa del mundo diegético en relecturas postmodernas de antiguos relatos o leyendas, a veces con “guiños” intertextuales. El efecto de “cosmidad” en este sentido puede ser especialmente relevante si la dominante de expansión de la diégesis se produce hacia el segundo o tercer acto del texto. Un caso paradigmático al respecto es la delación de respuestas sobre la trama principal en *Lost*, unida a la ampliación constante de la diégesis (respecto a nuevos personajes y relaciones de éstos con los protagonistas, espacios y objetos significativos, etc.), incluso en la última temporada de la serie y en sus últimos capítulos.

En esencia, la distinción entre las dos dinámicas narrativas señaladas se basa en la dicotomía de “dinámica anáfora” vs. “dinámica catafórica”: dominante de reapariciones por condensación vs. dominante de reapariciones por expansión (cfr.: Courtés, 1997: 82-83).

En una línea similar, constituyen también ejemplos de dinámica narrativa catafórica o expansiva los relatos de un mismo evento narrativo desde puntos de vista diferentes, si los relatos posteriores poseen una extensión diegética similar o incluso mayor que la referencia original. Esto se da, p. ej., en los primeros episodios de la segunda temporada de *Lost* (episodios de la primera aparición de Desmond en la escotilla), y respecto a la relación entre el videojuego original de *Half-Life* (desde el punto de vista del científico Gordon Freeman) y los posteriores *Half-Life: Opposing Force* (Gearbox, 1999) (desde el punto de vista de un militar involucrado en la toma de control sobre Black Mesa) y *Half-Life: Blue Shift* (Gearbox, 2001) (desde el punto de vista de un guardia de seguridad de Black Mesa).

En general, este tipo de mecanismos narrativos aporta al texto una tendencia expansiva de la diégesis que se puede filtrar incluso más allá de la obra en sí: el

propio lector/espectador puede “contagiarse” de este tipo de dinámica de la progresión textual y orientar su actividad cognitiva/imaginativa hacia especulaciones expansivas acerca del mundo narrativo de referencia, en lugar de estrictamente centradas en la trama principal¹³⁵.

Si bien el cumplimiento de una sola de estas condiciones no tendría por qué remitir de forma consiste a la comprensión del texto como mundo narrativo, en lugar de narración en el sentido estricto, se considera que la suma o acumulación de varios de estos elementos puede determinar, en lo fundamental, la proximidad del texto al modelo de mundo narrativo, en lugar de al modelo clásico de narración. En este sentido, se asume que el predominio de uno de los dos modelos confrontados (narración vs. mundo narrativo) no se podría resolver totalmente en términos categóricos, sino que existen “zonas grises” entre el claro predominio de un modelo y el claro predominio del otro.

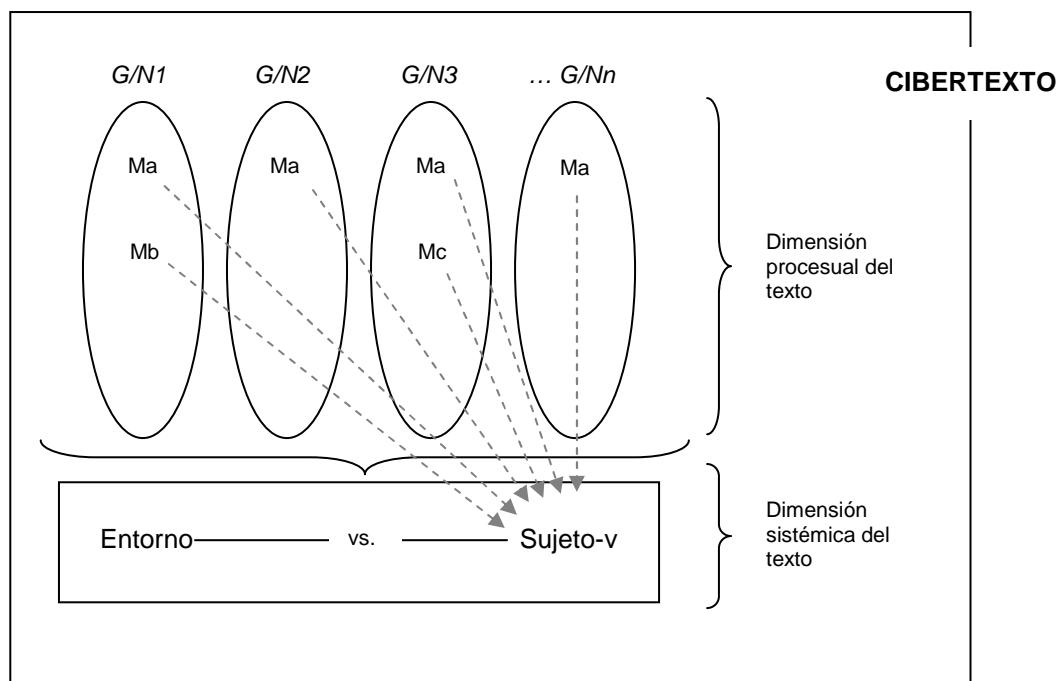
* * *

Una vez identificado un texto narrativo como “mundo narrativo”, para el análisis sobre el discurso de la obra se puede seguir una ruta metodológica delineada en este trabajo.

A nivel operativo, cabe recordar que el análisis del mundo narrativo de un videojuego o de una obra narrativa parte de la delimitación de un espectro plural de *gameplays/narraciones prototípicas* asociadas al mismo mundo, y su análisis consiguiente para integrar después la información semántica en el eje Sujeto-Entorno.

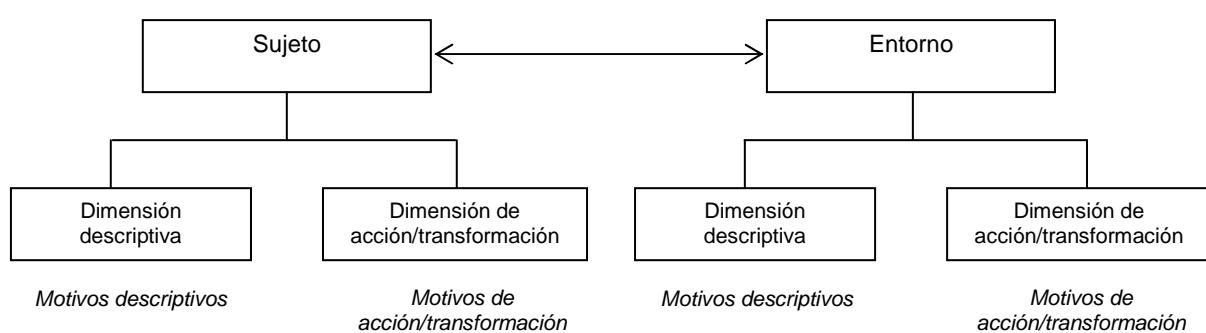
Se debe tener en cuenta que todo motivo característico del Sujeto o el Entorno en cualquiera de las *gameplays/narraciones prototípicas* podrá ser considerado como rasgo característico del Sujeto virtual o el Entorno en la dimensión sistémica, tal como nos recuerda el siguiente esquema:

¹³⁵ Esta lista de posibles marcas textuales respecto a la interpretación del texto como mundo narrativo presenta algunas confluencias con un examen sobre rasgos característicos de la “estética poshipertextual” en la ficción televisiva contemporánea, a cargo de C. Scolari (2008a: 224 y ss.).



El mismo método de “virtualización” del Sujeto a través del análisis se debe aplicar al Entorno para la construcción del mundo narrativo del texto.

Tanto las diversas *gameplays/narraciones* prototípicas como el mundo narrativo se deberían analizar a través de un repertorio común de motivos de análisis (desarrollado anteriormente respecto al análisis de la textualidad lúdica). Éste se puede sintetizar mediante el siguiente esquema:



Recordemos que Sujeto y Entorno son representados en el texto a través de una dimensión descriptiva y una dimensión de acción/transformación. La dimensión descriptiva se concreta en una serie de enunciados de estado o “motivos descriptivos”, mientras la dimensión transformacional se concreta en una serie de “motivos de acción/transformación” (cfr.: Greimas y Courtés, 2006; Dolezel, 1999).

Los motivos descriptivos son, fundamentalmente, enunciados elementales relativos a “ser”, “estar” y “relaciones” entre sujetos (en el caso de un Sujeto colectivo) o entre componentes del Entorno. Los motivos de acción/transformación del Sujeto o los componentes del Entorno son enunciados relativos a “competencias de actuación” y vinculaciones convencionales entre determinadas acciones y sus efectos convencionales en el texto (“reglas transformacionales”).

Cabe señalar que, según han sido aquí concebidos los modelos analíticos, a diferencia del análisis del Medio Lúdico o mundo del juego, el análisis del Mundo Narrativo no se centraría esencialmente en el diseño de reglas de juego e interactividad, sino que debería conceder mayor relevancia a otros estratos de significación, como la puesta en escena, la composición visual, el lenguaje audiovisual, el lenguaje verbal, etc.

La adecuación de este modelo de análisis a medios de significación ajenos a la interactividad se testará a continuación a través de la comparación del mundo narrativo de un videojuego (*Myst*) con el de una novela (*La isla misteriosa*) y una serie de televisión (*Lost*).

Si anteriormente se realizó un estudio de caso centrado en el análisis de la dimensión procesual de la narratividad (*Façade*), en el siguiente estudio de caso nos centraremos estrictamente en el análisis la dimensión sistémica (mundo narrativo).

3.2. Estudio de caso.

Tres islas, tres mundos: análisis comparativo de *La isla misteriosa, Lost y Myst* como mundos narrativos

1) Introducción.

Desde *Robinson Crusoe*, el tema universal del naufrago en la isla desierta representa uno de los ámbitos narrativos donde, con mayor claridad, la narrativa pone énfasis no sólo en la relación del hombre con un determinado objetivo, sino en la relación del hombre con un entorno determinado, donde el personaje o los personajes habrán de llevar a cabo múltiples tareas de supervivencia y vivirán aventuras de muy diverso orden.

En estrecha relación con esto, el género de la narrativa robinsoniana no posee una lógica narrativa totalmente sujeta a la linealidad temporal (escenas, episodios), sino que parece componerse como un conjunto de “misiones” o *quests* sin una ordenación temporal unívoca, como sucede por ejemplo en los juegos de rol (“misiones” alternantes de exploración, caza, construcción, etc.).

Estos rasgos generales de la narrativa sobre naufragos en islas desiertas sugieren, ya de entrada, el abordaje de este tipo de textos en clave de mundo narrativo, tanto en el caso de textos interactivos (videojuegos) como en el caso de textos no-interactivos como novelas o series de televisión.

Este análisis se centra en la comparación de una novela, una serie de televisión y un videojuego que han propuesto singulares reformulaciones del género del naufrago en la isla desierta: *La isla misteriosa, Lost y Myst*.

La isla misteriosa, de Julio Verne (1875), narra la historia de un grupo de “robinsones” que se acaban convirtiendo en “colonos” de una isla llena de misterios, con el ingeniero Cyrus Smith como líder, un compendio de toda la sabiduría científica y técnica de su época.

Lost (Abrams, Lieber y Lindelof / Bad Robot, 2004-2010) es la principal “heredera” de *La isla misteriosa* en la ficción audiovisual contemporánea, aunque como veremos se erige como un mundo narrativo sustancialmente distinto. Esta serie fue estrenada por la cadena estadounidense ABC en el 2004 y narra las aventuras de un grupo de supervivientes de un accidente aéreo en una misteriosa isla, combinando elementos de drama y ciencia-ficción. Las primeras temporadas de la serie se caracterizan por una estructura interna de los episodios que gira alrededor de un conjunto de *flashbacks* sobre el oscuro pasado de alguno de los supervivientes.

La herencia del género robinsoniano y su énfasis sobre las relaciones Sujeto-Entorno, más la gran importancia de la historia pasada de cada uno de los personajes (los creadores de la serie han declarado que pretendían que cada personaje fuera prácticamente una serie por sí solo), en relación con los continuos *flashbacks* que subvierten la progresión lineal de la temporalidad, son factores que, conjuntamente, remiten más a la imagen de la “red” de elementos narrativos que al clásico modelo de “cadena de acontecimientos”, predominante en los relatos convencionales y en muchas otras ficciones seriales. Por añadidura, tal como se había indicado antes, *Lost* se caracteriza por una marcada dinámica catafórica o expansiva de la diégesis incluso en la fase final de la serie, unida a una progresión muy lenta en el desarrollo de resoluciones sobre la trama principal (forzando hasta el límite la “paciencia” de los seguidores), y todo ello imprime una tendencia a la comprensión del texto como mundo narrativo.

El videojuego por autonomía sobre el tema de la isla misteriosa es *Myst* (Cyan Worlds, 1993). En el fondo, *Myst* es una fábula interactiva sobre la actividad imaginativa del lector de ficción. El personaje/jugador es un lector de ficción que “cae” en la isla de *Myst* a través de la lectura de un libro que se revela mágico, ya que puede teletransportar el lector al mundo de ficción sobre el que estaba leyendo. Tras el “naufragio” del lector en *Myst*, el jugador adopta como reto el descubrimiento de los misterios de la isla. Si esto es para sumergirse todavía más en ese mundo fantástico o, por el contrario, para poder encontrar un camino de vuelta a la realidad, el final del juego no lo deja claro. A diferencia de otros videojuegos, en *Myst* no hay enemigos a los que enfrentarse, y la interactividad se centra en la búsqueda de pistas en los libros de una biblioteca, una afinada atención perceptiva sobre sutiles detalles visuales y sonoros y la resolución de puzzles y acertijos. Para progresar en el juego, el usuario debe encontrar el modo de acceder a otras islas (“eras”), que conforman con la isla central de *Myst* una especie de archipiélago. Las islas alrededor de *Myst* contienen unas páginas mágicas perdidas, cuya recolección permitirá descubrir el misterio de la isla.

Aunque la mayoría de videojuegos invitan en cierto grado a su interpretación en clave de mundo narrativo, en el caso de *Myst* se refuerza la pertinencia de esta perspectiva por la estructura de la dimensión procesual en forma de repertorio abierto de *quests* o “misiones” (al estilo de los juegos de rol), asociadas a la exploración de las cuatro “eras” conectadas con la isla *Myst*: la era de los Pasajes de Madera, la era de Piedra, la era Selenítica y la era Mecánica.

Los mundos narrativos de *La isla misteriosa, Lost y Myst* comparten la cualidad esencial de mezclar el mundo robinsonian con la “injerencia” misteriosa de determinados elementos científicos, tecnológicos y/o de ciencia-ficción. Sin embargo, más allá de las apariencias, el

análisis de estas obras permitirá descubrirlas como mundos narrativos distintos, y con discursos implícitos muy diferentes acerca de las relaciones Sujeto-Entorno.

2) Delimitación de narraciones prototípicas.

El primer paso para el análisis del texto como mundo narrativo consiste en la definición de un espectro plural de narraciones prototípicas del texto en cuestión.

En *La isla misteriosa* se delimitaron para tal propósito cuatro narraciones prototípicas, vinculadas a los siguientes objetivos esenciales:

- NP1: *quest* orientada a objetivo de seguridad/salud (alimentación, superación de enfermedades, etc.)
- NP2: *quest* orientada a construir y acondicionar asentamiento, una “casa” confortable en la isla
- NP3: *quest* orientada a explorar el entorno, conocer cómo es el mundo de alrededor e intentar descubrir el “misterio” de la isla
- NP4: *quest* orientada a resolver confrontación contra visitantes hostiles de la isla (piratas)

Respecto a *Lost*, se definieron para tal propósito cinco narraciones prototípicas fundamentales, vinculadas a cinco de los personajes protagonistas (aunque se podrían haber añadido otros):

- NP1: narraciones sobre el médico Jack Shephard (antes y después del “naufragio”), atormentado por sentirse co-responsable de la muerte de su padre
- NP2: narraciones sobre el exmilitar Sayid Jarrah, que ejerció como torturador en la guerra de Irak
- NP3: narraciones sobre la fugitiva Kate Austen, atormentada por provocar la muerte de su padrastro y por estar involucrada en la muerte de un amigo de la infancia
- NP4: narraciones sobre el “timador” Sawyer, arrepentido de una trágica equivocación en el asesinato de un hombre por el cumplimiento de una venganza
- NP5: narraciones sobre el ex-ídolo del rock Charlie Pace, adicto a la heroína

En *Myst*, se definieron para el mismo propósito cuatro narraciones prototípicas, vinculadas a las *quests* principales y explícitas del juego:

- NP1: *quest* de acceso y exploración de la Era de Pasajes de Madra
- NP2: *quest* de acceso y exploración de la Era de Piedra
- NP3: *quest* de acceso y exploración de la Era Selenítica

- NP4: *quest* de acceso y exploración de la Era Mecánica

A diferencia de otros estudios de caso, se omite aquí la explicitación del análisis particular de cada una de las narraciones prototípicas, para pasar directamente al núcleo de interés de este estudio: la construcción del texto como mundo narrativo.

Se organiza el análisis en base a la oposición Dimensión descriptiva vs. Dimensión transformacional de los mundos narrativos a comparar:

3) Análisis del Mundo Narrativo.

3.1) Dimensión descriptiva de los mundos narrativos.

De entrada, en esta dimensión analítica las islas de *La isla misteriosa*, *Myst* y *Lost* presentan un evidente rasgo en común: se trata de islas desiertas, de naturaleza salvaje, pero con misteriosos elementos de ciencia “incrustados”, cuyo enigma aumenta progresivamente. Dos famosas escenas de *La isla misteriosa* y *Lost* están especialmente interrelacionadas al respecto:

La primera parte de *La isla misteriosa* termina con los náufragos dándose un banquete de cochinillos estofados. El marinero Pencroff se detiene dolorido en mitad de la comida al haber encontrado lo que cree que es un hueso o una piedra dentro de la carne que estaba comiendo. Pero cuando Pencroff descubre qué es lo que ha estado a punto de romperle una muela todos los náufragos quedan sobrecogidos: se trata de un perdigón, una muestra de civilización totalmente inesperada por los protagonistas.

La escena de *Lost* que evoca la anterior es el descubrimiento de una escotilla en medio de la selva. Durante una expedición, Locke y Boone encuentran por casualidad, tras la caída fortuita de una linterna y un ruido metálico al golpear el suelo, una escotilla semi-enterada en el corazón de la selva.

También la isla de *Myst* se caracteriza, pero en este caso ya desde el principio, por diversos productos entre tecnológicos y fantasiosos incrustados en los paisajes de naturaleza salvaje de la isla: por ejemplo, un cohete que funciona a través de la música de un órgano, un ascensor dentro de un árbol, etc.

Estas “paradójicas” incrustaciones del elemento tecnológico dentro de un entorno aislado de naturaleza salvaje desmarcan por sí solas a *La isla misteriosa*, *Lost* y *Myst* del referente clásico de *Robinson Crusoe*: la figura del “náufrago” no se asocia en estos casos a la naturaleza salvaje, sino a entornos naturales con sutiles signos de civilización. Se insinúa así que no es

exactamente la privación de los recursos culturales/científicos aquello que determina al náufrago como tal, sino (también) otros factores, como la lectura de libros de ficción (*Myst*) o el pasado lleno de remordimientos y oscuros secretos de los personajes (*Lost*)... O bien, directamente, el sujeto protagonista rechaza y cambia su condición de "náufrago": en *La isla misteriosa*, los náufragos acuerdan llamarse a sí mismos "colonos" de la isla, en lugar de "náufragos", y de hecho se comportarán como tales, logrando construir toda una pequeña civilización en la isla.

A pesar de estos rasgos fundamentales en común, hay algunas diferencias esenciales en la proyección discursiva de *La isla misteriosa*, *Myst* y *Lost* en tanto que mundos narrativos, sin salir de la dimensión descriptiva.

El elemento científico aparece representado de forma muy diferente en *La isla misteriosa* respecto a las otras dos obras. En la novela de Verne, el elemento científico es, sobre todo, conocimiento en posesión de los sujetos. En especial el protagonista, el ingeniero Cyrus Smith, actúa y es incluso definido por uno de sus compañeros como una auténtica enciclopedia científica viviente. La ciencia queda así representada, esencialmente, como entidad invisible, puro conocimiento. En segundo término, el elemento científico adopta como forma alternativa en la novela la de herramientas deparadas por la suerte o la providencia (al final se descubre que el misterioso benefactor es el viejo Capitán Nemo, secreto habitante de la isla). En este caso, se trata concretamente de utensilios de cocina, alfarería, armas de fuego, etc., que resultarán claves para facilitar no sólo la supervivencia de los náufragos sino también su dominio sobre la isla, su realización como auténticos "colonos".

En *Lost* y *Myst* el elemento científico adopta una forma muy diferente:

En *Lost*, a pesar de que algunos de los personajes de la serie poseen conocimientos científicos (el médico Jack Shephard, el exoficial de Comunicaciones Sayid Jarrah, etc.), tal como veremos en el próximo apartado el comportamiento de los personajes se rige ante todo por recuerdos dolorosos y el arrepentimiento por hechos de su pasado, más que por cualquier otro factor. En cuanto a *Myst*, si bien el Sujeto/jugador puede aprender a reparar o poner de nuevo en funcionamiento misteriosos artefactos tecnológicos de la isla (relojes atascados de extraños mecanismos, ascensores dentro de árboles...), estos artefactos pseudo-científicos son objetos totalmente "únicos" de *Myst*, inexistentes en cualquier otro mundo; es decir, no se asocian exactamente a la idea de la ciencia como "saber compartido", "convencionalizado".

En tanto que objeto visible o tangible, la ciencia adopta también formas muy diferentes entre *La isla misteriosa*, *Myst* y *Lost*.

Mientras en la obra de Verne los objetos científicos (herramientas, armas, etc., construidas por los propios "colonos" o bien recibidas por actos benefactores de Nemo) son prácticamente nuevos, funcionan perfectamente y no presentan síntoma alguno de degradación natural o por el paso del tiempo, en *Lost* y *Myst* sucede justamente lo contrario:

Los objetos culturales/científicos aparecen representados en *Lost* como restos de “ruinas” (p. ej., la parte del fuselaje del avión clavada en la playa, la parte sobresaliente de la escotilla vieja y oxidada, el ordenador estropeado de la Iniciativa Dharma, etc.). De forma similar, en *Myst* se trata de objetos semi-abandonados: estropeados o que parece que han dejado de funcionar hace tiempo (grandes engranajes atascados, antiguos relojes a los que hay que dar cuerda, viejos sistemas hidráulicos, etc.).

Así, a diferencia de *La isla misteriosa*, la representación del elemento científico en *Lost* y en *Myst* emerge como un elemento antiguo (oxidado, roto y/o estropeado). Este tipo de representación conecta los mundos narrativos de *Lost* y *Myst* con los mundos de relatos post-apocalípticos (*Stalker* de A. Tarkovsky, *Playa terminal* de J. G. Ballard, etc.).

El caso de *Lost* remite especialmente a los universos de narrativa post-apocalíptica por la conjugación de la representación visual con la recurrencia de los *flashbacks* de los personajes sobre eventos traumáticos de su pasado¹³⁶:

Aunque las expectativas tradicionales del relato del naufragio en la isla desierta se orientan hacia el futuro (“¿serán rescatados?”, “¿sobrevivirán en la isla?”), los continuos *flashbacks* en *Lost*, combinados con la representación decadente del elemento científico en términos visuales, derivan en un predominio de las preguntas orientadas hacia el pasado, tanto respecto a la vida personal de los personajes como respecto al pasado de la misteriosa isla: “¿qué es lo que ocurrió?, ¿cómo se ha llegado a esto?... Este tipo de preguntas son muy características del género de la narrativa post-apocalíptica. Incluso aunque se revele muy pronto cuáles fueron las causas de la catástrofe, la continua “invitación” a un recuerdo teñido de arrepentimiento se advierte como casi inevitable en la deambulación por los paisajes post-apocalípticos. Si a ello sumamos la relevancia del pasado oscuro de los personajes y su recurrente estado de remordimiento, se deduce una diferencia crucial entre el mundo narrativo de *La isla misteriosa* y el de *Lost*.

Mientras los “colonos” de *La isla misteriosa* establecen su relación con el Entorno como una oportunidad de reafirmación de sus valores y su cultura; en cambio, los sujetos semi-postapocalípticos de *Lost*, marcados por el arrepentimiento de su vida pasada, tienden a abordar su relación con el Entorno como una oportunidad de redención, de cambio respecto a creencias y modelos de comportamiento anteriores. De aquí derivan, con frecuencia, historias de segundas oportunidades, búsquedas de expiación a lo largo de la serie.

¹³⁶ Una primera aproximación ensayística del investigador al análisis de *Lost* como mundo narrativo se puede encontrar en: Pérez, O. (2007): “El bucle del arrepentimiento. Sobre la construcción del universo de ficción en *Perdidos*”.

3.2) Dimensión de acción/transformación de los mundos narrativos.

Si el estudio de la dimensión descriptiva del mundo narrativo responde a la pregunta de los “modos de ser” del Sujeto y el Entorno y las relaciones esenciales entre ambos desde esta perspectiva, el estudio de la dimensión transformacional del mundo narrativo responde a la pregunta de los “modos de provocar cambios” en el estado de las cosas por parte del Sujeto y el Entorno.

En *La isla misteriosa* el Entorno experimenta cambios en todo momento, sufre una continua metamorfosis: en parte, a causa de fuerzas naturales como el paso de las estaciones o la meteorología. Estos agentes naturales provocan lluvias, tormentas, nieve, aunque también pueden convertirse en aliados para el cultivo agrícola, la protección natural del asentamiento de los personajes, etc. Pero la isla se transforma además de forma sustancial a causa de la intervención de los “colonos”, que convierten la zona donde deciden asentarse en toda una pequeña civilización (construyendo puentes, plantando cultivos, instalando incluso un modesto pero efectivo sistema de comunicación telegráfica, etc.). En cambio, los “colonos” protagonistas parecen imperturbables, resultan formidablemente estables a nivel psicológico teniendo en cuenta la situación límite en la que se encuentran: salvo ciertos momentos de alegría tras logros científicos o construcciones complicadas, no experimentan grandes pasiones (desesperanza, desesperación, euforia, etc.), y si esto sucede alguna vez es de forma muy breve, para volver inmediatamente a la estabilidad emocional que caracteriza a los personajes (ciertamente, algo “fríos”).

De aquí deriva una asociación implícita entre el héroe científico y la “estabilidad” vs. el entorno natural y la “inestabilidad”, “variabilidad”, etc.

A diferencia de *La isla misteriosa*, la dimensión transformacional del Entorno en *Myst* no presenta transformaciones causadas por fuerzas ajenas al Sujeto (fuerzas naturales, etc.), sino que sólo la intervención del jugador puede cambiar el estado de las cosas. El “náufrago” de *Myst* se encuentra ante un mundo abandonado en total reposo, estático.

Este tipo de representación del Entorno en *Myst* viene reforzada por el característico diseño del juego a través de pantallas estáticas, en forma de “foto-novela” interactiva: paisajes congelados donde sólo el discreto puntero con forma de mano que controla el jugador se puede mover de un lado a otro.

Pero la isla de *Myst* no fue tan “estática” en el pasado. En la Biblioteca, el jugador descubre documentos históricos sobre el pasado de este mundo de fantasía. Descubre que *Myst* fue creada hace mucho tiempo por un hombre llamado Atrus, con el poder de materializar todo aquello sobre lo que escribía. Gracias al don de este “Arte”, heredado de su padre, Atrus fue creando los paisajes naturales semi-surrealistas y los misteriosos artefactos tecnológicos que caracterizan las islas de *Myst*. Pero, en ocasiones, Atrus vio con sorpresa que la naturaleza de sus islas podía provocar cambios sobre el entorno sin necesidad de obedecer a su

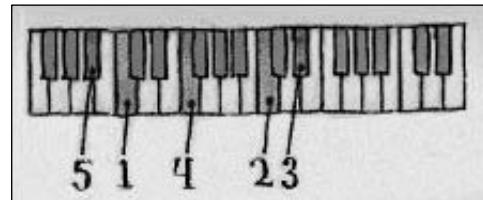
imaginación. Mientras las acciones imaginativas de Atrus fueron “constructivas”: creación de mundos nuevos y nuevos elementos para esos mundos, etc., las fuerzas naturales del pasado de *Myst* se caracterizan (según los documentos de la Biblioteca) como básicamente “destructivas”: terremotos e inundaciones que hundieron parte de una isla en el mar, erupciones volcánicas que dejaron parte de otra isla en estado semi-desértico, etc.

De aquí deriva una asociación del sujeto “imaginador” con lo “constructivo” vs. el entorno exterior con lo “destructivo”.

No obstante, en el presente de *Myst*, Atrus lleva mucho tiempo desaparecido (por razones que sólo se descubren al final del juego), y las fuerzas naturales están “dormidas”; sólo las acciones del Sujeto/jugador pueden provocar cambios en el mundo.

La dimensión transformacional del sujeto protagonista en *Myst* es también sensiblemente diferente a la de los protagonistas de *La isla misteriosa*. Mientras la fuerza transformacional de los “colonos” se caracteriza por provenir del conocimiento científico, la fuerza transformacional del “lector de ficción” en *Myst* se caracteriza por su capacidad de comprender lógicas surrealistas y por su agudeza sensorial:

Un ejemplo representativo se da en la dinámica de juego consistente en descubrir el modo de acceso desde la isla central de *Myst* hasta la Era Selenita. Para completar esta misión, el jugador debe poner en marcha un cohete. Para ello, debe escuchar con atención el sonido de determinadas teclas de un órgano que hay en el interior del cohete. Concretamente, las cinco notas que debe memorizar están indicadas en un documento de la Biblioteca de Atrus. A continuación, el jugador debe manipular un panel de control del cohete, que funciona con cinco “faders” que se pueden desplazar arriba o abajo, de más agudo a más grave. Siguiendo un orden específico que indican las anotaciones de Atrus (ver imagen), el jugador debe colocar cada “fader” en el punto donde se reproduce con exactitud el tono del piano correspondiente.



Esta dinámica de aprendizaje de lógicas “extrañas”, exclusivas del mundo de *Myst*, combinada con una particular demanda de agudeza sensorial (no sólo visual sino también auditiva), se reproduce en la mayoría de misiones del juego.

Otro caso representativo sería la búsqueda de las páginas mágicas en la Era Selenita. Una vez encontradas las páginas, para regresar a la isla central de *Myst* el jugador deberá descubrir que diferentes zonas de la isla poseen diferentes sonidos característicos, algunos sólo levemente diferentes entre ellos: rumor de agua, sonido de un reloj y diferentes tipos de

silbidos de viento. Sólo atendiendo a estos sonidos, aguzando el oído y usando la memoria, el jugador podrá activar el misterioso artefacto que abre una puerta de regreso a *Myst*¹³⁷.

A diferencia de los “colonos” de Verne, que cambian el mundo con su ciencia importada del exterior (del mundo civilizado), el lector de ficción de *Myst* sólo puede cambiar el mundo aprendiendo nuevas lógicas exclusivas de ese mundo, y abriendo su capacidad sensorial al exterior.

Respecto a *Lost*, de entrada los “náufragos” se distinguen de los de *La isla misteriosa y Myst* por sus continuos cambios de estado internos, a menudo con intensa carga emocional: desde pequeños cambios de humor hasta radicales cambios de opinión sobre situaciones que les afectan a todos de forma decisiva.

Por otro lado, en *Lost* el Entorno posee tres tipos de fuerzas transformacionales propias: fuerzas naturales (tormentas pasajeras, etc.), fuerzas sobrenaturales (el misterioso “humo negro” que puntualmente despierta y arrasa todo a su paso), y otras fuerzas humanas (“Los Otros”, un grupo de habitantes de la isla anterior a los supervivientes protagonistas, que mantiene su emplazamiento en secreto y se muestra hostil con los recién llegados, sin desvelar el motivo).

Respecto a las dinámicas de acción/transformación del Sujeto protagonista (el grupo de supervivientes), tal como se había anticipado la serie se caracteriza por plantear como causa u origen fundamental los recuerdos dolorosos y el arrepentimiento, que todos y cada uno de los personajes arrastran en secreto como una losa.

En este sentido, en *Lost* el “motor” que da cuerda al mundo es el arrepentimiento íntimo e intenso por hechos del pasado que atormentan a los personajes. Jack siente remordimientos por la mala relación con su padre recién fallecido (al que inhabilitaron como médico por una acusación de alcoholismo que el propio Jack realizó), Kate esconde su condición de fugitiva a raíz de un asesinato, Sawyer vengó el suicidio de su padre asesinando a un hombre equivocado, Sayid ejerció como torturador en la guerra de Irak, etc. La dinámica de desarrollo de las diferentes tramas/episodios de la serie se basa constantemente en asociaciones significativas entre recuerdos dolorosos o arrepentimiento y la adopción de determinados comportamientos o formas de actuar en la isla.

Por ejemplo, en el episodio *Conejo blanco* (1.5), cuando Jack recuerda las provocaciones de su padre cuando era un niño, acusándole de falta de carácter y poder de decisión, y recuerda más tarde cómo fue la muerte de su padre, solo y alcoholizado en un hotel de Australia, reacciona asumiendo el liderazgo del grupo (algo a lo que se había mostrado reacio anteriormente), y realiza un discurso ante sus compañeros que concluye con la siguiente afirmación: “Si no sabemos vivir juntos, moriremos solos”. Se trata de la adopción de un modo de actuar

¹³⁷ Ejemplo consultable en DVD-2 adjunto: *Myst*.

profundamente vinculada, por partida doble, al recuerdo doloroso del desprecio de su padre por su carácter débil cuando era niño, y a cierto remordimiento por su muerte en soledad, derrotado por el alcohol tras su inhabilitación como médico (causada por la acusación del propio Jack).

Por último, es interesante observar que, aunque el náufrago de *Lost* produce cambios sustanciales en el entorno, a diferencia del náufrago de *La isla misteriosa* éste no adopta su mundo interior como una “herramienta” para cambiar el mundo exterior (mediante conocimientos culturales/científicos), sino que más bien concibe la actuación en el mundo exterior como un pretexto para intentar cambiar el mundo interior (superación de conflictos íntimos).

4) Conclusiones.

Aunque la temática general (historias de naufragio) y algunos aspectos de la dimensión descriptiva de *La isla desierta*, *Lost* y *Myst* (islas desiertas con elementos científicos-tecnológicos de origen misterioso) presentan un alto grado de similitud, el análisis pone de manifiesto que las tres obras proyectan mundos narrativos, y por extensión discursos sobre relaciones Sujeto-Entorno, sustancialmente diferentes.

Por un lado, el mundo narrativo de *La isla misteriosa* constituye, en el fondo, un discurso sobre la colonización. Éste se articula, en tanto que mundo narrativo, a partir de la tensión entre un “Entorno de naturaleza salvaje” y un “Sujeto cultural-científico”, que impone su voluntad sobre la naturaleza a través de la aplicación práctica de conocimientos previamente adquiridos en el mundo civilizado. Los conocimientos científicos y los productos derivados de los mismos se muestran en el discurso de la obra como prácticamente infalibles, de tal modo que el verdadero héroe es aquí la ciencia humana, al margen de los protagonistas y su habilidad individual. En este tipo de discurso se enfatiza el poder de la ciencia y, más concretamente, del puro conocimiento científico (por encima de los instrumentos), como factor clave para la imposición del yo sobre las condiciones del entorno. Aquello que caracteriza al héroe “colono”, en el discurso de *La isla misteriosa*, no es la capacidad de “liberarse” de prejuicios morales o culturales, ni la auto-superación de problemas personales, etc., sino estrictamente el conocimiento científico.

Por otro lado, el mundo narrativo de *Myst* constituye, en el fondo, un discurso sobre la inmersión del lector en universos ficcionales. Éste se articula, en tanto que mundo narrativo, a partir de la tensión entre un “Entorno natural con tecnologías abandonadas” y un “Sujeto sensorial-acentífico”. El estado de abandono de los artefactos pseudo-científicos de la isla remite a un mundo donde la ciencia está subordinada; subordinada a la imaginación (de Atrus y el jugador) y a la agudeza sensorial (del jugador). Pero no se trata de un mundo irracional, ya

que está lleno de artefactos con complejas lógicas internas, sino que se trata, específicamente, de un mundo con una lógica “distinta y única”. La inmersión en la lectura queda connotada así como un espacio donde todo conocimiento previo del lector debe quedar, como condición necesaria, en estado de suspensión (evocando la famosa expresión de “*willing suspension of disbelief*” acuñada por Coleridge). Según el discurso del juego, el “buen lector” de ficción no es un lector culto o erudito, con un amplio bagaje de conocimientos previamente adquiridos, sino que, con total independencia de ello, es un lector que, en lugar de intentar comprender la isla (texto ficcional) a través de sus conocimientos culturales, es capaz de “dejarse enseñar” por la isla, abrirse a la comprensión de su lógica interna singular, incluyendo una máxima receptividad sensorial sobre el entorno que le rodea.

Finalmente, el mundo narrativo de *Lost* constituye un discurso sobre el sujeto post-traumático y su relación con el mundo. Éste se articula, en tanto que mundo narrativo, a partir de la tensión entre un “Entorno con ruinas y restos de catástrofe” y un “Sujeto con pasado conflictivo”. El estado ruinoso de los artefactos tecnológicos que aparecen en la isla de *Lost* remite a un mundo post-apocalíptico, donde el paisaje ejerce como una continua invitación al recuerdo de eventos negativos, pérdidas irreparables, etc. A diferencia de los otros textos analizados, la fuerza transformacional del Sujeto de *Lost* deriva del recuerdo doloroso y el arrepentimiento. Se trata de un sujeto atado al recuerdo, incapaz de actuar sobre el mundo que le rodea sin que ello derive en una actitud introspectiva. Al revés que el colono de *La isla misteriosa*, el sujeto post-traumático de *Lost* concibe la actividad exterior como un medio de producir cambios en su interior (superar frustraciones, remordimientos). Así, según el discurso implícito de la serie, el sujeto post-traumático se caracteriza por una relación “egocéntrica” con el mundo exterior: no explora en su interior buscando respuestas para problemas exteriores, sino que más bien concibe el exterior como una interpellación a sus problemas interiores. Para el náufrago interior de *Lost*, “construir fuera” está indisolublemente unido a “reconstruir dentro”.

En síntesis, se trata de mundos narrativos relativos a “conocimiento que se impone” vs. “inteligencia que se adapta” vs. “emoción (dolor) que se transforma”.

* * *

Este estudio de caso pone de manifiesto la posibilidad de extraer matices discursivos a través del modelo de análisis planteado, de tal modo que resulta viable concebir el análisis de mundos narrativos no sólo como un estudio de representación, sino como una determinada perspectiva de análisis del discurso.

Al mismo tiempo, tal como se pretendía, el estudio de caso nos ha permitido testar la aplicabilidad del modelo analítico del universo narrativo en muy diversos tipos de obras, en clave transmediática: videojuegos, series de televisión, novelas.

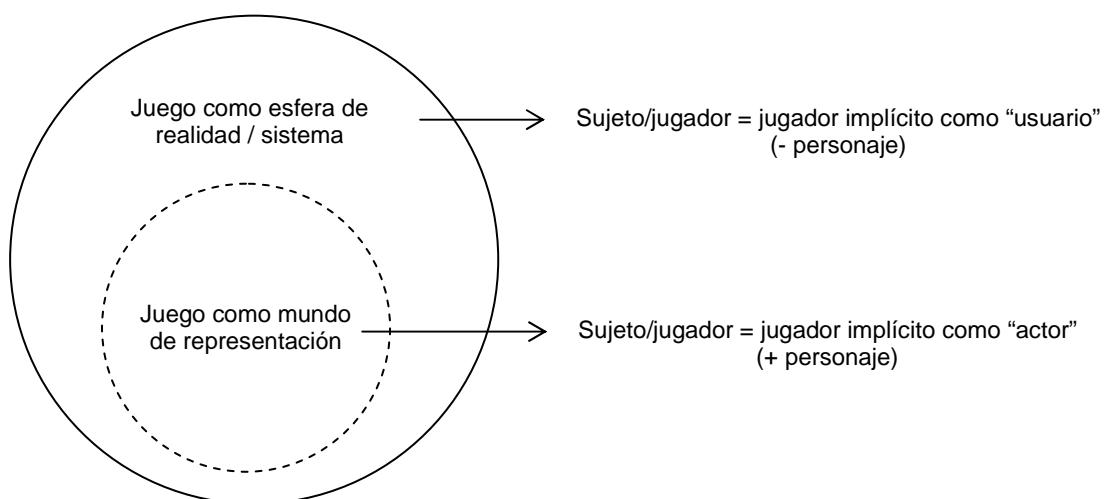
El discurso videolúdico como enunciación interactiva

El discurso videolúdico como enunciación interactiva

Los anteriores capítulos se centraron en un determinado enfoque general de análisis sobre el juego y el jugador implícito: la consideración del juego como mundo de representación, donde el Sujeto/jugador es una entidad integrada del jugador implícito como “actor” más (eventualmente) un personaje explícito en el juego (avatar).

Se debe recordar en este punto que existe un enfoque general alternativo para el análisis del juego y el jugador implícito: la consideración del juego como “esfera de realidad”, donde el Sujeto/jugador es el jugador implícito entendido como “usuario” del juego y desmarcado de su eventual personaje explícito (avatar), y el juego se asume como sistema de competición/entretenimiento.

El siguiente esquema puede ayudar a recordar esta delimitación de enfoques analíticos generales:



Cabe recordar que esta distinción tiene implicaciones relevantes para el desarrollo del análisis, ya que concebir al jugador como “actor” supone asumir que el comportamiento del mismo se supedita a la representación de un determinado papel o rol en el juego con la mayor eficacia y verosimilitud posibles. En cambio, concebir al jugador como “usuario” implica tomar más en cuenta la emergencia de posibles tensiones internas entre el jugador y el papel que éste representa en el juego/narración.

En la práctica, la elección de uno de los dos enfoques deriva en el análisis de reglas y dinámicas de juego en el plano de realidad/sistema (p. ej., la agilidad táctil y los reflejos del jugador permiten ganar la partida) vs. el análisis de reglas y dinámicas de juego en clave de

mundo de representación (p. ej., la interpretación del fuerte “luchador” con agilidad táctil y buenos reflejos por parte del jugador lleva a que la partida culmine con el final feliz del rescate de la chica).

Los modelos lúdico y narrativo de análisis aquí planteados pueden aplicarse desde ambos enfoques, pero hasta este punto nuestro trabajo se había centrado, fundamentalmente, en el primero de ellos.

En cambio, a partir de este momento adoptamos como punto de vista principal el segundo enfoque general de análisis: viramos, pues, hacia un análisis del texto videolúdico orientado a la “esfera de realidad” del juego, y considerando el jugador implícito como “usuario” (en lugar de “actor”) y separado del eventual personaje/avatar.

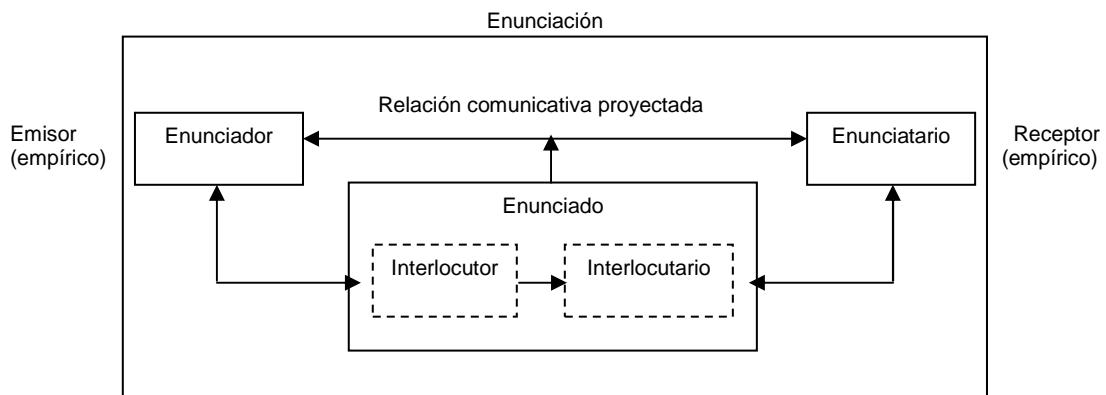
1. Introducción a la estructura enunciativa

Para el análisis del discurso videolúdico orientado a la esfera de realidad del texto resulta útil partir del marco teórico de la Teoría de la Enunciación.

En lo esencial, la Teoría de la Enunciación remite al análisis del texto en clave de acto comunicativo, donde las unidades de análisis principales ya no son “roles narrativos” ni “personajes”, sino el autor implícito del texto y el receptor implícito del mismo (Enunciador y Enunciatario, respectivamente).

No es necesario creer que los videojuegos “son” actos comunicativos para considerar que un análisis del videojuego como acto comunicativo es pertinente y útil, como una perspectiva más, respecto al estudio del discurso videolúdico. Una demostración de la utilidad del análisis de corte enunciativo respecto a la obra digital interactiva en general (no sólo videojuegos) se puede encontrar en un estudio de C. Scolari (2004: 48-58 y 147-164) sobre el que volveremos más adelante.

La estructura enunciativa canónica responde a lo siguiente (adaptado de: Casetti y Di Chio, 1996: 230):



La estructura enunciativa parte de la distinción entre “Enunciado” y “Enunciación”. A grandes rasgos, el Enunciado corresponde al objeto de la comunicación, “lo que se dice”, mientras la Enunciación corresponde a un contexto comunicativo figurado que deriva del enunciado. Dicho contexto comunicativo implícito incluye tres entidades fundamentales: las figuras del Enunciador y el Enunciatario y su Relación comunicativa proyectada. Es decir, el enunciador es un “emisor figurado” y el enunciatario un “receptor figurado”, que emergen del enunciado.

Es importante recordar que enunciador y enunciatario no tienen nada que ver, necesariamente, con el emisor y receptor empíricos de un supuesto acto de comunicación real. Por ejemplo, un enunciado como la frase “Nosotros esperamos lo mejor de ustedes”, sin necesidad de que el

lector u oyente sepa nada sobre sus circunstancias de emisión reales, ofrece información sustancial sobre la enunciación: la forma de presentarse en el enunciado por parte del emisor, y también la forma en la que el emisor proyecta a su receptor o auditorio: por un lado, el uso de “nosotros” dibuja un enunciador firmemente respaldado por un colectivo, mientras el uso de “ustedes” perfila un enunciatario colectivo y caracterizado por la cualidad de ser “respetable”. La enunciación funciona a menudo como estrategia comunicativa/persuasiva.

En determinadas ocasiones, el enunciador se vincula a un “interlocutor”, un personaje concreto del enunciado (por ejemplo, un personaje-narrador dentro de una película), y/o el enunciatario se vincula a un “interlocutario”, otro personaje concreto del enunciado (por ejemplo, el público asistente al plató de un programa de televisión -siempre y cuando éste sea visible de vez en cuando en las imágenes-).

La enunciación incluye la proyección de una determinada relación comunicativa entre enunciador y enunciatario, que deriva también de las características del enunciado. Siguiendo a Casetti y Di Chio (1996: 221), dicha relación comunicativa se modula como cierta perspectiva intencional de la comunicación (actos de habla como amenazar, prometer, aconsejar, ironizar, etc.), como un estilo o tono de la comunicación (intercambio formal o informal, jerarquizado o paritario, de confianza o desconfianza), etc.

En resumen, y tomando el ejemplo de una película cualquiera, un análisis del film como fenómeno comunicativo (enunciación) conduce a reseguir cuestiones como las siguientes: de qué tipo de emisor figurado proviene el film (¿“autor” o “artesano”, “narrador” o “documentalista”? , etc.), a qué tipo de destinatario figurado se dirige (¿espectador “competente” o “inexperto”, “ocupado” o “relajado”? , etc.), qué finalidades le motivan (¿“pedagógicas” o “de entretenimiento”? , etc.), y de qué modo se expresa (¿“implicado” o “distanciado”, con estilo “tradicional” o “innovador”? , etc.) (cfr.: Casetti y Di Chio, 1996: 222).

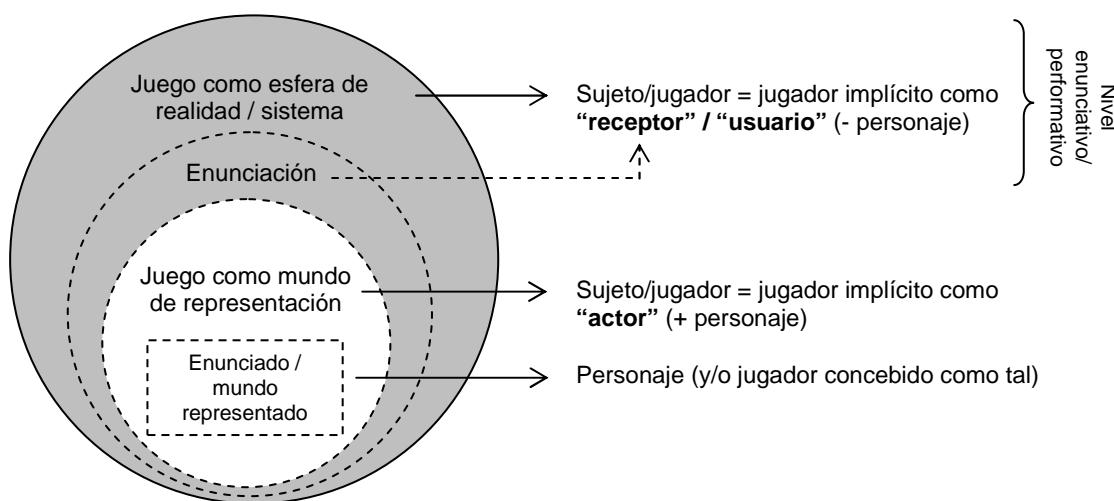
2. La enunciación interactiva del videojuego

En los videojuegos, el nivel de análisis homólogo al enunciativo presenta un matiz relevante respecto al modelo clásico de la enunciación: el hecho de que el Enunciatario no remite exclusivamente a la entidad discursiva de un “receptor implícito” sino también a la consideración del jugador como “usuario implícito”. Esto tiene que ver con las tradicionales distinciones entre lector, oyente, etc. (“receptor”) vs. participante, jugador, etc. (“usuario”).

La perspectiva del estudio del texto como enunciación, en un sentido estricto, se centra en la interpretación del jugador como “receptor implícito” de un acto comunicativo figurado entre diseñador y jugador, pero ello no impide considerar también, en paralelo, al jugador como “usuario implícito”, un tipo de receptor activo (o más activo), en relación a su influencia configurativa respecto al desarrollo del texto.

La enunciación del videojuego se convierte así en una “enunciación interactiva” o “enunciación/performance” (Ruiz Collantes ha utilizado el término similar de “narración/performance”, 2008: 31).

El siguiente esquema puede contribuir a aclarar las relaciones entre el videojuego y la estructura enunciativa “clásica”:



Aunque el esquema se presenta así con fines operativos, se debe precisar que, en el fondo, hay aquí en juego tres enfoques o niveles generales de análisis vs. tres modelos estructurales del discurso.

Los enfoques o niveles de análisis son los siguientes:

- a) Nivel de enunciación/*performance* o realidad/sistema. Análisis centrado en la actividad real del jugador implícito y el juego como sistema “abstracto” de competición/entretenimiento.
- b) Nivel de mundo de representación. Análisis donde se integran la actividad real del jugador implícito y el sistema de juego con el mundo figurado que proyecta el juego, incluyendo la eventual figura del “avatar” como parte del Sujeto/jugador.
- c) Nivel de enunciado o mundo representado. Análisis exclusivamente centrado en el “resultado” de la actividad de juego, en tanto que mundo representado o narración, y dejando completamente al margen la implicación del jugador en el desarrollo del texto (“disuelta” en el enunciado).

Respecto a los modelos estructurales, son los siguientes:

- 1) Modelo lúdico (basado en el eje Sujeto vs. Entorno más estructuras canónicas de *gameplay*).
- 2) Modelo de universo narrativo (basado en el eje Sujeto vs. Entorno más estructuras narrativas canónicas).
- 3) Modelo de enunciación interactiva o enunciación/*performance* (basado en los roles discursivos de Autor implícito vs. Receptor implícito y/o Diseñador implícito vs. Jugador/usuario implícito).

Los enfoques o niveles generales de análisis y los modelos estructurales aquí desarrollados son relativamente autónomos, y se pueden plantear diversas combinaciones entre ellos. No obstante, respecto al nivel del juego como mundo de representación aquí se ha optado por priorizar los modelos lúdico y de universo narrativo; en cambio, respecto al análisis en el nivel de enunciación/*performance* o de realidad/sistema se priorizará como modelo estructural de referencia el modelo enunciativo¹³⁸.

¹³⁸ Así, en el análisis del videojuego cabe distinguir entre la enunciación como estructura discursiva (el “modelo enunciativo”) y como nivel de análisis. En el primer caso, se trata de una estructura basada en los roles discursivos de emisor vs. receptor (modelo enunciativo clásico) o de diseñador vs. usuario/jugador (modelo de enunciación interactiva), y las relaciones figuradas entre ambos. Conforme a este modelo estructural (en cualquiera de las dos vertientes señaladas), se pueden organizar valores extraídos de estratos de diseño tan diversos como la actividad real del jugador implícito, la puesta en escena figurativa que aparece en la pantalla, la estética infográfica, etc. En cambio, cuando aludimos no al modelo o estructura enunciativa sino al “nivel enunciativo/performativo” o “nivel de realidad/sistema” del juego, nos referimos simplemente a un análisis orientado a la esfera de realidad del juego (sin un modelo estructural predefinido o con cualquier otro distinto al modelo enunciativo). Así, se entiende que un análisis enfocado al nivel enunciativo/performativo puede articularse sobre el modelo enunciativo, pero también sobre otros modelos de organización semántica, como p. ej. los modelos lúdico y narrativo, presentados anteriormente.

La zona sombreada del esquema representa lo que aquí se denominará “nivel enunciativo/performativo” o “nivel de realidad/sistema” en el análisis del videojuego, e invita a distinguir entre dos perspectivas de análisis ligeramente diferentes sobre el jugador implícito:

- Perspectiva del jugador implícito como “receptor implícito” de un acto comunicativo figurado. Remite a un análisis enunciativo “clásico”, donde el jugador implícito se adopta como figura resultante de determinadas características de composición del texto, que se irán detallando en los próximos apartados.
- Perspectiva del jugador implícito como “receptor/usuario implícito”. Remite a un análisis de enunciación interactiva donde, más que como figura resultante de la composición del texto, el jugador implícito se analiza como co-creador del desarrollo del texto, en régimen de cooperación interpretativa (ver: apartados específicos sobre el “jugador modelo”, más adelante).

Tras estos ajustes preliminares, cabe observar que la estructura enunciativa clásica, antes reseñada, sigue resultando pertinente para el análisis del texto videolúdico por tres motivos fundamentales:

- En primer lugar, porque los diseñadores empíricos que hay tras el videojuego se siguen proyectando como Enunciador en el texto videolúdico, en el sentido convencional de “creador”, “autor” o “hablante” implícito.
- En segundo lugar, porque el hecho de que el jugador implícito constituya un Enunciatario/jugador que modifica la noción clásica de Enunciatario, no evita que parte del estudio sobre el Enunciatario/jugador deba asumirse en la clave convencional del jugador implícito como “receptor”, “destinatario”, “lector”, etc. Asimismo, sus relaciones comunicativas figuradas con el Enunciador, proyectadas por el texto, también resultan de interés para el análisis del discurso videolúdico.
- Finalmente, porque la división enunciado/enunciación puede resultar un soporte teórico útil para, cuando se considere pertinente, “escindir” las figuras de jugador implícito vs. personaje (avatar), y analizar así las tensiones internas que un videojuego puede contener entre ambas entidades discursivas (más adelante se volverá sobre ello).

Alrededor de esta última cuestión, es interesante la advertencia de Ruiz Collantes (2009a: 33) relativa a que “las competencias propias del jugador no deben confundirse con las competencias que el videojuego otorga a los personajes que habitan el mundo representado”. Esta observación se puede tomar como una llamada de atención sobre el interés de un análisis del jugador implícito “aislado” de su personaje en el enunciado del videojuego.

En síntesis, el tipo de análisis que se irá desarrollando en próximos apartados pivotará en la siguiente perspectiva:

- Jugador implícito como “receptor” o “usuario” (- personaje) = jugador implícito en el nivel enunciativo/performativo o de realidad/sistema

De forma simplificada:

- Jugador implícito como “receptor” o “usuario” (- personaje) = Enunciatario/jugador

2.1. Marcas enunciativas en el videojuego

A menudo, la práctica de jugar a videojuegos se asocia a la inmersión del usuario en un determinado mundo representado, olvidando el componente enunciativo/performativo implícito en el diseño de la obra. Sin embargo, algunos diseñadores de videojuegos han “reivindicado” últimamente la interpretación de sus obras (también) a través del prisma de la enunciación:

El caso más claro es la introducción en algunos videojuegos de personajes virtuales que constituyen réplicas del propio autor. Por ejemplo, el autor de *Fahrenheit*, David Cage, se incluyó a sí mismo en el tutorial del juego, interpelando directamente al jugador a través de la pantalla, algo que también ha hecho Sid Meier en *Civilization IV*.

No se debe deducir de esto que sólo los videojuegos donde emergen marcas enunciativas muy evidentes, como las que se acaban de mencionar, pueden ser analizados mediante esta perspectiva discursiva. Una cuestión esencial al respecto es que todo “borrado” de huellas explícitas de la enunciación en el texto es también significativo respecto al tipo de discurso proyectado. Se trata de tener en cuenta la relevante dicotomía entre discursos que “ocultan” su substrato enunciativo (el cine clásico, el videojuego convencional) y discursos que suelen explicitarlo (el cine moderno, los *persuasive games* y el videojuego “de autor”), sin olvidar los posibles matices intermedios entre ambos polos.

En cierta medida, estos incipientes “toques de atención” de algunos autores de videojuegos respecto a la interpretación enunciativa de sus obras recuerdan a antiguas disputas de los directores de cine moderno contra los cánones del cine clásico. En el cine de corte clásico, una regla tácita pero fundamental consiste en borrar todo lo posible las huellas de la enunciación, es decir borrar en el enunciado los indicios de un autor implícito y de un destinatario implícito del film, así como también marcas ilocutivas o estilísticas evidentes. Esto produce el efecto de que “los acontecimientos parecen relatarse por sí mismos” (Jost y Gaudreault, 1995: 47), la disolución del polo de producción y del polo de recepción del texto, o del “hacerse” y el “darse” de la obra.

Tal como afirman Jost y Gaudreault (1995: 47), se trata de una “sensación errónea”, ya que “sin una mediación previa, sea cual fuere, no tendríamos película y no veríamos ningún acontecimiento”. Por el contrario, el cine moderno intentó desmarcarse del cine clásico fundamentalmente a través de una reivindicación de su interpretación en clave enunciativa. La famosa “política de los autores” del cine francés cominaba a los directores a transgredir esa ilusoria “transparencia” del cine clásico, donde apenas había rastro de un autor del discurso. Rasgos tan característicos del cine moderno como el metalenguaje, la mirada directa al espectador a través de la cámara o estilos de realización muy personales, son directamente “marcas de enunciación”, es decir, invitaciones a la interpretación del film no (únicamente)

como narración (o mundo narrativo), sino como un acto comunicativo/expresivo de un autor dirigido hacia un espectador. Este tipo de rasgos empiezan a ser cada vez más frecuentes en el diseño de videojuegos.

Una demostración del interés del análisis de corte enunciativo para el análisis de la obra digital interactiva en general se puede encontrar en: Scolari, 2004 (48-58 y 147-164).

Como particularidades de la enunciación en el texto digital interactivo, Scolari (2004: 57) destaca el hecho de que el usuario empírico no sólo se proyecta en el texto simbólicamente sino también, generalmente, mediante una manifestación “protésica”, lo cual se asocia a una interfaz gráfica de “input”: el cursor de un procesador de textos, el “avatar” en un videojuego de acción en tercera persona, etc. Por otro lado, Scolari destaca también que en el texto tradicional (literario, audiovisual) las huellas del enunciador y el enunciatario son “estáticas”, están definitivamente estructuradas en el texto, mientras en los interactivos digitales una parte de la identidad del enunciatario o “usuario implícito” emerge durante el proceso de interacción, mediante lo que el autor denomina “huellas dinámicas” de la enunciación.

En un próximo apartado abordaremos el estudio de lo que Scolari probablemente llamaría “huellas dinámicas” de la enunciación, a través del marco analítico del “jugador-modelo”. Pero, en primer lugar, nos centraremos en el estudio de las “huellas estáticas” de la enunciación videolúdica.

A continuación se recogen las marcas enunciativas (estáticas) más significativas del enunciador y el enunciatario videolúdicos, partiendo como referencia de una tipología de Casetti y Di Chio relativa a la enunciación cinematográfica (1996: 227-230).

Generalmente, en los casos en los que no se dé ninguna de estas marcas enunciativas (o muy pocas), se tratará de textos que intentan “borrar” las huellas de la enunciación, siguiendo la estrategia de transparencia que hemos referido como prototípica del cine clásico.

Marcas enunciativas orientadas al Enunciador:

- 1) **Referencias metalingüísticas a la producción o diseño del videojuego.** Por ejemplo, los focos y cámaras en el tutorial de *Fahrenheit*, o la comididad metalingüística de un juego de cartas como *Munchkin*: en el libro de instrucciones de este juego se explica, en tono humorístico, que la regla consistente en que el jugador con más cartas en la mano debe darle algunas al jugador que tenga menos, está diseñada para equilibrar la competición.
- 2) **Estilos de diseño claramente reconocibles.** A través del uso estético de diferentes medios expresivos, como el diseño audiovisual o determinados estilos en el diseño de

la interactividad, el autor de un videojuego puede evidenciar su presencia como tal en el texto videolúdico. Por ejemplo, a nivel visual, el estilo cinematográfico de un autor como Hideo Kojima (*Metal Gear Solid*) ha sido comentado en numerosas ocasiones, mientras, en cuanto al diseño de la interacción, el minimalismo de Fumito Ueda (*Ico*, *Shadow of the Colossus*), basado en acciones muy sencillas y repetitivas del jugador, aunque cargadas de valor emocional, resulta también especialmente característico del autor.

- 3) **Informaciones desde el diseñador/juego hacia el jugador a través de interfaces gráficas** (llamadas “HUDs”, por *Head-Up-Display*). Por ejemplo, los menús principales del juego y todo tipo de interfaces gráficas con información sobre el estatus del jugador (puntos de salud, nivel del estado de ánimo, menús de inventario de objetos, etc.), informaciones de ayuda para el aprendizaje (indicaciones para el uso de determinados instrumentos, etc.), o bien para el establecimiento de objetivos, o la comunicación de “pistas” para resolver problemas, etc.

Cuento más “invisibles” resulten este tipo de informaciones, o bien cuanto más integradas estén en un mundo ficcional, más se preservará el efecto de inmersión narrativa del jugador. Por ejemplo, diseñadores como Eric Chahi (*Another World*) intentaban eliminarlas conscientemente de sus juegos por este motivo, y Hideo Kojima (*Metal Gear Solid*) intenta “camuflar” interficies gráficas informativas como el Radar Soliton (un mapa de posición de enemigos que añade suspense al juego) a través de su justificación ficcional (se explica en el juego que dicho radar forma parte de un equipo avanzado de alta tecnología de los servicios secretos donde trabaja Snake, el protagonista).

Por el contrario, el diseño abiertamente simbólico de este tipo de informaciones, o su no-integración en el mundo representado en el juego, no hace sino evidenciar la dimensión enunciativa (recordando que estamos ante un objeto “diseñado” por alguien y para alguien, y no en un mundo narrativo autónomo). Por ejemplo, la mayoría de videojuegos de estrategia y simulación, con sus amplios menús simbólicos permanentemente inscritos en la pantalla, proyectan una figura de enunciador omnipresente, al que, además de la “omnipresencia”, se tenderá a adscribir las cualidades estéticas de dichos menús (“complejos” o “infantiles”, “discretos” o “llamativos”, etc.). Un caso particularmente interesante es el de los mensajes informativos de los diseñadores de *Grand Theft Auto*, llenos de ironía y provocaciones amistosas al jugador. Por ejemplo, tras el fracaso del jugador en una misión por superar el límite de tiempo fijado, aparece un “consejo” en forma de rótulo que dice más o menos lo siguiente: “... Se suponía que tenías que ir al centro comercial y amedrentar a los dueños, no dar una vuelta y tomarte un café con ellos”. En otras ocasiones similares, se opta por el más breve: “Demasiado lento, tío,

demasiado lento...", que proyecta una relación de "colegueo" entre el diseñador implícito y el receptor/jugador implícito.

- 4) **Representación explícita de actos comunicativos y personajes prototípicos del enunciador.** Tal como advierten Casetti y Di Chio (1996: 236), la presencia de un personaje que habla con otro o le narra algo a otro dentro del enunciado (figura del "interlocutor") puede promover la interpretación del texto en clave enunciativa. Por ejemplo, tras largos años de espera para sus legiones de fans, *GTA IV* da comienzo con una escena desconectada de la trama principal, donde un caballero gordo y risueño habla con un grupo de prostitutas, y les dice con suma alegría: "*;Papi ha vuelto, putitas, Papi ha vuelto!*". Indudablemente, se trata de un provocativo guiño inicial de los diseñadores a sus fans, en clave enunciativa.

En particular, existen algunos casos de personajes prototípicos cuya presencia en el enunciado suele recordarnos la existencia del autor implícito, por ejemplo personajes "creadores" (directores de cine, fotógrafos, artistas, etc.). Respecto a los videojuegos, no resulta común jugar con personajes creadores de videojuegos dentro del propio texto, aunque sí son más comunes otro tipo de personajes prototípicos que funcionan en los videojuegos como delegados típicos del enunciador: el personaje del "destinador", que comunica las misiones al sujeto/jugador (por ejemplo, el coronel Campbell mediante el sistema de comunicación interna, en *Metal Gear Solid 2*), y el personaje-tutor, que acompaña y aconseja al protagonista de forma continua o intermitente. Por ejemplo, en *Larry: Magna Cum Laude* se trataría del Tío Larry, maestro del ligue, que aparece de vez en cuando para guiar y dar consejos de seducción a su sobrino Larry, protagonista del juego.

- 5) **Presencia del autor dentro del enunciado;** un rasgo que, evidentemente, promueve la interpretación enunciativa del texto. Por ejemplo, la presencia de directores cinematográficos como Orson Welles o Woody Allen en muchos de sus films. Respecto a los videojuegos, se han citado anteriormente los casos de David Cage (*Fahrenheit*) y Sid Meier (*Civilization IV*) como autores pioneros en la introducción de sí mismos como personajes virtuales dentro de sus videojuegos, aunque de momento tan sólo en los tutoriales.
- 6) **Sujetos que realizan una interpelación directa al usuario/espectador.** Todo sujeto del enunciado que realiza una interpelación directa al usuario (mediante textos, voz o miradas directas a la pantalla) se erige potencialmente como delegado del enunciador. El inicio de *Half-Life 2*, con el misterioso "Hombre del Maletín" hablando directamente a cámara en primer plano, es especialmente significativo en este aspecto. (Más adelante, en un análisis de *Half-Life*, observaremos la interesante

proyección del Hombre del Maletín como representante del enunciador o diseñador implícito en este videojuego).

Marcas enunciativas orientadas al Enunciatario/jugador:

- 1) **Ausencia de una “máscara” ficcional concreta para el jugador.** La inexistencia de un papel ficcional concreto del jugador, como sucede por ejemplo en muchos juegos tradicionales, favorece la interpretación del juego a nivel enunciativo/performativo, y por contrapartida tiende a rebajar el efecto de inmersión en un mundo representado. Por el contrario, la presencia de un papel ficcional materializado en un “avatar” favorece cierta “disolución” del nivel enunciativo, aunque probablemente el caso extremo en este mismo sentido son los videojuegos con “máscara” ficcional concreta del jugador pero sin avatar: los inmersivos videojuegos ficcionales en primera persona, como los *first-person shooters*.
- 2) **Emblemas convencionales de recepción comunicativa**, por ejemplo anteojos o prismáticos inscritos en la imagen, o la explicitación del manejo de una radio, etc., sugieren la presencia de un enunciatario como observador/oyente implícito, lo cual puede contribuir al relieve del nivel enunciativo.
- 3) **Acciones de juego directamente vinculadas al ámbito de “creación/creatividad”.** Aunque, en parte, toda acción del jugador en un juego “crea” contenidos del texto, algunas acciones connotan más estrechamente su influencia “activa/creativa” que otras. Este tipo de acciones, p. ej. “crear el personaje”, “modelar creativamente el territorio”, “tunear el coche”, etc. (en videojuegos como *Los Sims*, *LittleBig Planet* [Media Molecule, 2008], *Second Life*, *Sim City* o *Need for Speed: Carbono* [Electronic Arts, 2006]), fomentan la consideración del nivel enunciativo/performativo en la interpretación del texto.
- 4) **Interfaz física de “input”, su grado de iconicidad y modo de uso¹³⁹.** La interfaz física de “input” suele corresponder en los videojuegos al teclado y *mouse* del ordenador o al *gamepad* de la consola, pero una concepción más amplia de la interfaz de “input” remite a la esfera del modo de “actualización de acciones” por parte del jugador. El modo de actualización de acciones en un videojuego puede oscilar entre un grado de iconicidad más o menos elevado respecto a la acción a la que se hace referencia. Por ejemplo, en *Guitar Hero* (Harmonix, 2005) para tocar la guitarra el jugador usa una interfaz física con forma de guitarra eléctrica, y la maneja con los dedos de forma relativamente similar a como se usa una verdadera guitarra

¹³⁹ Las consideraciones relativas al grado de iconicidad en este parámetro se podrían hacer extensivas al juego en general: un videojuego abstracto tiende a promover en mayor grado que un videojuego figurativo la consideración del nivel enunciativo/performativo en la interpretación de la obra.

(relativamente); esto contribuye a “diluir” la estructura enunciativa del juego. En videojuegos de Wii como por ejemplo *Wii Tenis* (Nintendo, 2006) sucede algo similar, aunque de diferente manera: el wii-mando, como interfaz física, no se asemeja demasiado a una raqueta de tenis, pero el uso del mismo en ese juego para actualizar los diferentes tipos de golpes, sí posee una relación relativamente icónica respecto al golpeo de la pelota en el tenis (relativamente). En general, salvo los juegos de la consola Wii y otras excepciones como *Guitar Hero*, la interacción en los videojuegos suele corresponder a usos de la interfaz física más bien con baja iconidad (mediante teclado y ratón o gamepad). En este sentido, se puede considerar que, en la historia de los videojuegos, el diseño de la interfaz física de input con carácter simbólico supone un elemento “resistente” como marca enunciativa, pero tendencias recientes de diseño parecen apuntar en la dirección contraria¹⁴⁰.

- 5) **Personajes prototípicos del enunciatario.** Al igual que sucedía respecto al enunciador, existen algunos casos de personajes prototípicos como “delegados” del enunciatario dentro del enunciado. En el cine suele tratarse de personajes “observadores” o “investigadores”, como por ejemplo detectives, periodistas, viajeros, etc. En el videojuego, además de los anteriores, se pueden señalar también al respecto personajes directamente próximos a “lo lúdico”: “competidores”, “apostantes”, “concursantes”, etc.
- 6) **Explicitación de un tono crítico/irónico desde el juego o el personaje.** Las expresiones críticas o irónicas explícitas acerca del comportamiento del personaje protagonista invitan al jugador a proyectarse por partida doble como “actor” en un mundo de representación pero también, simultáneamente, como un usuario-modelo que asume cierto distanciamiento respecto al personaje que está representando. Un claro ejemplo al respecto es el sarcasmo de la saga *Grand Theft Auto* sobre los protagonistas de sus juegos (fundamentalmente a través de su sumisión a ridículos jefes grotescos de la mafia), y en particular las explícitas auto-críticas de Niko Bellic en *GTA V* acerca de los encargos que se ve empujado a asumir.
- 7) **Control explícito del dispositivo de realización audiovisual por el jugador.** En muchos videojuegos se ofrece la opción al jugador de manejar directamente una cámara virtual, con mayor o menor grado de libertad. La posibilidad de manejar la cámara remite a la presencia de un enunciatario/jugador y subraya su “poder” simbólico dentro del texto. En este sentido, no se debe confundir “controlar la cámara

¹⁴⁰ No obstante, se debe observar que el predominio del uso de esquemas cognitivos extra-textuales por parte del jugador (conocimientos ligados al mundo real), en casos como *Wii Tenis* o *Guitar Hero*, supone que el efecto de “disolución” de la estructura enunciativa no conlleve un efecto de inmersión en un mundo diferente tan acentuado como en otros casos, ya que dicho efecto queda atenuado por la relevancia de los conocimientos de la vida real en el desarrollo del juego.

virtual" con "controlar un personaje en visión subjetiva". Es cuando la cámara virtual del videojuego no se maneja a través de un "personaje interpuesto" cuando este rasgo ejerce más claramente como marca enunciativa.

- 8) **Interpelaciones directas al usuario/espectador** (mediante textos, voz o miradas directas a la pantalla), y con independencia de si las realiza un sujeto visible en la imagen o no. En particular, cuando concurre un personaje/avatar en el videojuego, cabe identificar si las alusiones directas explicitan o no la diferencia entre jugador y personaje. En ambos casos, la alusión directa al usuario supone una marca textual proyectiva del nivel enunciativo, pero esto es especialmente relevante cuando concurre una explicitación de la separación entre jugador y personaje. Por ejemplo, se evidencia más el nivel enunciativo/performativo con un mensaje del juego del tipo "Debes comprar un traje para Niko" que con otro del tipo "Debes comprar un traje".

El análisis del grado de marcas enunciativas en un videojuego puede resultar especialmente importante, por ejemplo, en el estudio de un videojuego que promueve la adopción de comportamientos amorales o inmorales (violencia gratuita, crueldad, falta de escrúpulos, etc.) por parte del sujeto/jugador, como en los casos anteriormente referidos de *September 12th*, *McDonald's videogame* o *Grand Theft Auto*.

En estos videojuegos existen evidentes marcas enunciativas que promueven la emergencia del nivel enunciativo/performativo: por ejemplo, recurrencia de alusiones directas al jugador mediante el "tú", uso de la interfaz con grado muy bajo de iconicidad en los dos primeros casos, representación grotesca de los "jefes" del jugador tanto en *McDonald's videogame* como en *GTA*, explicitaciones auto-críticas del propio personaje en *GTA IV*, etc.

La detección de estas marcas enunciativas permite sostener que el juego no promueve una directa identificación del jugador con las acciones ejercidas como personaje del juego sino que, más bien al contrario, se promueve una relación de "distanciamiento" del usuario respecto al sujeto encarnado en el mundo representado.

En cambio, en el caso de un videojuego con contenidos amorales/inmorales que se desarrolla en un mundo tridimensional figurativo altamente realista y profundamente inmersivo, sin apenas marcas enunciativas, sería más cuestionable sostener que el propio diseño del juego promueve realmente una relación de distanciamiento del jugador respecto al personaje que éste encarna en el mundo representado.

2.2. Dos casos particulares: *Half-Life* y *Bioshock*

Para completar la revisión de las marcas enunciativas del videojuego, es interesante analizar los casos de *Half-Life* (Valve, 1998) y *Bioshock* (2K Games, 2007).

Empecemos por *Half-Life*. Siguiendo el estilo de pioneros como Eric Chahi (*Another World*), *Half-Life* está diseñado conscientemente para favorecer al máximo el efecto de inmersión en el mundo del juego mediante un “borrado” de las huellas de enunciación. No se trata sólo de que el juego se experimente en visión subjetiva (es un *first-person shooter*), sino también de que, a diferencia de muchos otros *FPSs* (p. ej., *Doom*) en *Half-Life* no hay una barra de estatus anclada en el lado inferior de la pantalla y, en el caso de interfaces gráficas informativas (HUDs) que los diseñadores no pudieron “ahorrarse”, el diseño visual de las mismas es cuidadosamente discreto, con semi-transparencias, brillo atenuado, etc.

Pero lo más interesante aquí es que los creadores de *Half-Life* no favorecieron este borrado de huellas de enunciación sólo para aumentar el efecto de inmersión, como en la mayoría de videojuegos, sino justamente para acabar denunciando lo falso o “ilusorio” de dicho efecto de inmersión, en una original escena final del juego:

Recordemos que la trama de *Half-Life* parte de un grave accidente en los laboratorios secretos de Black Mesa, que provoca una invasión alienígena, y Gordon Freeman, el protagonista, debe intentar escapar del complejo científico. A lo largo de sus desventuras, Freeman encuentra en diferentes lugares a un misterioso hombre con traje y maletín, el Administrador del complejo científico. Nunca es posible acercarse al Administrador para hablarle e intentar saber algo más de él, pero la cuestión es que ese personaje parece moverse con inquietante facilidad en aquel entorno terrorífico, plagado de aliens, y parece seguir atentamente cada paso de Freeman.

En la parte final del juego, Freeman entra en Xen, la dimensión paralela abierta por el accidente en los laboratorios secretos, un mundo de apariencia onírica donde la ley de la gravedad es distinta y no hay horizonte sino un espeso cielo multicolor que lo envuelve todo. Allí por fin encuentra Freeman de cerca al “Hombre del Maletín”, aunque, mejor dicho, es él quien se hace encontrar, justo después de que Freeman haya quedado inconsciente en una escena anterior. El Administrador saluda cordialmente a Freeman, se muestra admirado por su hazaña y, después, le dice que se ha tomado la libertad de librarle de sus armas (“*en cualquier caso, la mayoría era propiedad del Gobierno*”, dice con ironía). Entonces, el vagón en el que ambos se encuentran empieza a avanzar a través del cielo de Xen. El Administrador le da las gracias a Freeman con una sonrisa y el jugador empieza a intuir que ha caído en una trampa. “*Gracias a usted* -dice el Administrador mientras se limpia la solapa del traje con suficiencia- *Xen, el ‘mundo fronterizo’, está ahora bajo nuestro control*”. De repente, el personaje/jugador se da cuenta de su gran error: durante toda su estancia en Xen no ha hecho otra cosa que

colaborar con el “enemigo”. El Administrador le hace entonces una oferta a Freeman, a cambio de su silencio. Le ofrece integrarse en la élite científica que investigará el “mundo fronterizo” en el más alto secreto. Pero en realidad el jugador no puede tomar “decisión” alguna: si Freeman no acepta la oferta, será asesinado irremediablemente.

Durante todo el juego, *Half-Life* se caracteriza, como se había comentado, por el borrado de marcas enunciativas, pero su escena final rompe radicalmente con esta perspectiva: se produce una interpellación directa a cámara, por parte del Administrador, que emerge así como delegado del enunciador, el diseñador implícito del videojuego. Se produce una ruptura del efecto de inmersión y se pasa, de repente, a una sugerencia de interpretación del videojuego en clave de diálogo entre diseñador y jugador (implícitos).

Efectivamente, al final de *Half-Life* el Hombre del Maletín se revela como una representación de los diseñadores del juego. Así se llega a la conclusión de una advertencia meta-videolúdica de los creadores al jugador: los diseñadores de videojuegos parecen invisibles durante la experiencia de juego de un jugador, pero en el fondo nunca dejan de “estar ahí” y, en ciertas ocasiones, incluso pueden manipular todos y cada uno de los pasos del jugador, sin que éste se dé cuenta¹⁴¹.

Es interesante comparar estos aspectos del diseño de *Half-Life* con algunos rasgos coincidentes de otro *shooter* de ciencia-ficción como *Bioshock*¹⁴²:

Bioshock cuenta la historia de un hombre llamado Jack que, tras un accidente de avión, descubre Rapture: una ciudad utópica en decadencia, sumergida en medio del océano.

Al principio del juego, tras el accidente de avión, Jack alcanza las puertas de Rapture y un hombre llamado Atlas se pone en contacto con él mediante un transmisor de radio: con su ayuda Jack podría escapar de la ciudad, pero a cambio debe ayudarle a rescatar a su familia. Desde ese momento Atlas se convierte en el guía del jugador, y a la vez en delegado del diseñador, explicando cada una de las misiones. Las instrucciones de Atlas concluyen siempre, curiosamente, con una misma pregunta: “¿quieres?”.

En *Bioshock* no hay un borrado tan relevante de las interfaces gráficas como en *Half-Life*, pero se utiliza una estrategia de “camuflaje” que va en la misma dirección. En este sentido, resulta significativo el hecho de que la mayor parte de informaciones sobre orientación espacial y objetivos a perseguir son dadas en *Bioshock* por Atlas, un personaje del mundo ficcional. A su vez, una interficie gráfica de la esquina de la pantalla adopta la forma de radio (la radio con la que Jack y Atlas se comunican), y por tanto queda también integrada en el mundo ficcional. El resultado, aunque de forma diferente, es similar al de *Half-Life*: preservar el efecto de

¹⁴¹ Ejemplos consultables en DVD-2 adjunto: *Half-Life (final 1)* / *Half-Life (final 2)*.

¹⁴² Una versión previa del texto que sigue a continuación ha sido publicada en: Garín, M. y Pérez, O. (2009): “Entre mundos e historias. Ciencia-ficción y experiencia de juego”.

inmersión, en contraposición a la emergencia de la dimensión enunciativa del videojuego..., para después (como veremos) denunciar esta estrategia de transparencia enunciativa al final de la trama¹⁴³.

Otro delegado del diseñador implícito en *Bioshock*, más ocasional que Atlas, es Andrew Ryan, el multimillonario fundador de la ciudad, que controla la metrópolis mediante un sistema de megafonía y telepantallas, al estilo de un Gran Hermano. Uno de los mensajes que resuenan de forma más reiterativa en las calles de Rapture es el siguiente:

"Andrew Ryan te hace una simple pregunta: ¿eres un hombre o un esclavo?"

Estos mensajes de megafonía contienen, indudablemente, marca enunciativa: es decir, la pregunta que Ryan hace a sus conciudadanos -para promover una ciencia y un arte libres de ataduras éticas, políticas y comerciales- es también un interrogante que el propio diseñador implícito del videojuego plantea al jugador: *¿Eres un jugador libre o un jugador esclavo?...* Todos y cada uno de los detalles en el diseño de *Bioshock* apuntan, aparentemente, hacia la primera alternativa: una notable libertad de interacción del jugador (amplios escenarios, variantes tácticas, etc.), pero sólo para subvertir esa creencia ingenua en el tramo final: el personaje/jugador había creído ser (en palabras de Ryan) un “hombre”, poder elegir, pero en el fondo ha sido tan sólo un “esclavo”.

En una escena cercana al final, el jugador conduce a Jack a la habitación secreta de Andrew Ryan. El Gran Hermano de Rapture mira al jugador de frente y la ficción se “detiene”, emerge la dimensión enunciativa del juego. Ryan advierte -ya no sólo al personaje, sino también al propio jugador- que se está comportando como una marioneta, que no es tan dueño de sus actos como cree. La voz de Atlas, a través del transmisor de radio, solicita un nuevo objetivo: *“Mata a Ryan de una vez, ¿quieres?”*. En ese momento, el jugador pierde el control del personaje y éste asesina a Andrew Ryan: la ilusión de libertad de interacción en el mundo del juego se resquebraja.

Tras la muerte de Ryan, el jugador descubre que Atlas es, en el fondo, otro Gran Hermano, un viejo rival de Ryan que siempre había querido arrebatarle el trono de la ciudad. El protagonista, y con él el jugador, ha sido manipulado desde el principio..., desde su nacimiento. Se revela entonces que todos los recuerdos de Jack son falsos, y que le fueron implantados por un equipo de científicos como parte de un pre-condicionamiento¹⁴⁴.

De forma similar al final de *Half-Life*, nos encontramos ante un videojuego crítico con el jugador que decide “olvidar” completamente la figura del diseñador implícito y sus “voluntades” ocultas, simplemente para “dejarse llevar” por la ilusión de formar parte de un mundo ficcional con una elevada sensación de libertad. En este sentido, *Bioshock* advierte al jugador de que actuar

¹⁴³ Ejemplo consultable en DVD-3 adjunto: *Bioshock (Atlas)*.

¹⁴⁴ Ejemplo consultable en DVD-3 adjunto: *Bioshock (Ryan)*.

sistemáticamente sin plantearse “por qué” podría convertirle en algo parecido a un perro de Pavlov, condicionado a obedecer sin más, sin ni siquiera ser consciente de lo ilusorio de su sensación de libertad en el juego. En el caso de *Bioshock*, la “campanilla” que guía al jugador se revela de forma sarcástica: es la pregunta “¿quieres?”, con la que Atlas terminaba la asignación de cada una de las misiones para Jack. Sin duda, una ironía deliberada de los diseñadores.

2.3. Relaciones Jugador implícito vs. Personaje

En la aventura gráfica *Sam & Max: Hit the Road* (LucasArts, 1993), se utiliza un curioso sistema de diálogo de los animales-detective protagonistas con otros personajes. Dicho modelo de diálogo se caracteriza por el uso de símbolos como los signos de interrogación y admiración y la figura de un patito de goma, que remiten a un amplio campo de actos de habla posibles: por ejemplo, en el caso del signo de admiración Sam podría lanzar un elogio, una protesta airada, una reflexión sobre la situación, etc., y en el caso del patito de goma se tratará siempre de comentarios humorísticos, pero unas veces podrían ir destinados a zaherir a otro personaje, otras veces a ganarse la simpatía de otro/s, unas veces recurriendo a hipérboles y otras a la ironía, etc.

A diferencia de la mayoría de videojuegos con sistema interno de diálogo, donde el jugador puede escoger la frase completa del personaje (*The Secret of Monkey Island*) o bien palabras-clave claramente indicativas (*Fahrenheit*), este modelo de *Sam & Max: Hit the Road* establece una brecha entre el conocimiento del personaje sobre lo que se dispone a decir y el conocimiento del jugador acerca de ello. El jugador se pregunta qué medita decir el personaje en cada opción, y una vez tomada su decisión asume un cierto margen de sorpresa respecto a cuál será la “salida” efectiva del personaje.

Esta contraposición entre el nivel de conocimiento de una instancia interna al enunciado (Sam) y una instancia externa al mismo (el enunciatario/jugador) invoca, en general, el interés del estudio sobre relaciones significativas entre enunciador vs. personajes y enunciatario vs. personajes. Aquí nos centraremos fundamentalmente en este segundo aspecto.

2.3.1. Relaciones jugador implícito vs. personaje según el diseño de la acción

El estudio sobre las relaciones significativas entre Jugador implícito y Personaje en función del diseño lúdico se puede basar en un análisis comparativo de las reglas transformacionales a nivel de jugador vs. a nivel de personaje, y de las competencias de actuación también a nivel de jugador vs. a nivel de personaje.

Por ejemplo, en *Street Fighter 2*, la típica regla transformacional entre “uso de la fuerza” y “debilitamiento del luchador contrincante” corresponde estrictamente al personaje/avatar; en cambio, la regla homóloga al nivel de jugador (nivel enunciativo/performativo) plantea una relación transformacional entre “agilidad táctil más reflejos visuales” y “restar puntos al rival”. De aquí deriva un doble “mapeo”, por un lado entre “agilidad táctil y reflejos visuales” (del

jugador) y “fuerza bruta” (del personaje), y entre “restar puntos al rival” -o “ganar”- (por parte del jugador) y “causar daño físico al personaje contrincante” (por parte del personaje protagonista).

Respecto al mismo tipo de estudio comparativo, orientado al diseño de las competencias de actuación, un ejemplo interesante lo podemos encontrar en la saga de *Grand Theft Auto*:

En esta saga de videojuegos, el personaje protagonista (Tommy Vercetti, Niko Bellic) a menudo “reniega” de su trabajo para los jefes mafiosos pero siempre lo acaba aceptando porque está gravemente endeudado o simplemente necesita el dinero. Esto remite a una adscripción de los personajes de *GTA* a las competencias de “deber” pero “no querer” realizar misiones para la mafia. Curiosamente, el análisis de las competencias del jugador implícito a un nivel estrictamente enunciativo/performativo resulta simétricamente opuesto: en virtud de la *gameplay* abierta del juego, el jugador implícito nunca está del todo obligado a realizar las misiones de la trama principal (las misiones para la mafia) y, cuando se decide por éstas u otras dinámicas de juego, siempre lo hace con un sustancial grado de voluntad propia. Así, las competencias características del jugador implícito a nivel estrictamente enunciativo/performativo serían las de “no deber” y “querer”, todo lo contrario al personaje/avatar.

De este tipo de divergencias o “tensiones” recurrentes entre la construcción implícita del jugador y la representación de los personajes del enunciado deriva un mayor relieve de la dimensión enunciativa/performativa en la experiencia de juego. En el caso de *GTA*, se puede considerar que esto va asociado a un cierto efecto de “distanciamiento” del jugador con respecto al personaje, por mucho que se trate de “su” personaje en la ficción, en relación con la visión irónica/crítica del jugador sobre el comportamiento del protagonista que promueve el juego, tal como se había comentado anteriormente.

En ocasiones, puede resultar también interesante abordar las divergencias o “tensiones” significativas en la interactividad de jugador implícito vs. personaje desde un prisma narrativo:

Por ejemplo, tal como se sugería en un apartado precedente, en las escenas de videojuego llamadas *quick-time events*, el jugador controla de forma muy limitada al personaje protagonista, tan sólo a través de pulsaciones puntuales de botones del *gamepad*, mientras el personaje desarrolla por sí solo complejas acciones en el interior del mundo representado, p. ej., avanzar esquivando la caída de enormes rocas rodantes, en *Resident Evil 4*. Este tipo de situaciones sugieren una “escisión” llamativa entre la esfera de acción del personaje y la del jugador implícito. Así, en clave narrativa el jugador implícito quedaría asociado al rol de simple “Adyuvante” respecto a la consecución del objetivo, mientras el personaje (por sí solo) se asociaría al rol de Sujeto protagonista (“héroe”), se quedaría con el “papel protagonista”.

2.3.2. Relaciones epistémicas. La Focalización videolúdica

Otro ámbito de análisis centrado en el estudio de relaciones significativas de Jugador vs. Personaje es la Focalización.

La Focalización es una parte fundamental del análisis enunciativo/performativo, y remite al examen de la “distribución de conocimiento” que establece el autor de la obra entre enunciador, enunciatario y personajes del enunciado. Por ejemplo, según el clásico ejemplo de Hitchcock, el espectador de una película puede obtener la información de que una bomba está a punto de estallar sin que los personajes de la escena sepan nada. Este desequilibrio de información entre personajes y espectador, favorable al segundo, produce un efecto de “suspense”.

La distribución del “saber” sobre los acontecimientos del enunciado instaura una determinada “focalización” o perspectiva cognitiva del receptor/usuario. En el caso de los videojuegos, Maietti (2008: 61) comenta que el análisis de la focalización puede conducir a ciertas paradojas, fundamentalmente respecto a la relación de conocimiento entre el jugador y su personaje en el mundo del juego. Podemos ilustrar esto con un ejemplo:

En una escena de *Fahrenheit*, el jugador obtiene un plano de un policía que se encuentra cerca, sin que el personaje del jugador (que está huyendo de la policía) pueda haberlo visto. En este tipo de casos, ¿sabe el jugador “algo más” que el personaje, o no?... Dado que, a priori, todo conocimiento del jugador se transfiere al personaje que éste controla, ¿se está produciendo en esa escena verdadero “suspense”, o no?... Para evitar este tipo de confusiones, cabe recurrir a la noción de “paralepsis”. Se adopta aquí una concepción amplia del término, siguiendo a Jost y Gaudreault (1995: 54): “convenciones que acepto para creer en la diégesis, para identificarme con los personajes y con su punto de vista.”

Desde esta perspectiva, este tipo de “paradojas narrativas” no son, en absoluto, exclusivas de los videojuegos, sino que están presentes en todo tipo de relatos. Por ejemplo, imaginemos una escena de una película donde un personaje empieza a relatar a otro determinados hechos del pasado, y de ello se pasa a un *flashback* donde se ilustrarán los acontecimientos relatados. Respecto al *flashback* en cuestión, el espectador, por convenciones de cooperación interpretativa relativas al cine, estará dispuesto a aceptar paradojas tan evidentes como las siguientes: el hecho de que el mismo narrador, dentro del *flashback* de su propio relato, se muestre visualmente; el hecho de que cada uno de los personajes tenga su propia voz y no la del narrador; y el hecho, además, de que todo nos sea mostrado detalladamente (hechos, gestos, decorados), aunque la memoria del narrador debería ser limitada, etc. (Jost y Gaudreault, 1995: 54).

Todos ellos suponen ejemplos de “paralepsis” típicos del cine que también podrían darse en un videojuego. No obstante, pueden darse también algunas “paralepsis” de carácter más específicamente videolúdico: tal vez una de las más significativas sea la indirectamente

diagnosticada por Maietti: la paradoja del distinto nivel de conocimiento sobre los hechos entre el jugador y el personaje que éste controla (“avatar”).

En este sentido, se puede considerar que un rasgo característico de la cooperación interpretativa del jugador de videojuegos narrativos consiste en la construcción de un nivel determinado del discurso, donde su relación con el personaje no es una relación “avatar” - jugador, sino personaje de ficción - espectador de relato. Frente a la duda sobre si los jugadores de videojuegos operan interpretativamente de este modo o no, cabe recordar que numerosos diseñadores de videojuegos “confían” en diversos momentos en este hecho: volviendo al ejemplo de *Fahrenheit*, ¿para qué diseñar una escena cargada de “suspense” si el jugador no va a poder disfrutar en absoluto de este tipo de experiencia?

Por otro lado, a diferencia del estudio de la focalización en el texto tradicional, en los videojuegos es conveniente atender no sólo a las relaciones usuario-personajes en un sentido estricto, sino también, paralelamente, a las relaciones usuario-rivales, en los juegos multi-usuario y también en los videojuegos donde resulta evidente que hay un jugador implícito que, como inteligencia artificial, controla los movimientos de diversos personajes del juego (p. ej. la Súpermente que dirige a los ejércitos de zergs en *Starcraft*).

Hechas estas aclaraciones preliminares, es posible abordar sin obstáculos el estudio de la focalización videolúdica, concebida como diseño de las relaciones epistémicas entre el enunciatario/jugador (“E/J”) y los personajes del enunciado y, eventualmente, de las relaciones epistémicas entre el E/J y otros jugadores implícitos / rivales (“J/R”), se asocien éstos a jugadores empíricos (juegos multi-usuario) o no (p. ej., *Starcraft*).

Así, adaptando al videojuego una clasificación de Casetti y Di Chio (2006: 234) (que parte a su vez de las narratologías de Genette y Todorov), podemos definir cuatro tipos fundamentales de focalización videolúdica:

- **Focalización interna/equilibrada** (E/J = PJ o J/R). En su vertiente estrictamente narrativa, en este tipo de focalización el “saber” del enunciatario/jugador coincide con el de un personaje. Se trata de un tipo de focalización característica de los relatos y videojuegos de detectives, los *thrillers*, etc., donde la perspectiva cognitiva del jugador sobre el caso coincide aproximadamente con la del personaje-detective (excepto, por ejemplo, en algunos pasajes donde el detective parece haber encontrado una hipótesis importante pero la información al respecto no se ofrece al espectador hasta más tarde). Así, el predominio de la focalización interna a nivel narrativo es asociado por Jost y Gaudreault (1995: 154) a la modalidad de narrativa “de investigación”

(“permite la dilucidación progresiva de los acontecimientos”, de tal modo que “descubrimos las cosas al mismo tiempo que el personaje”). Se produce, por ejemplo, en videojuegos que imitan las convenciones del género negro o policíaco, como *Max Payne* o *Fahrenheit*¹⁴⁵. Pero, en general, la focalización interna es la perspectiva cognitiva más común en los videojuegos narrativos, ya que el jugador suele acceder al conocimiento sobre los acontecimientos a través de un determinado personaje interpuesto, el avatar.

Por otro lado, en su vertiente más específicamente lúdica, este tipo de focalización remite a una relación de igualdad en los “saberes” de diversos jugadores implícitos del juego (con jugadores empíricos o bien inteligencias artificiales tras ellos). Esto se puede poner en relación con los llamados “juegos de información perfecta”, como el ajedrez, donde el juego dispone la información en condiciones iguales para todos los jugadores (más adelante se retomará esta cuestión).

- **Focalización espectatorial/ventajosa** ($E/J > PJ$ o J/R). En este tipo de focalización, el enunciatario/jugador sabe “algo más” (una información relevante en el mundo del juego) que alguno de los personajes, o bien que la mayoría de los jugadores-rivales implícitos. En su vertiente narrativa, este tipo de focalización se relaciona con la famosa definición del “suspense” a cargo de Alfred Hitchcock: si dos hombres cenan juntos y de pronto explota una bomba se produce un efecto de “sorpresa”, pero si en la misma escena se muestra la bomba antes de explotar al espectador, sin que los personajes sepan nada, entonces emerge el “suspense”. A este tipo de focalización corresponde una escena de *Fahrenheit* descrita anteriormente: el conocimiento del enunciatario/jugador sobre la presencia cercana de un policía, en relación con el desconocimiento del personaje sobre ésta¹⁴⁶.

Por otro lado, en su vertiente más específicamente lúdica, la focalización espectatorial deviene una “focalización favorable” para el jugador implícito: esto es así porque el mayor conocimiento sobre aspectos relevantes del juego respecto a otros jugadores-rivales implícitos sitúa al jugador en cuestión en una posición privilegiada. Existen juegos donde una focalización ventajosa para determinado jugador resulta “sostenida” durante casi todo el desarrollo del juego: por ejemplo, en el juego de mesa *Master Mind* un jugador conoce un código cromático que el otro jugador debe intentar descubrir con el mínimo número de tentativas posibles. Una vez acierte el código secreto, éste último logrará equiparar su conocimiento al del jugador-codificador, pero nunca superarlo. Una dinámica similar presenta el popular juego de mesa *Quién es quién*, donde un jugador debe intentar descubrir la identidad de un personaje a través

¹⁴⁵ Ejemplo consultable en DVD-3 adjunto: *Fahrenheit (asesino)*.

¹⁴⁶ Ejemplo consultable en DVD-3 adjunto: *Fahrenheit (asesino)*.

de pistas sobre facciones de su rostro que le proporcionará un jugador-rival, que habrá seleccionado previamente el personaje a descubrir.

- **Focalización externa/desfavorable** (E/J < PJ o J/R). A la inversa que en el caso anterior, en este tipo de focalización el enunciatario/jugador sabe “algo menos” (una información relevante en el mundo del juego) que alguno de los personajes, o bien que alguno de los jugadores-rivales implícito. En la vertiente estrictamente narrativa de la focalización, esto se corresponde con un efecto de “enigma” (Jost y Gaudreault, 1995: 154). Por ejemplo, la escena del film *La noche del cazador* donde uno de los personajes esconde una importante cantidad de dinero en algún sitio sin que se vea dónde en las imágenes, constituye una focalización externa muy relevante en esa película. A este tipo de focalización correspondería una escena de *Fahrenheit* donde el protagonista, controlado por el jugador, debe esconder el arma de un crimen. En el momento de esconder el arma, la imagen “salta” automáticamente a un plano del exterior, fuera de la habitación donde está el personaje. De este modo, el jugador no sabrá dónde queda escondida el arma del crimen (aunque ha sido su “propio” personaje el que la ha escondido). En *Fahrenheit*, esto tiene un motivo muy concreto: el jugador alterna dos roles ficcionales: el de supuesto criminal “perseguido” (Lucas Kane) y el de detective “perseguidora” (Carla Valenti). Al utilizar hábilmente el diseñador la focalización externa en esta escena de Lucas, cuando, más adelante, el jugador pasa a controlar a la agente Carla Valenti, la búsqueda del arma del crimen constituye un reto real para el jugador, ya que éste desconoce dónde la escondió Lucas¹⁴⁷.

En su vertiente más específicamente lúdica, la focalización externa deviene una focalización desfavorable para el jugador en cuestión, una posición de desventaja cognitiva del jugador. Retomando el ejemplo de *Master Mind*, éste sería el caso del jugador que intenta descubrir el código secreto, en lugar del jugador-codificador, mientras en *Quién es quién* se trataría del jugador que intenta descubrir el rostro secreto, en lugar del jugador que lo ha seleccionado.

- **Focalización variable/variable-competitiva.** En muchos relatos se puede producir una focalización variable entre diferentes escenas o pasajes de la narración. Por ejemplo, esta alternancia se produce entre algunas secuencias del videojuego *Fahrenheit* citadas anteriormente: la focalización espectatorial cuando se muestra al espectador la presencia de un policía sin que el personaje de Lucas pueda advertirlo, y la focalización externa cuando el juego “salta” a mostrar un escenario distinto en el momento en el que Lucas esconde el arma del crimen.

¹⁴⁷ Ejemplo consultable en DVD-3 adjunto: *Fahrenheit (asesino)*.

Al margen de la focalización variable en la vertiente estrictamente narrativa, esta modalidad de focalización deviene, en clave más específicamente lúdica, una “focalización competitiva”. Generalmente, se trata de juegos donde el reto o uno de los retos fundamentales consiste en “saber más” que el resto de jugadores-rivales. El hecho de que el nivel de conocimiento sobre determinadas cuestiones constituya un reto central del juego va asociado a una constante variabilidad de focalización entre los distintos participantes a lo largo de la experiencia de juego. Juegos de mesa de tema policial como el famoso *Cluedo* o el similar *Orient Express* se erigen sobre este enfoque de la experiencia de juego, y algo similar sucede respecto a aquellos juegos donde resulta fundamental descubrir un “rol oculto” del resto de jugadores, por ejemplo en *Bang!*, el juego de cartas inspirado en el *spaghetti-western*. En el caso específico de los videojuegos, algunos de los más interesantes al respecto son videojuegos de estrategia como *Civilization* o *Starcraft*, donde en la disputa por el control del territorio resulta clave conseguir más información sobre lo que están haciendo jugadores-rivales implícitos (sean éstos humanos, en el modo *on-line*, o inteligencias artificiales, en el modo *off-line*). Esta información se puede conseguir de distintas maneras en función del diseño del juego, por ejemplo enviando una nave-espía de reconocimiento (en *Starcraft*), etc.

Esta última cuestión remite de nuevo a la distinción en la Teoría del Diseño de Juegos entre **juegos de “información perfecta” vs. juegos de “información imperfecta”** (Salen y Zimmerman, 2004: 205). En el primer caso, todos los jugadores tienen acceso abierto a la información del juego en igualdad de condiciones, como sucede por ejemplo en el ajedrez. En cambio, en el segundo caso parte de información sustancial del juego permanece oculta por imposición de las reglas, como sucede por ejemplo en los juegos de cartas, en el juego de mesa *Stratego* o en el videojuego *Starcraft*.

El hecho de que el diseño de un juego presente una completa y estable transparencia informativa vs. una parte de ocultación informativa, proyecta una determinada imagen del mundo del juego y acaba promoviendo comportamientos del jugador hacia determinadas vertientes de las siguientes dicotomías semánticas:

Juegos de información perfecta vs. Juegos de información imperfecta

Claridad vs. Misterio

Certeza vs. Incertezas

Confianza vs. Engaño

Lealtad vs. Traición

...

* * *

En otro orden de cosas, Jost y Gaudreault (1995: 139 y ss.) han propuesto el estudio de la “ocularización”, como complemento respecto al estudio de la focalización. Esto llevaría a considerar el estudio de dos tipos fundamentales de “puntos de vista” en el relato o en la experiencia de juego: el punto de vista cognitivo (focalización) y el punto de vista visual (ocularización).

La “ocularización interna primaria” se asocia a la visión subjetiva a través de la mirada de un personaje, lo cual caracteriza a determinados géneros de videojuego, como por ejemplo los *first-person shooters*. Por el contrario, la “ocularización cero” corresponde a una visión totalmente desvinculada de cualquier personaje del mundo representado, una perspectiva visual “neutra”, como sucede en las “vistas de pájaro” de muchos videojuegos de estrategia. Finalmente, entre la visión en plano subjetivo y la “ocularización cero” encontramos una categoría intermedia que los autores denominan “ocularización interna secundaria”. Esta categoría es descrita de modo bastante específico por Jost y Gaudreault, pero adaptándola al videojuego se podría considerar, en un sentido amplio, como un “plano semi-subjetivo”: un tipo de encuadre audiovisual donde la mirada del espectador no confluye con la vista subjetiva de un determinado personaje, y sin embargo la perspectiva del espectador sobre la escena resulta relativamente próxima a la del personaje. Esto, de hecho, es la experiencia visual más común en los videojuegos, que corresponde a los videojuegos en tercera persona donde la cámara virtual suele permanecer vinculada al movimiento del personaje/jugador, generalmente mediante una toma trasera que muestra su campo visual de forma aproximada (p. ej., *Tomb Raider*, *Max Payne*, etc.).

3. El jugador modelo en el nivel enunciativo/performativo

El estudio del jugador como “jugador modelo” en el nivel de enunciación/*performance* remite al análisis de las dinámicas interactivas del usuario implícito en régimen de “cooperación interpretativa” con el texto.

En particular, el estudio del jugador modelo al nivel de enunciación/*performance* implica un estudio de sus dinámicas de participación de forma relativamente “desmarcada” del personaje del jugador en el mundo representado (avatar), y por tanto orientada a la esfera de realidad/sistema del juego.

Así, el análisis del jugador modelo, tal como aquí se llevará a cabo, se asocia a la cuestión de las “huellas dinámicas” del usuario implícito del texto (Scolari, 2004: 57), que antes habíamos dejado provisionalmente aparcada.

* * *

Cabe recordar que, en términos generales, el jugador modelo deriva de la interacción entre el sistema de juego y la búsqueda de un determinado objetivo en un juego. A su vez, la noción de “jugador modelo” está estrechamente relacionada con la noción de *gameplay*: la *gameplay*, entendida como “experiencia de juego diseñada”, está indisolublemente unida al jugador modelo en tanto que “jugador diseñado”.

El término de jugador modelo (según aquí se ha concebido) proviene del cruce entre la noción de “jugador racional” de la Teoría Económica de los Juegos y la noción de “lector modelo” de la Semiótica Interpretativa de U. Eco (1982), más el principio de coherencia discursiva en relación con la interactividad del usuario. Mientras la noción de “jugador racional” alude a un jugador implícito “predecible” en base a la presupuesta búsqueda de los caminos más eficaces para ganar dentro de un juego, la noción de “lector modelo”, unida a la construcción de coherencia discursiva, alude al compromiso tácito del usuario con determinadas convenciones discursivas implícitas del texto.

Acerca de la influencia clave de las propiedades del sistema de juego en la construcción del jugador modelo se refirió ya anteriormente el “caso del corte de la tarta” como ejemplo paradigmático. Otro ejemplo famoso de la teoría económica de juegos sobre el jugador modelo es el “dilema del prisionero” (en: Davis, 1986: 122, y Salen y Zimmerman, 2004: 242).

El “dilema del prisionero” plantea una situación donde dos presos, que no pueden comunicarse entre ellos, son sospechosos de haber participado conjuntamente en un crimen. En lugar de

recurrir a la extorsión u otros métodos de presión, la policía decide plantearles un “juego” cuyas reglas les inducirán a comportarse como un cierto tipo de jugador modelo: un jugador modelo “traidor” respecto a su cómplice del crimen.

Las reglas de dicho “juego” consisten en lo siguiente: la policía propone a cada preso por separado que, si delata a su compañero y éste ha negado su crimen, el delator se libra de la cárcel y el otro preso queda encerrado por 20 años; si ambos se delatan el uno al otro, la pena para ambos sería de 5 años, y si ninguno declara contra el otro ambos serían condenados a 1 año de cárcel. La matriz resultante del juego consiste en lo siguiente:

	Preso B delata a compañero	Preso B no delata a compañero
Preso A delata a compañero	Ambos, 5 años de cárcel	Preso A sale libre; preso B 20 años de cárcel
Preso A no delata a compañero	Preso B sale libre; preso A 20 años de cárcel	Ambos, 1 año de cárcel

Aunque, desde un punto de vista colectivo, la mejor opción sería claramente el silencio por ambas partes (resultando en 1 año de cárcel para cada uno), la condición de no poder comunicarse entre ellos tiende a inhibir esta elección estratégica de los presos, en tanto que jugadores-modelo.

El preso B tenderá a partir de la asunción de que el otro preso/jugador (preso A) escogerá la opción más beneficiosa para sí mismo: en este caso, presumiblemente evitar a toda costa la pena mayor con mucha diferencia, de 20 años. Esto implica considerar que el preso A optará por la opción de “delatar”. Una vez asumido esto, el preso B comprende que su opción más razonable es también “delatar” (evitando el riesgo de recibir él la pena de 20 años). De aquí emerge una mutua traición entre ambos presos, y el resultado de 5 años de cárcel para cada uno.

Lo que subyace en todo ello es una sutil construcción, a través del diseño de las reglas y el mundo del juego, de los presos como jugador modelo “traidor” o “delator”. Desde luego, si la policía tenía la certeza de que ambos presos eran culpables pero le faltaban pruebas, el diseño del juego en este sentido resulta eficaz.

Sin embargo, el diseño de las reglas y el mundo del juego no sólo sirve para esculpir jugadores modelo en un sentido perverso o negativo, sino que también es posible crear jugadores modelo colaborativos, solidarios, con compañerismo, etc.

Por ejemplo, en el famoso juego de mesa *La fuga de Colditz*, varios jugadores deben intentar escaparse de una prisión y pueden intercambiar objetos y herramientas en forma de carta para lograr el objetivo. Un solo jugador controla todos los vigilantes de la prisión y su misión es evitar a toda costa la fuga de los prisioneros. Una regla básica establece que, en función del número de jugadores-prisionero, el jugador-vigilante dispondrá de mayor o menor número de figuras en el tablero. A grandes rasgos, lo que deriva de aquí es que el jugador-vigilante dispone casi siempre de más figuras que la suma total de figuras (presos) de los otros jugadores, conjuntamente, además de algunas ventajas en la movilidad de las mismas. Esto suele facilitar un control relativamente calmado de la situación para el jugador-vigilante, salvo que los jugadores-presos empiecen a colaborar entre ellos. La colaboración entre jugadores se puede concretar en intercambios de objetos pero, sobre todo, en la oportunidad de organizar una fuga conjunta, y a partir de ahí la “suerte” decidirá cuál de ellos logra fugarse finalmente y cuál es atrapado “*in extremis*”. Ésta tiende a ser una estrategia habitual en el juego, ya que una fuga más o menos coordinada de varios presos hace que las fuerzas de los vigilantes se dividan necesariamente, de tal modo que su capacidad de control queda diezmada. Por este motivo, el juego de tablero de *La fuga de Colditz* puede considerarse como una especie de inversión del “dilema del prisionero”: un juego donde el preso es construido como jugador modelo cooperativo, con compañerismo, en lugar de como traidor o egoísta.

* * *

El estudio del jugador modelo en el nivel de enunciación/*performance* se puede realizar en tres dimensiones diferenciadas de la experiencia de juego: las experiencias lúdica, narrativa y audiovisual (cfr.: Ruiz Collantes, 2008: 35).

Estas tres dimensiones de experiencia de juego pueden ser consideradas como tres tipos de *gameplay* o experiencias diseñadas (implícitas) del jugador:

- **Experiencia lúdica implícita (*gameplay* lúdica)**
- **Experiencia narrativa implícita (*gameplay* narrativa)**
- **Experiencia audiovisual implícita (*gameplay* audiovisual)**

Analizar la experiencia lúdica implícita del juego implica analizar el jugador modelo en términos estrictamente lúdicos; analizar la experiencia narrativa implícita del juego implica analizar el “jugador/narratario modelo”; y analizar la experiencia audiovisual implícita del juego implica analizar el “jugador/espectador modelo”. Éstos son los tres próximos ámbitos de estudio que se abordan en el trabajo.

3.1. El jugador-modelo

El jugador-modelo, al nivel de enunciación/*performance* y dentro del ámbito de actividad lúdica en un sentido estricto, se perfila en función de dos factores fundamentales de diseño:

- El diseño de las dinámicas de aprendizaje asistido
- El diseño de las dinámicas de resolución de problemas

3.1.1. El jugador-modelo según el diseño de la dinámica de aprendizaje asistido

En función de cómo esté diseñado el aprendizaje asistido del jugador, un juego puede, como veremos, proyectar ciertas connotaciones sobre el jugador-modelo con independencia del nivel de experiencia/habilidad del jugador empírico. Esto remite a la idea de una semiotización de los procesos de aprendizaje en el videojuego.

Hay un concepto fundamental de la psicología del aprendizaje que define perfectamente el territorio del “aprendizaje asistido”: se trata del concepto de “zona de desarrollo próximo” (ZDP), de Lev Vigotsky. Según Vigotsky:

“La ZDP es la distancia entre el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema, y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración de otro compañero/a más eficaz” (1995: 130).

En la adaptación que se propone aquí de la noción de ZDP a la experiencia de aprendizaje en el videojuego, se parte de la consideración de que la figura física de otra persona (un enseñante u otro niño más experimentado) para guiar al jugador en su zona de desarrollo próximo se encarna en un videojuego a través de múltiples “máscaras” o “disfraces”.

Hay dos tipos fundamentales de materializaciones de la “tutorización” a un jugador en la ZDP de un videojuego: “tutoría ascendente” y “tutoría descendente”. (Se toma esta distinción de las teorías cognitivas del procesamiento de la información, a propósito del “procesamiento *bottom-up*” y el “procesamiento *top-down*”, respectivamente). Una tutoría ascendente del juego implica que el juego da “pistas” tangibles al jugador para que progrese con eficacia; en cambio, una tutoría descendente del juego implica que el juego “delega” la guía del jugador implícito en experiencias pasadas del mismo (experiencias externas al juego o vividas previamente en el interior del juego), cuya utilidad quedará sugerida sutilmente por el juego y/o éste podrá intuir fácilmente. Dichas experiencias previas estarán estructuradas como “esquemas cognitivos” de la memoria del sujeto.

En Psicología Cognitiva se definen los esquemas cognitivos como estructuras mentales modificables por la experiencia que sirven para asimilar la información del exterior y dirigir las actividades de nuestro organismo y que, al mismo tiempo, permiten economizar el procesamiento cognitivo (U. Neisser). Por ejemplo, activando un esquema cognitivo relativo a la conducción en coche desde casa hasta la oficina, el conductor puede dosificar su atención y aprovecharla, en parte, para actividades simultáneas a la conducción, como por ejemplo escuchar la radio o cantar una canción.

Respecto al valor simbólico de la tutorización descendente en los videojuegos, pensemos en un ejemplo paradigmático: muchos juegos de Nintendo Wii apenas asisten con “pistas” visibles a los jugadores sobre el modo de utilizar la famosa interficie móvil de la consola (el *wii-mando*). Esto es así porque los diseñadores confían en que el jugador aplicará por intuición esquemas cognitivos externos al juego (p. ej., el golpeo de una pelota con la raqueta en el tenis). ¿Significa esto que en este tipo de juegos de Wii hay un “aprendizaje no-asistido”? Parece claro que no. La sensación de “tener que valerse por sí mismo” estaría lejos de ser la sensación real del jugador ante el proceso de aprendizaje en este tipo de juegos familiares de Wii. Al contrario, el jugador se siente “asistido” en todo momento. Lo que sucede en realidad es que en este tipo de juegos se ha diseñado un “aprendizaje asistido” de tipo descendente (delegado en conocimientos previos del jugador). En consonancia con la estrategia comercial de Nintendo, un aprendizaje asistido descendente es una especie de “aprendizaje invisible”, muy efectivo para sugerir valores como la “facilidad” de un juego (se corresponda luego o no con la curva de dificultad del juego).

Las **formas de aprendizaje asistido** en un videojuego pueden clasificarse de la siguiente manera:

- **Tutoría ascendente.** Un tipo de aprendizaje asistido basado en “pistas” tangibles o “andamiajes” del juego para el jugador. Estas pistas o andamiajes pueden formar parte del flujo del juego/*gameplay* y del mundo narrativo o bien ser ajenos al flujo lúdico/ narrativo. En función de esto, se pueden definir “tutores internos” y “tutores externos”, ambos de procesamiento ascendente.
 - **Tutor interno:** se suele tratar de un personaje o quizás una escena del juego que guía y da recomendaciones al jugador, por ejemplo que evite encontrarse con un determinado tipo de enemigos ya que parecen especialmente peligrosos. Un claro ejemplo al respecto es la inteligencia artificial Cortana, que, inserida en su traje, guía continuamente al Jefe Maestro en *Halo* (Bungie Studios, 2001). En ocasiones, pueden insertarse interludios de juego con la típica función de “tutorial” pero sutilmente enmascarados en el desarrollo de la *gameplay*: p. ej., en *Star Wars: Caballeros de la Antigua República* se incluye

un tutorial interno donde el sujeto/jugador es enseñado a utilizar determinados recursos básicos mientras se produce un accidente en la nave donde viaja el personaje¹⁴⁸. En *Prince of Persia: Las Arenas del Tiempo* se construye un personaje con visiones de futuro, que sirven al jugador como “guía” para anticipar las rutas a seguir en los diferentes escenarios. Este tipo de recursos aportan un cierto “dinamismo” o “fluidez” a los procesos de aprendizaje del jugador-modelo.

- **Tutor externo:** por ejemplo, un rótulo en la esquina de la pantalla que declara una “pista” al jugador. Se trata de información claramente separada del flujo principal de *gameplay/narratividad*. Los libros de instrucciones y los tutoriales externos que puede incluir el propio juego podrían considerarse dentro de este ámbito, ya que son utilizados antes del inicio del juego, o en todo caso al margen de la *gameplay* y el flujo narrativo, en lugar de orgánicamente integrados en su desarrollo.
- **Tutoría descendente.** Ante un problema determinado del juego, el diseñador puede establecer una “delegación” de la asistencia sobre aprendizaje de reglas o procedimientos/estrategias a la experiencia pasada del jugador. Esto remite a la aplicación del jugador implícito de determinados esquemas cognitivos susceptibles de ser útiles para la comprensión del juego y/o la resolución de retos. Dichos esquemas cognitivos pueden ser de tres tipos, en función de su origen:
 - **Esquemas textuales:** esquemas cognitivos sobre reglas de juego, funcionamiento del mundo narrativo, tácticas/estrategias, etc., aprendidos dentro de ese mismo juego.
 - **Esquemas culturales (transtextuales):** esquemas cognitivos de reglas, mundos narrativos, tácticas/estrategias, etc., aprendidos en otros juegos, videojuegos, novelas, películas, etc.
 - **Esquemas realistas (de vida):** esquemas cognitivos de reglas, contextos socioculturales o procedimientos aprendidos en ámbitos de la vida real¹⁴⁹.

Las variables fundamentales de aprendizaje asistido pueden ordenarse en función de una mayor o menor distancia respecto a la noción de una “autonomía simbólica” o “autonomía ilusoria” del jugador-modelo, estrechamente relacionada con la percepción de la dificultad del aprendizaje en ese juego. Tomando este criterio en cuenta, de mayor a menor autonomía

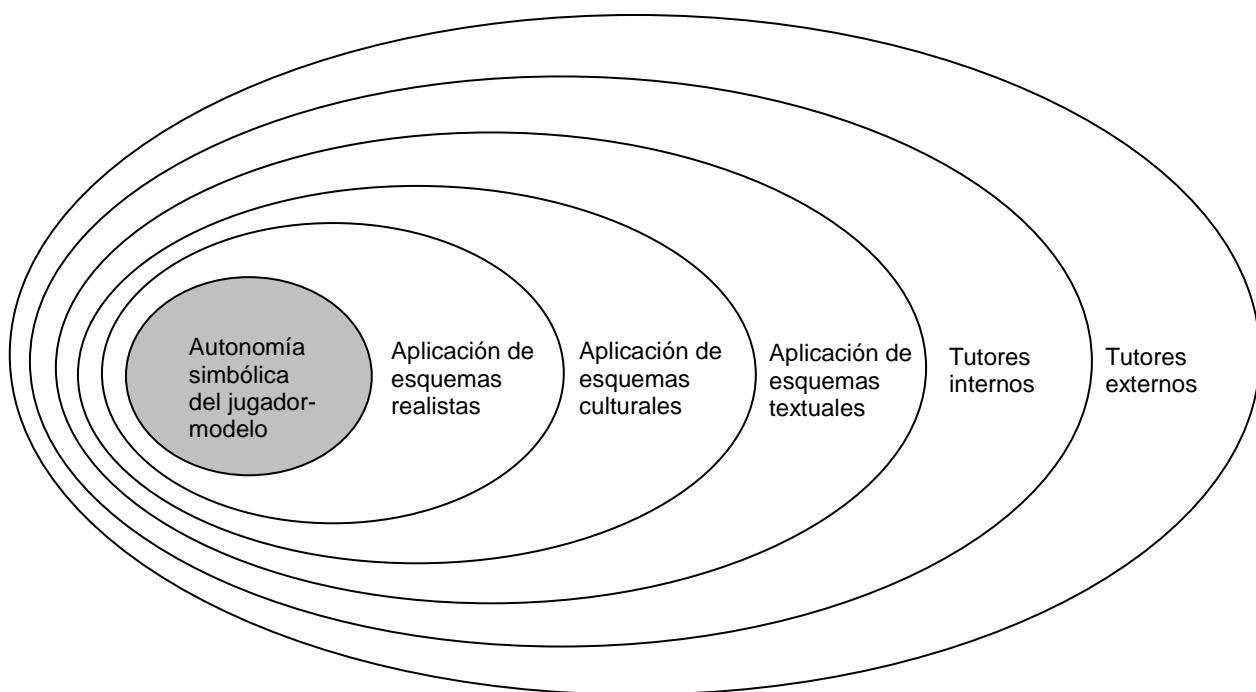
¹⁴⁸ Ejemplo consultable en DVD-3 adjunto: *KOTOR (tutorial)*.

¹⁴⁹ Se establece la distinción entre esquemas textuales, culturales y realistas a partir de la teoría sobre la actividad cognitiva del espectador de cine de David Bordwell (cfr.: 1996: 36).

simbólica del jugador-modelo, resultarían los siguientes niveles de ZDP en el desarrollo del juego:

- 1) Aplicación descendente de esquemas realistas
- 2) Aplicación descendente de esquemas culturales
- 3) Aplicación descendente de esquemas textuales
- 4) Tutores internos (dentro del flujo de *gameplay/narratividad*)
- 5) Tutores externos (fuera del flujo de *gameplay/narratividad*)

En un gráfico, estos modos de aprendizaje asistido quedarían ordenados de la siguiente manera:



Como se puede observar en el gráfico, el grado de autonomía simbólica del jugador-modelo en los procesos de aprendizaje del juego es, en cierta medida, una “ilusión” que puede diseñar el autor del juego a través de la elección de diferentes recursos/modos de aprendizaje asistido ante cada problema. Algunos de estos recursos mantienen cierta ilusión de “autonomía” o “independencia” (elipses próximas a la de “autonomía simbólica”), mientras otros, por el contrario, connotan cierta “dependencia” del jugador respecto a factores externos para el aprendizaje (elipses alejadas de la “autonomía simbólica”). Por así decirlo, la aplicación descendente de esquemas preconcebidos remite a un “yo ya sabía” del jugador implícito,

mientras la tutorización ascendente remite a un “me hacen saber que”, desde el juego hacia el jugador implícito. El predominio de alguna de ambas sensaciones en un juego o durante determinada fase de un juego proyecta una configuración simbólica muy distinta del jugador-modelo.

De aquí pueden derivar ejes connotativos como los siguientes:

Diseño de mayor autonomía simbólica vs. Diseño de menor autonomía simbólica



En el videojuego de terror *Silent Hill* hay un uso interesante del diseño de aprendizaje asistido:

En la escena inicial, el juego comienza con un hombre (Harry) que lleva a su hija pequeña, una niña de unos 5-10 años, en coche. Justo antes de llegar a un pueblo llamado Silent Hill sufren un accidente, y Harry queda inconsciente. Cuando Harry recupera la conciencia, la niña ha desaparecido. El jugador toma entonces el control de Harry, y se adentra en el pueblo de Silent Hill. Es un pueblo lleno de una espesa niebla, que parece deshabitado, una especie de pueblo fantasma. El jugador puede mover a Harry en cualquier dirección, hasta que en determinado momento una imagen muestra que Harry ha divisado lo que parece la figura de una niña al fondo de una calle. El juego en ningún momento explícita que el objetivo del jugador debe ser “perseguir” a esa niña, pero el jugador no tendrá dudas al respecto: aplicará previsiblemente esquemas culturales relativos a películas (género de terror) o juegos (pilla-pilla) para la comprensión inmediata de la dinámica de juego. Como veremos, esta forma de aprendizaje diseñado posee coherencias interesantes con la estética general del juego.

La modalidad de aprendizaje asistido más próxima a la autonomía simbólica del jugador en la ZDP del videojuego es la relativa a la aplicación de esquemas extra-textuales (realistas y transtextuales). En este sentido, el diseño referido puede servir para que el aprendizaje parezca “fácil”, o para que el jugador implícito no se sienta tratado como “torpe”. Sin perjuicio de que algo de lo anterior formara parte de la elección de este tipo de diseño, es interesante observar que dicho diseño resulta también acertado para representar la llegada del personaje a un pueblo fantasma. La ausencia de “pistas” explícitas desde el juego hacia el jugador puede transmitir la sensación al sujeto/jugador de que nada ni nadie le podrá ayudar en ese pueblo, que allí está completamente solo y desamparado.

Este estilo de diseño resulta también coherente con la elección de “tutores internos” en lugar de “externos” a lo largo del juego. Las tutorías del juego resultan siempre “enmascaradas” a través de elementos ficcionales, fundamentalmente a través de la voz en off subtitulada del protagonista, asociada a sus pensamientos. Apenas aparecen otros personajes que ejerzan la función de tutorías internas.

Todo ello, en su conjunto, remite a un coherente estilo de diseño que “invisibiliza” en gran medida los andamiajes de aprendizaje y, al mismo tiempo, articula una construcción del jugador-modelo como jugador “solo”, “desamparado”¹⁵⁰.

3.1.2. El jugador-modelo según el diseño de la dinámica de resolución de problemas

Cuando el jugador no cuenta con una clara asistencia de aprendizaje en el juego, puede recurrir a dos métodos fundamentales para la resolución de problemas: el **razonamiento asociacionista** y el **razonamiento gestáltico**.

- Según el Asociacionismo, para la resolución de problemas son cruciales la memoria y los hábitos de la persona. Se trata de un avance por ensayo y error, que se basa en y al mismo tiempo construye y reconstruye “familias jerarquizadas de hábitos” vinculadas a la resolución de problemas específicos. El pensamiento se concibe aquí en relación con el “tanteo” empírico. En general, se asume que el razonamiento “dentro de” marcos de referencia de la memoria constituye la forma privilegiada de resolución de problemas. Todo ello remite a un “pensamiento reproductivo”, de carácter metódico (cfr.: Mayer, 1986: 36).
- Por el contrario, según la Gestalt la resolución de problemas puede requerir la eliminación de barreras mentales, que provienen de la memoria y los hábitos del pensador. La memoria y los hábitos serían, por tanto, “frenos” para el pensamiento, en lugar de sus recursos fundamentales. Se aboga por la conveniencia de abordar los problemas de “desde cero” (una especie de “reset” mental). Todo ello promueve un “pensamiento productivo” (M. Wertheimer), de carácter más “creativo” que “metódico”. Esta perspectiva postula una construcción de hipótesis más allá de “rutinas” adquiridas en la memoria, y su posterior comprobación sobre el terreno; un tipo de razonamiento global u holístico sobre el problema, que permitiría pensar con mayor eficacia (cfr.: Mayer, 1986: 54).

¹⁵⁰ Ejemplo consultable en DVD-2 adjunto: *Silent Hill (inicio)*.

En realidad, ambas perspectivas son complementarias. Tal como concluye Mayer (1986: 84), los hábitos y experiencias son útiles en situaciones que requieren esas ideas específicas aplicadas de forma igual o muy parecida, pero son un obstáculo en situaciones que requieren la utilización de instrumentos de una forma nueva y original. Lo interesante, en cuanto al discurso videolúdico, consiste en que es justamente el diseñador quien define los “problemas”, y por consiguiente puede definir indirectamente las tendencias de resolución de problemas del jugador-modelo.

Como ejemplo, podemos comparar el “jugador-modelo” de un famoso experimento de W. Thorndike con el jugador-modelo del famoso videojuego *Metal Gear Solid 2*.

a) El experimento de la jaula para gatos de Thorndike.

Pionero de los estudios cognitivos de corte asociacionista, W. Thorndike (1898) realizó un famoso experimento, consistente en colocar un gato dentro de una jaula y situar un plato de comida en el exterior, cerca de la jaula. Sólo tirando de un anillo atado a una cuerdecita se podía abrir la puerta de la jaula, y así acceder a la comida. Thorndike anotó cada una de las acciones del gato en el orden en el que se producían, y realizó el mismo experimento con el mismo gato en varias ocasiones.

En el primer experimento, el gato aplicó una familia jerarquizada de hábitos que probablemente le había servido para escapar de situaciones/jaulas similares en su experiencia pasada:

- 1) Intentar colarse entre los barrotes
- 2) Maullar para que una persona le ayude
- 3) Arañar los barrotes
- 4) Tirar del anillo de la cuerda (solución correcta)

En el segundo experimento, Thorndike comprobó que la familia jerarquizada de hábitos había variado de forma sustancial, y la acción resolutiva de la experiencia anterior había subido posiciones:

- 1) Arañar los barrotes
- 2) Tirar del anillo de la cuerda (solución correcta)
- 3) -
- 4) -

Finalmente, en el tercer experimento Thorndike comprobó que la acción de tirar del anillo de la cuerda había ascendido ya a la primera posición en el orden de hábitos del gato respecto a aquella situación:

- 1) Tirar del anillo de la cuerda (solución correcta)
- 2) -
- 3) -
- 4) -

Éste es un claro ejemplo del proceso de pensamiento como reajuste DENTRO DE “familias jerarquizadas de hábitos”. Este proceso se puede realizar a través de acciones externas o bien sólo mentalmente, como cadena de estímulo-respuesta “encubierta”, especulativa (Mayer, 1986: 37).

Comparemos ahora este proceso con una escena de *Metal Gear Solid 2*.

b) La escena de la búsqueda de bombas ocultas en *Metal Gear Solid 2*.

Una escena de *MGS2* plantea como objetivo al jugador el descubrimiento de una serie de bombas ocultas en diferentes escondites de los escenarios del juego. El proceso de resolución de problemas (encuentro de las bombas) va tejiendo una ampliación progresiva de la “familia jerarquizada de hábitos”¹⁵¹:

Para encontrar la primera bomba, el jugador tiene suficiente con utilizar la “visión subjetiva” del personaje en el lugar adecuado.

- 1) (...)
- 2) Visión subjetiva (solución correcta)

Para encontrar la segunda bomba, el jugador puede tender a aplicar (como el gato de Thorndike) su experiencia previa, pero no le servirá: la segunda bomba sólo puede ser descubierta si el jugador mueve un objeto (una puerta).

- 1) Visión subjetiva
- 2) (...)
- 3) Mover objeto (puerta) (solución correcta)

Para encontrar la tercera bomba, el jugador tal vez tienda todavía a aplicar su familia jerarquizada de hábitos relativa al encuentro de bombas, pero otra vez será incapaz de resolver el problema de esta manera. La tercera bomba sólo se puede descubrir después de introducirse por una zona vedada, haciendo reptar al personaje. El resultado del proceso de búsqueda puede tender a lo siguiente:

¹⁵¹ Ejemplo consultable en DVD-3 adjunto: *Metal Gear Solid 2*.

- 1) Visión subjetiva
- 2) Mover objeto
- 3) (...)
- 4) Reptar (solución correcta)

La dinámica de resolución de problemas es similar respecto al resto de bombas en la escena analizada: la familia jerarquizada de hábitos del jugador no permite resolver la búsqueda de la nueva bomba. Como se puede observar, este diseño de la resolución de problemas resulta perfectamente opuesto al experimento de la jaula para gatos de Thorndike.

Lo interesante aquí es contemplar que los jugadores tienden a un tipo de razonamiento para resolver problemas que puede haber sido diseñado previa e indirectamente por el autor del juego. La dinámica que plantea la efectividad de la familia jerarquizada de hábitos para el gato de Thorndike promueve el “pensamiento reproductivo” del gato, pero la dinámica de invalidez de la familia jerarquizada de hábitos en el caso de *Metal Gear Solid 2* promueve el “pensamiento productivo” del jugador. En términos generales, se puede establecer que:

- a) Una dinámica de efectividad de la “familia jerarquizada de hábitos” para resolver problemas promueve un jugador-modelo de “pensamiento reproductivo”.
- b) Una dinámica de falta de efectividad de la “familia jerarquizada de hábitos” para resolver problemas promueve un jugador-modelo de “pensamiento gestáltico/productivo”.

En cuanto a la proyección connotativa de estas dos modalidades de resolución de problemas, definitoria del jugador-modelo, se debe tener en cuenta lo siguiente:

- a) El método de ensayo-error tiende a asociarse a valores como “prueba empírica”, “metódico”, “rutina”, “resolución progresiva”, “avance escalonado”, etc.
- b) El pensamiento gestáltico/productivo tiende a asociarse a valores como “visión global”, “innovación”, “originalidad”, “ingenio”, “relámpago cognitivo” (*eureka*), etc.

* * *

Ampliando lo anterior, se pueden definir tres factores en el diseño de resolución de problemas que tienden a escorar el jugador-modelo hacia el pensamiento reproductivo o hacia el pensamiento productivo: se trata del número de equivocaciones posibles que comprende un problema, el tipo de refuerzos inmediatos del sistema sobre las acciones del jugador, y/o ciertas condiciones implícitas de la resolución del problema.

a) Equivocaciones posibles.

En la fase de elaboración del plan por parte del jugador, las equivocaciones posibles que comprende el problema planteado por el juego pueden influir en si éste opta por un comportamiento cognitivo mediante ensayo y error o bien mediante pensamiento gestáltico/productivo.

Pensemos en dos tipos de problema muy diferentes: un problema donde las equivocaciones posibles del jugador se pueden definir de forma discreta y son escasas, y un problema donde las equivocaciones posibles del jugador no se pueden definir de forma discreta o bien son muy numerosas. Respecto al primer caso, podemos valorar un acertijo como el siguiente:

- Si “redondo y verde” = “sí”, ¿“cuadrado y verde” = “sí” o “no”?

Las equivocaciones posibles en este problema se pueden definir de forma discreta (“sí” vs. “no”) y además son muy escasas (sólo dos alternativas posibles). Al margen de otro tipo de consideraciones, las escasas equivocaciones posibles fomentan el método de ensayo y error. En caso de equivocarse, el jugador es consciente de que en la próxima oportunidad seguro que acertará.

En cambio, pensemos en un problema opuesto en este sentido: por ejemplo, a un jugador que desconoce la fórmula para calcular el área de un trapecio isósceles se le ofrecen algunas medidas parciales de dicha figura y se le demanda que diga el área correctamente. Hay tantas respuestas (cuantificaciones del área) erróneas posibles para este problema que, de antemano, el jugador (el jugador-modelo) inhibirá el método de ensayo y error. Pero, aun consciente de que desconoce la fórmula para calcular el área del trapecio isósceles, el jugador probablemente no se dará por vencido enseguida, ya que puede proceder a un pensamiento gestáltico/productivo: puede reorganizar el problema y adaptarlo a otros procedimientos que tal vez sí conozca. Si el jugador recuerda las fórmulas para calcular el área de rectángulos y triángulos rectángulos quizás los datos que se le ofrecen en el problema le permitan calcular las sub-áreas de los triángulos y el rectángulo por separado, y sumarlas finalmente para llegar al resultado. Independientemente de que la operación resulte exitosa o no, la cuestión es que tan sólo la propiedad del número de “equivocaciones posibles” en el diseño del problema ya habría inducido al jugador de antemano a optar por un pensamiento gestáltico, en lugar de un método de ensayo y error.

Estas cuestiones tienen su correspondiente proyección en los videojuegos. Por ejemplo, en un juego como *Lemmings*, el jugador tiene aproximadamente una docena de acciones a su disposición (consistentes en “órdenes” para los bichos de pelo verde, tales como “cavar”, “construir escalera”, “usar paracaídas”, etc.). El número de combinaciones posibles para resolver un determinado nivel del juego es tan numeroso que (salvo en las primeras pantallas del juego, muy fáciles) el jugador se ve impelido indirectamente a aplicar un pensamiento gestáltico, un plan global de la interacción, antes de recurrir al método de ensayo y error.

En conclusión, el número y el carácter discreto o no de las equivocaciones posibles que plantea un problema influyen en la tendencia del jugador-modelo al estilo cognitivo de ensayo-error o bien al pensamiento gestáltico.

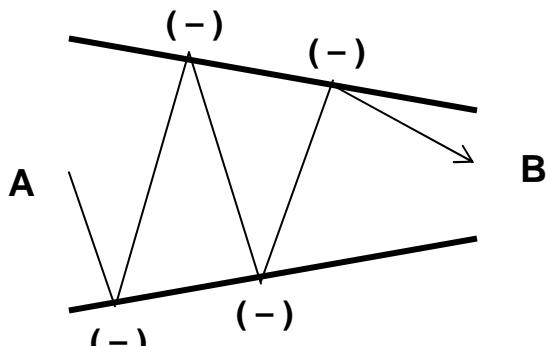
b) Refuerzos inmediatos del sistema de juego sobre las acciones del jugador.

Al margen de la cuestión de equivocaciones posibles, otra variable influye notablemente en la adopción del jugador de un determinado estilo cognitivo: el tipo de refuerzo o *feedback* inmediato del sistema de juego sobre las acciones del jugador. El refuerzo inmediato de las acciones del jugador puede responder a tres clases fundamentales:

- Refuerzos penalizadores
- Refuerzos positivos
- Refuerzos ambiguos o complejos

Se comentan las tres categorías a continuación:

- **Refuerzos penalizadores sobre las acciones del jugador.** Por ejemplo, la elección de un camino posible en un *first-person shooter* puede llevar al jugador a una situación donde es rodeado por múltiples enemigos que le disparan sin parar. Los *shooters* en general se suelen basar en un programa de “refuerzos negativos” o “sistema de castigos” para el encauzamiento del jugador-modelo. Pero, tal como muestra el esquema, la concreción y claridad de los refuerzos inmediatos sobre las acciones desarrolladas, aunque sea a costa de pérdida de “vidas”, suele favorecer más la tendencia a un pensamiento reproductivo, por ensayo-error, que a un pensamiento gestáltico o productivo¹⁵².

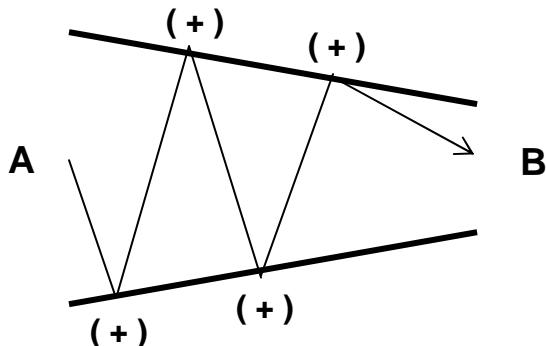


Esquema sobre aprendizaje por refuerzo penalizador (sistema de castigos)

¹⁵² Los esquemas gráficos que se ofrecen en este apartado están basados en modelos originales de: Moles y Caude (1977).

- **Refuerzos positivos sobre las acciones del jugador.** Por ejemplo, en una aventura gráfica, una vieja adivina cuya predicción del futuro necesita el protagonista por algún motivo, demanda al jugador cuatro extraños objetos, que éste deberá encontrar explorando el entorno. Cuando el personaje le entrega los cuatro objetos a la adivina, ésta se queda con tres de ellos y le dice que el otro es falso o inadecuado, y que debe traerle el ejemplar auténtico que ella ha solicitado. Como suele pasar en las aventuras gráficas, no hay aquí “penalizaciones” inmediatas (de puntos o vida del personaje, etc.) por errores cometidos, sino un *feedback* positivo para el sujeto/jugador. Cuando los refuerzos positivos suelen añadir recompensas valiosas para el jugador (p. ej., la adivina ofrece una determinada cantidad de monedas de oro por cada objeto correcto que le es entregado) es cuando se plantea un “sistema de premios”.

Aunque esta vez se trate de un *feedback* positivo, este modelo remite a la misma tendencia de razonamiento del jugador-modelo que el caso anterior: el pensamiento reproductivo, orientado al ensayo-error.

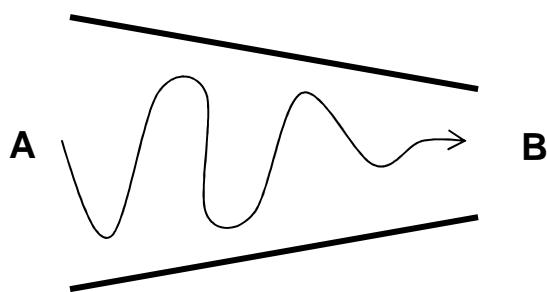


Esquema sobre aprendizaje por refuerzo positivo

- Finalmente, se puede dar el caso de que **el sistema de juego no ofrece un programa de refuerzos penalizadores ni positivos sobre las acciones del jugador de forma inmediata, o bien ofrece una respuesta plurívoca/ambigua sobre las mismas**. Volvamos de nuevo al caso de *Lemmings*. Supongamos que para intentar resolver uno de los niveles del juego, un jugador ha realizado la siguiente secuencia posible de órdenes a los lemmings: (1) “construir escalera”, (2) “usar paracaídas” y (3) “cavar”, pero esto no le ha llevado a la victoria. Termina el tiempo para resolver ese nivel de juego y el jugador debe empezar de nuevo. ¿Con qué tipo de *feedback* sobre sus acciones concretas cuenta el jugador? Fundamentalmente, con ninguno: en *Lemmings*, el jugador no recibe pista alguna sobre qué acciones han

resultado “positivas” y/o qué acciones han resultado “negativas”: todo depende, más bien, de la forma de combinarlas como un todo. En otras ocasiones no se trata de que el juego no ofrezca ningún tipo de refuerzo inmediato sobre acciones concretas del jugador, sino que posee funciones de transformación complejas, y por tanto ofrece refuerzos plurívocos/ambiguos: por ejemplo, en *Los Sims*, una acción determinada obtiene el “output” de mejorar la salud del personaje pero, al mismo tiempo, empeora su nivel de disfrute del ocio, etc.

Este modelo es el característico de los videojuegos de estrategia y simulación, y promueve una tendencia al pensamiento gestáltico del jugador-modelo.



Esquema sobre aprendizaje sin refuerzos inmediatos
(o con refuerzo plurívoco/ambiguo)

En conclusión, en géneros como los *shooters* y las aventuras gráficas, el refuerzo inmediato o a corto plazo sobre las acciones del jugador suele imprimir en el jugador-modelo una cierta tendencia al estilo de resolución de problemas por ensayo-error y reajuste de familias jerarquizadas de hábitos. Sin embargo, un programa de refuerzos de alta penalización para el jugador (por ejemplo, la poca resistencia del personaje del jugador a los disparos enemigos, o altas restricciones para poder guardar partidas en un videojuego muy largo, etc.) podrían estimular más una planificación global que la directa aplicación del método de ensayo y error, o un mayor equilibrio entre ambos.

En todo caso, la influencia más clara del diseño del juego hacia el pensamiento productivo del jugador está en los juegos de estrategia y simulación, donde es habitual la ausencia de refuerzos inmediatos, o bien concurre un modelo de refuerzos plurívocos/ambiguos sobre las acciones del jugador (p. ej., *Lemmings*, *Los Sims*).

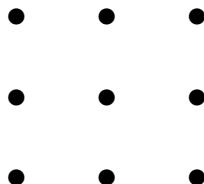
c) Condiciones de solución del problema.

Finalmente, la imposición de ciertas condiciones necesarias en la solución del problema también puede inducir a un determinado estilo cognitivo del jugador-modelo. En este sentido, las condiciones de la solución del problema pueden dividirse, directamente, en **soluciones reproductivas** y **soluciones productivas**, siguiendo la distinción de Wertheimer (en: Mayer, 1986: 55).

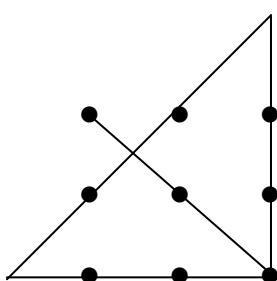
Podemos considerar las soluciones reproductivas como soluciones que se encuentran dentro de una familia jerarquizada de hábitos, y por tanto no requieren romper ninguna costumbre cognitiva ni introducir ninguna funcionalidad novedosa u original para alguna de las acciones o elementos del problema.

Por el contrario, una solución productiva de un problema requiere que una determinada acción o instrumento reciba una funcionalidad novedosa y original, en relación con ese problema. Esto, a su vez, demanda la ruptura de alguna costumbre cognitiva, en tanto que “prejuicio” conceptual. Se trata de una excursión fuera de las vías frecuentes de solución. El giro cognitivo sobre la funcionalidad de una acción o instrumento conocidos es lo que se suele denominar “*shifting*” o “*thinking outside the box*” (pensamiento “fuera de la caja”). Un ejemplo clásico al respecto es el problema de los nueve puntos:

El jugador debe trazar cuatro líneas rectas sin levantar el lápiz del papel y lograr pasar por todos los puntos.



La solución de este problema está asociada a la superación de un “muro conceptual” adquirido por la experiencia y el hábito del jugador, en este caso la auto-limitación de realizar trazos dentro del cuadrado imaginario que forman los puntos (Mayer, 1986: 104)¹⁵³.



¹⁵³ Esta explicación ha sido puesta en cuestión en experimentos posteriores, en los que se explicitaba de antemano a los sujetos experimentales la conveniencia de sobreponer en algunos trazos el perímetro cuadrado virtual que forman los puntos. Al parecer, los resultados no mostraron la mejoría que cabía esperar según la teoría del pensamiento productivo (Weisberg, R. [1993]: *The myth of genius*. Freeman & Company). No obstante, que la explicitación de antemano de la condición clave de resolución del problema no suponga con seguridad una eficacia/rapidez claramente superior, es algo diferente a las connotaciones culturales que se suelen adscribir a la superación de un problema de estas características. Así, para los intereses de esta investigación no es tan importante cuál es el modo de resolución más eficaz, sino el “efecto comunicativo” del problema y su resolución en la versión convencional. Dicho efecto comunicativo suele remitir a valores señalados como “ingenio”, “originalidad”, “creatividad”, “golpe de genialidad”, etc., con independencia de otro tipo de consideraciones.

En relación a los videojuegos, con independencia de las equivocaciones posibles en el problema y del programa de refuerzos del juego, la sola definición del tipo de solución que requiere un problema influye también en el comportamiento del jugador en su dinámica de resolución del problema.

Veamos como ejemplo el problema de la “habitación con escáner ocular” en *Metal Gear Solid 2*, un claro caso de requerimiento del *shifting* o *thinking outside the box*:

Las reglas del juego permiten al jugador (que controla al espía Raiden) realizar la acción de “arrastrar el cuerpo de un hombre inconsciente” (después de golpeado), situando al personaje cerca de un vigilante inconsciente y pulsando repetidamente un botón del pad. Pero ¿cuál es la utilidad de esta acción?, ¿cuál es su función en el juego? A medida que avanza el juego, el jugador se da cuenta de que si ha dejado inconsciente a un vigilante en el suelo y otro de su compañeros descubre el cuerpo, el nivel de vigilancia se intensifica en esa zona, y a Raiden le resultará entonces mucho más difícil seguir avanzando. Así que el jugador asocia la acción “arrastrar cuerpo de hombre inconsciente” a la función de “esconder el cuerpo para evitar crear sospechas en el enemigo”.

Las reglas de juego crean “hábitos” del jugador respecto a la relación entre acciones y efectos en el juego, y naturalmente esto puede conllevar problemas de “fijeza funcional”. En este sentido, más adelante, el jugador de *MGS2* debe aprender a “hacer de la necesidad virtud”, y descubrir nuevos significados para la acción de “arrastrar el cuerpo de un hombre inconsciente”:

En una escena, Raiden debe acceder a una zona vedada por los terroristas, que han instalado un escáner ocular en la puerta para asegurar completamente la zona. No es posible abrir la puerta con ningún instrumento especial; tampoco funciona la opción del explosivo cerca de la puerta y, por más que el jugador explore la zona, no parece haber pasadizos ocultos... Hasta que el jugador no abre su mente a una nueva aplicación de la acción “arrastrar el cuerpo de un hombre inconsciente”, no conseguirá resolver el problema. La solución consiste en golpear a un vigilante, dejarlo inconsciente y arrastrarlo, pero ya no para esconderlo en algún lugar, sino para llevarlo hasta el escáner ocular de la puerta y “utilizar” los ojos del enemigo para poder entrar a la zona prohibida. Éste es el *shifting* cognitivo que exige la escena del juego: se trata de un giro conceptual sobre la funcionalidad del arrastre del cuerpo de un enemigo: superar el “hábito” e introducir la novedad del arrastre del cuerpo como medio para “tomar prestados los ojos del enemigo” en el escáner ocular. Esto constituye la solución “productiva” del problema.

3.2. El jugador/narratario modelo

El jugador/narratario modelo, entendido como constructor de textualidad en régimen de cooperación interpretativa influenciado por elementos narrativos y de la puesta en escena, se define fundamentalmente por tres parámetros:

- Influencia de los géneros y el trasfondo narrativo
- Encauzamiento de la *gameplay* a través de la puesta en escena y las *cut-scenes*
- Influencia de las expectativas narrativas

3.2.1. Influencia de los géneros y el trasfondo narrativo

Si un videojuego, en virtud de la puesta en escena y de su diseño audiovisual, sugiere una vinculación a un género narrativo o cinematográfico determinado, esto tendrá un cierto efecto en la forma de actuar del jugador modelo dentro del juego. Por ejemplo, tan pronto como un jugador ha advertido que se encuentra en un juego-relato del género de terror (p. ej. *Silent Hill*), automáticamente tenderá a ser algo más cauteloso en sus movimientos, a avanzar un poco más lentamente, a observar bien cada rincón para evitar “sustos”, etc.

Más allá de los géneros narrativos, la ambientación de la puesta en escena y el uso de las *cut-scenes* o secuencias cinematográficas incrustadas en el juego, suelen conferir también un determinado “ambiente narrativo” al videojuego, y esto no resulta del todo ajeno a los estilos de juego que tenderá a adoptar el jugador modelo. Habitualmente, las *cut-scenes* se usan también para aportar “motivación” y un trasfondo dramático al desarrollo de la *gameplay*.

3.2.2. Encauzamiento de la *gameplay* a través la puesta en escena y las *cut-scenes*

En los videojuegos orientados a la narratividad suele haber tres tipos de encauzamiento narrativo de los movimientos del personaje/jugador: en primer lugar, un encauzamiento delegado en existentes y eventos de la puesta en escena: por ejemplo, diseño de espacios con forma de “cuello de botella” (que guían sutilmente los pasos del sujeto/jugador), personajes secundarios que “recomiendan” por dónde ir al jugador, o eventos que permiten o bloquean ciertas trayectorias. En segundo lugar, un encauzamiento narrativo delegado en acciones obligatorias que deberá realizar el jugador en determinados pasajes del juego, si quiere seguir avanzando. En tercer lugar, la funcionalidad de determinado tipo de *cut-scenes* como encauzadoras de la *gameplay*.

El primer tipo de encauzamiento narrativo suele consistir en que el “terreno de juego” ejerza indirectamente como “narrador”. De manera indirecta, el diseño del espacio puede guiar los pasos del sujeto/jugador hacia ciertas escenas previstas por el diseñador, que resultan especialmente relevantes en la estructura narrativa del juego. Por ejemplo, en algunas antiguas aventuras textuales, después de que el jugador entrara en una nueva mazmorra, en ocasiones sucedía que un muro se derrumbaba a sus espaldas. Así, una vez “tapada” la puerta de atrás, el jugador no tenía más remedio que avanzar hacia delante, y con ello era también el relato lo que avanzaba, necesariamente, hacia delante. Por otro lado, en el moderno juego *Mirror's Edge* (Electronic Arts, 2009), la estética visual azulada de la ciudad donde transcurre la acción hace que determinadas zonas rojas destaque especialmente. El color rojo señala lugares desde donde la *runner* protagonista puede tomar impulso o emprender alguna de sus acrobáticas acciones, a través de las que recorre las azoteas de la ciudad, y se guía así aproximadamente la trayectoria del sujeto/jugador.

Además del diseño escenográfico, otro tipo de existentes del mundo del juego pueden contribuir a encauzar la narrativa: por ejemplo, en la escena introductoria de *Half-Life*, si el jugador se pierde demasiado tiempo por los pasillos algunos compañeros científicos le irán recordando, de forma cada vez más contundente: “*¿Oiga, Freeman, no hace rato que debería estar usted en la cámara de pruebas?...*”. Otro caso significativo sería la utilización de personajes secundarios que corren delante del personaje/jugador, y cuya persecución encauza indirectamente la trayectoria del jugador modelo en el espacio videolúdico; por ejemplo, el seguimiento de la “huidiza” Farah en una escena de *Prince of Persia: las Arenas del Tiempo*.

También determinados eventos o sucesos del juego pueden canalizar la dirección del jugador. Un ejemplo a este respecto se puede encontrar en algunas escenas de *Call of Duty*, donde unos “inoportunos” bombardeos se encargan de bloquear sistemáticamente el paso hacia cierta parte del escenario, cada vez que el jugador intenta ir hacia allí.

El segundo tipo de encauzamiento narrativo, relativo a las acciones obligatorias del jugador, remite al establecimiento de acciones o procedimientos necesarios claves para la progresión de la historia. Dichas acciones pueden consistir en superar un determinado reto u objetivo, o bien simplemente llegar a un lugar concreto del escenario, etc. Mientras tanto, el jugador puede ser libre de moverse en cualquier dirección y realizar todo tipo de acciones, pero corre el riesgo de quedar atrapado dentro de un bucle hasta que no encuentre la “clave” que da paso al siguiente episodio narrativo.

Respecto al tercer modelo de encauzamiento, en ocasiones son determinadas *cut-scenes* aquello que guía implícitamente la dinámica de interacción del jugador modelo. Por ejemplo, las breves *cut-scenes* en la apertura de escenas de *Prince of Persia: Las Arenas del Tiempo*, donde ciertos movimientos de cámara muestran el escenario donde está a punto de adentrarse

el sujeto/jugador, y de paso “señalan” sutilmente los lugares por donde avanzar y hacia dónde dirigirse¹⁵⁴.

3.2.3. Influencia de las expectativas narrativas

Durante el consumo de un relato o de un juego narrativo, el usuario está continuamente creando, reajustando y modificando expectativas narrativas sobre el desarrollo del mismo. En general, una expectativa se puede definir como una hipótesis o presunción sobre el devenir de los acontecimientos.

Pero, ¿de dónde emergen las expectativas del lector/jugador? Las expectativas sobre lo que sucederá a continuación, tanto en nuestra vida real como en el consumo de juegos y relatos, se construyen mediante esquemas cognitivos de nuestra memoria. En este sentido, activar un esquema cognitivo implica realizar una percepción “anticipatoria”, establecer un determinado “horizonte de expectativas”. David Bordwell (1993: 44) propone un ejemplo muy sencillo y clarificador sobre la estrecha relación entre los esquemas cognitivos de la memoria y la creación de expectativas. Si el lector observa con atención la siguiente serie de letras...

ABC

... Y a continuación la ve ampliada de la siguiente manera:

ABCK

... Probablemente haya experimentado una pequeña sensación de “sorpresa”. Esta sensación sería inexplicable si no se asume que el lector, ante la serie anterior “ABC”, había construído inmediatamente una expectativa consistente en que la siguiente letra sería “D”. Dicha expectativa se basa en conocimientos básicos de nuestra memoria: en este caso, el orden alfabético. En conclusión, tal como afirma Bordwell, como espectadores (y como jugadores), no dejamos simplemente que las imágenes desfilen ante nosotros pasivamente, sino que participamos de forma activa en la percepción, creando y reajustando constantemente expectativas.

En el ámbito narrativo, las expectativas del receptor emergen a partir de la interrelación del conocimiento sobre novelas, películas, videojuegos, etc., asociados a un mismo patrón universal de trama. Dicho patrón puede basarse en un género de narrativa popular (narrativa policiaca, de terror, etc.) o bien en referentes mitológicos universalmente conocidos¹⁵⁵. Con respecto a los videojuegos, lo más interesante de esta cuestión es el hecho de que el

¹⁵⁴ Ejemplo consultable en DVD-3 adjunto: *Prince of Persia (daga)*.

¹⁵⁵ A propósito de patrones universales de trama de raíces mitológicas: Balló, J. y Pérez, X. (1997): *La semilla inmortal*.

conocimiento previo del jugador sobre “patrones de trama” puede resultar relevante en la toma de decisiones del mismo.

En este sentido, se debe considerar un “balance” entre los intereses del jugador-modelo y del jugador/narratario modelo en la toma de decisiones: por un lado, el jugador-modelo prioriza en sus actuaciones la finalidad de “ganar de la forma más eficaz posible”; en cambio, se puede considerar que el jugador/narratario modelo prioriza en sus actuaciones dos cuestiones: a) “ganar a través de comportamientos virtuosos”, con el aliciente de evitar conflictos en su identificación con el personaje protagonista, y b) el descubrimiento (o construcción) de la trama narrativa más “interesante” del juego. Respecto a esto último, cabe recordar que, según la Teoría de la Información, algo “interesante” se define por su grado de “imprevisibilidad”, “originalidad”, “novedad”, etc. (siempre y cuando ello no derive en exceso).

Ante toda presumible disyuntiva o ramificación relevante de la trama de un videojuego, el jugador tiende a apoyar sus expectativas en determinados patrones de trama, que le ayudarán a calibrar cuál puede ser la mejor opción. Se puede considerar que, en el momento de la toma de decisión, cada patrón de trama vinculado a expectativas cobra tres valores fundamentales:

- a) Probabilidad aproximada de final exitoso en el juego (victoria, alcanzar el final del juego).
- b) Probabilidad aproximada de una identificación positiva con el personaje, por predominio de acciones morales, admirables, etc.
- c) Nivel de información (interés) narrativo de la expectativa de trama.

Acerca de esta cuestión, existe un interesante estudio de la compañía Lionhead Studios sobre las tendencias de los usuarios de su videojuego de rol *Fable* (Lionhead Studios, 2004). Este videojuego se caracteriza por demandar al jugador constantes decisiones asociadas a dilemas morales. Según dicho estudio, aproximadamente un 30% de los jugadores empezaban a jugar escogiendo el camino “malvado”, pero en la fase final del juego entre el 90% y el 95% de los jugadores estaban ya en el camino moralmente positivo¹⁵⁶.

Se puede considerar que, en el caso de *Fable*, la elección del camino del mal resultaba más informativa/original narrativamente que la elección del camino del bien, pero esta cuestión quedaba contrarrestada por el factor identificativo: la expectativa de trama más informativa/original estaba al mismo tiempo radicalmente alejada de una identificación positiva del usuario con el comportamiento del personaje.

En condiciones de relativa igualdad para alcanzar el final/exito en el juego, el estudio de Lionhead señala hacia un valor descompensado de los factores “b” y “c”: el factor identificativo

¹⁵⁶ En: *Edge* (2008), núm. 30: 46.

parece ser mucho más importante para los jugadores que el factor del nivel de informatividad/originalidad de la trama.

Cambiando de estrategia, en *Fable II* (2009) Lionhead Studios ha optado por combinar los factores “a” y “c” para promover un mayor equilibrio respecto a la contemplación del camino malvado por su jugador modelo. Concretamente, esto se ha abordado a través de un diseño del juego que multiplica de forma evidente los obstáculos que se encuentra el jugador si éste decide seguir el camino del bien, mientras la elección del camino del mal supone “allanar” el camino para la consecución de objetivos, y por lo tanto aumenta su valor respecto a la expectativa del jugador de llegar al final del juego, alcanzar la victoria.

Por ejemplo, en una escena el personaje/jugador debe elegir entre ayudar a conseguir comida a unos prisioneros hambrientos u obedecer al malvado mago que rige el castillo y no hacer caso de sus súplicas. La escena se puede completar de las dos maneras, pero la elección del comportamiento solidario comporta un castigo del mago, que sustrae muchos puntos de experiencia al personaje/jugador. En cambio, el comportamiento egoísta no supone penalización alguna a nivel lúdico.

Mediante este modelo de diseño, los autores creen que el jugador modelo de la nueva entrega del juego será un jugador mucho más “dubitativo” a la hora de escoger entre la vía del bien y la vía del mal. Paralelamente, el juego imprime así una significación del camino del bien como un camino que requiere “esfuerzo” y “sacrificio”.

3.3. El jugador/espectador modelo

En la mayoría de videojuegos, la cámara virtual que muestra el desarrollo del juego está conectada de forma invisible con el personaje del jugador, o bien el jugador controla la cámara virtual directamente. De aquí puede derivar una creencia errónea, según la cual el diseñador de un videojuego no puede tener ningún tipo de control sobre las cualidades estéticas de la experiencia visual del jugador en el juego, a menos que “corte” momentáneamente la conexión entre la cámara virtual y los movimientos del personaje/jugador. En este último caso, se podría hablar de secuencias cinematográficas, totalmente pre-grabadas, o bien de secuencias multi-cámara con montaje audiovisual, complejas de diseñar en un videojuego y que suelen requerir un constreñimiento notable de los espacios para evitar que el jugador mueva a su personaje fuera del plano encuadrado por la cámara (p. ej., en *Resident Evil 2* y algunas escenas de *Silent Hill*).

En este apartado se dejan a un lado los casos de las secuencias cinematográficas o con montaje audiovisual pre-diseñado, para centrarnos en la experiencia visual más común del jugador de videojuegos: aquélla en la que el jugador determina el movimiento de la cámara virtual, normalmente a través del manejo de un personaje interpuesto. A continuación se intentará describir de qué manera el diseñador puede controlar, parcial e indirectamente, la experiencia visual del jugador modelo también en estos casos, no sólo en secuencias de vídeo pre-diseñadas.

El encuadre de una cámara se define por dos variables fundamentales: la posición de la cámara y la orientación o angulación del objetivo de la cámara hacia un determinado elemento o porción del espacio que se desea recoger en la imagen. Se puede denominar a esta segunda variable como foco atencional.

En la visión humana, una condición de base fisiológica determina el proceso de atención visual: el ojo humano posee más fotorreceptores (y por tanto una óptima calidad de visión) en el centro de la retina, de tal modo que se tiende, por naturaleza, a centrar la mirada en aquello a lo que se desea prestar más atención. Al margen de este factor fisiológico, existen ciertos principios fundamentales de direccionamiento de la atención en función de las propiedades “externas” del campo visual. Estos principios pueden resumirse en tres factores esenciales:

- Atención por discontinuidad visual. Las “novedades” de diverso orden en el campo visual ejercen una poderosa atracción de la atención del ojo (cfr.: Gombrich, 2004: 121-122): dichas discontinuidades pueden ser simples rupturas de una textura o continuidad abstracta (un entramado denso que pasa de repente a ser una zona visual uniforme, p. ej.), o bien, en una secuencia temporal, una imagen de cierta dominante cromática que contrasta con una regularidad precedente, etc.

- Influencia de hábitos perceptivos. Con independencia de si un elemento resulta más o menos “discontinuo” o “novedoso” dentro de un campo visual o de una secuencia de imágenes determinada, existen ciertos hábitos perceptivos generales que parecen llevarnos a prestar más atención sobre ciertas propiedades de la imagen que sobre otras: por ejemplo, lo luminoso tiende a obtener más atención que lo poco iluminado, los colores “vivos” (saturados) tienden a atraer más la atención que los colores “apagados”, el rojo más que otras tonalidades, etc.
- Atención por reconocimiento e información. El reconocimiento de una forma de la imagen como un sujeto u objeto perteneciente a una clase conocida también influye ulteriormente en el grado de atención del observador. Una vez alcanzado el nivel de reconocimiento ante un campo visual, el sujeto tiende a priorizar la atención sobre elementos reconocidos que sabe más “informativos” que otros: por ejemplo (tal como demuestran ejercicios experimentales), cuando miramos a la cara a alguien con quien estamos hablando, la fijación de la mirada es mucho más frecuente en elementos informativos como los ojos o la boca, por encima de otras partes del rostro. De la misma manera, en condiciones normales el observador tenderá a prestar más atención a las personas que a los objetos, a un animal acuático en un garaje en lugar de a una motocicleta, etc.

En relación con el videojuego, es importante tener en cuenta que, cada vez que emerge en la escena de un videojuego un determinado elemento con un alto valor de atracción atencional, por ejemplo la aparición de un enemigo, una luz al fondo de un túnel, un suceso inesperado al fondo de una calle, etc., el personaje/jugador está en una posición determinada, un punto concreto del espacio virtual en ese justo momento. Así, para diseñar indirectamente una determinada experiencia visual del jugador, entendido como “espectador modelo”, el diseñador debe articular cuidadosamente una posición prevista del personaje/jugador con el foco atencional del videojuego en ese momento. Si se articulan bien estas dos variables, es posible prever, aproximadamente, el encuadre de la cámara en ese momento, sin necesidad de “cortar” el control de la cámara por parte del jugador.

Aunque no se trata de una operación sencilla en el diseño del videojuego, es posible que muchos diseñadores hayan estado aplicando estos principios básicos sobre una “gameplay visual” desde hace tiempo, aunque sea en clave intuitiva. A continuación se intentará mostrar el interés de esta perspectiva de análisis con un ejemplo: el análisis de la “gameplay visual” en el inicio de *Half-Life 2* (Valve, 2004)¹⁵⁷.

¹⁵⁷ Para este ejemplo se utilizarán una serie de capturas de vídeo de una partida en el juego. Se aclara de antemano que la partida utilizada como ejemplo fue grabada mucho antes de descubrir su posible

3.3.1. Estudio de caso: *Half-Life 2*

Half-Life 2 es un videojuego de ciencia-ficción que evoca un mundo post-apocalíptico y totalitaria, que recuerda en ciertos aspectos a la famosa novela 1984 de George Orwell, sobre todo por la omnipresencia de un Gran Hermano en las pantallas de la ciudad donde comienza el juego: Ciudad 17.

En el inicio del juego, el jugador controla a un ciudadano de Ciudad 17, Gordon Freeman, a través de un punto de vista subjetivo. La historia empieza dentro de un tren. El jugador, sin saber nada sobre su personaje ni sobre Ciudad 17, baja en la siguiente parada. A partir de entonces, el jugador empieza a descubrir, poco a poco, en qué tipo de ciudad y de mundo narrativo acaba de entrar. A lo largo de las escenas iniciales hay un sutil direccionamiento de la atención del jugador implícito, articulado con las posiciones espaciales del personaje, de tal modo que la experiencia visual del juego, tanto si fue diseñada así conscientemente como si no, resulta de una riqueza y coherencia estética considerable (incluyendo los encuadres), todo ello sin desvincular ni un instante la cámara de los movimientos del sujeto/jugador¹⁵⁸.

A continuación podemos observar algunas imágenes del inicio del juego, que serán comentadas en relación a los conceptos planteados a propósito de un “pectador modelo” y una “gameplay visual”:

aplicación para este tipo de análisis, de manera que los intereses de investigación no pudieron “contaminar” la forma de jugar.

¹⁵⁸ Ejemplo consultable en DVD-3 adjunto: *Half-Life 2*.



(1)

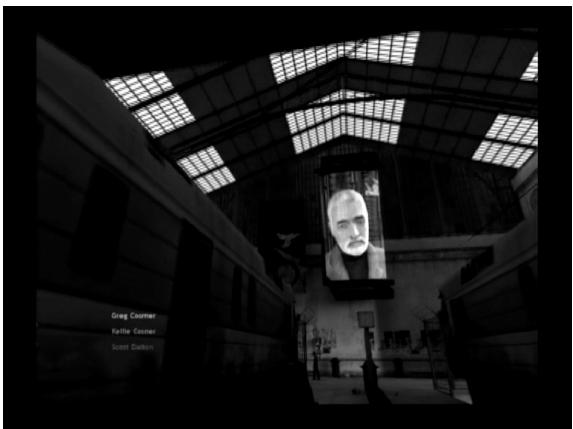


(2)

Las primeras dos imágenes expuestas corresponden a la llegada a la estación, nada más empezar el juego. Desde el momento en el que se abren las puertas del tren, la atención visual del jugador de *Half-Life 2* es direccionada de una forma que resultará recurrente a lo largo de toda la secuencia introductoria del juego: el suelo es, con diferencia, la parte más iluminada del campo visual (ver imagen 2). En ese momento, el espectador-modelo tiende a “bajar la mirada”. El valor semiótico de esta acción es doble: por un lado, se trata de una acción que connota supeditación, subordinación jerárquica, debilidad, etc.; por otro lado, es una acción que contribuye a establecer un determinado tipo de encuadre, centrado en los sucios y mugrientos suelos de Ciudad 17.



(3)



(4)

A continuación, el personaje/jugador sale al andén de la estación e, inmediatamente, la telepantalla del Gran Hermano, que emite un discurso político de auto-propaganda, llama la atención del jugador. Entonces se apaga de golpe una fuente de luz y el andén queda más oscurecido. La atención visual del espectador-modelo tiende a centrar la imagen en la telepantalla del Gran Hermano (ver imagen 4). ¿Es simple casualidad que el diseño escenográfico de la estación tenga esos ventanales que acentúan especialmente la perspectiva

lineal sobre el rostro del Gran Hermano? La perspectiva lineal convergente sobre el rostro del Gran Hermano refuerza visualmente el “orden” y el “poder” del gobernador, pero esto sólo cobra relevancia si se prevé que el jugador alzará la mirada en determinado momento. En cualquier caso, se trata de un plano que habría firmado cualquier director cinematográfico.



(5)



(6)

El siguiente par de planos trae a colación el tema del montaje audiovisual. Éste, aparentemente, no es posible en un videojuego con movimiento continuo de la cámara, sin cortes, como en *Half-Life 2*. Sin embargo, el caso es que la aproximación progresiva a la pared entre las imágenes 5 y 6 crea un “efecto de montaje” entre las dos imágenes. Sea voluntariamente o por casualidad, este efecto de cambio de plano se produce justo en el momento en el que el discurso verbal del Gran Hermano está ensalzando de forma más exagerada las virtudes de Ciudad 17 y de su Gobierno. Aunque tal vez no se aprecia bien a tamaño reducido, la imagen 6 muestra una pared mugrienta y desconchada, con carteles sucios y medio arrancados, una vieja papelera y un suelo también sucio y lleno de trozos de cartón, papeles y latas. En cine se llamaría a esto “montaje expresivo” o “cine de sutura”: una combinación de planos que cobra una fuerte significación propia, en este caso un efecto de “ironía”, “sarcasmo”.

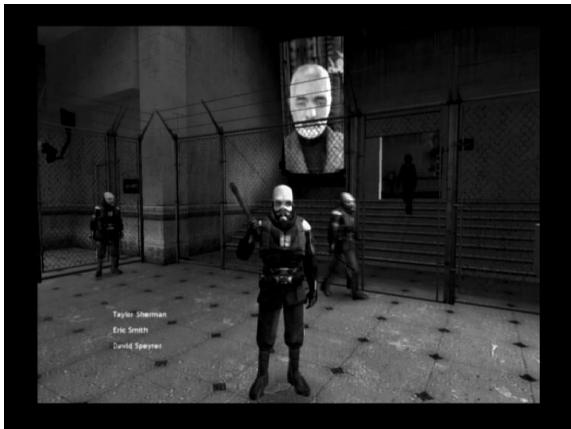


(7)

(8)

El personaje/jugador prosigue su camino, y no tarda en llegar a una gran sala (imagen 7). Justo cuando está entrando, un personaje anónimo lanza algo al suelo (un objeto blanco, de cartón). El gesto del personaje y el movimiento del objeto (cuyo color contrasta con el del suelo), llaman la atención del espectador-modelo, que tenderá a centrar la visión en el objeto momentáneamente. El resultado es un plano con un notable peso compositivo del suelo (7). Esto se ve reforzado por una advertencia del personaje mientras el jugador sigue acercándose. El inquietante comentario del hombre anónimo (*“no bebas el agua que te dan, le ponen algo que te hace olvidar [...]”*) hace que el espectador-modelo centre su visión en el mismo. Al estar ya (probablemente) más cerca de ese personaje, y al estar dicho personaje sentado y cabizbajo, el plano resultante tiende a cobrar una angulación picada (imagen 8). De nuevo, el suelo asume protagonismo en la composición visual indirecta de la imagen.

Después, el personaje/jugador, a través de un estrecho corredor, topa con uno de los numerosos guardias (imagen 9). El guardia le señala una dirección, y el espectador-modelo mira hacia allí, para iniciar el cambio de rumbo. En el momento en el que el guardia le ordena mirar (y dirigirse) hacia aquel lado, el jugador implícito sólo puede estar en una posición espacial muy concreta. Desde esa posición, el plano resultante es siempre el plano 10: un plano con fuerte simetría, dos guardias a ambos lados y visión frontal. Una connotación visual de “orden” y “rigidez”.



(9)



(10)

Algo similar se produce en otras ocasiones, durante la introducción del juego. Por ejemplo, en la imagen 11, cuando otro guardia llama la atención del personaje/jugador, éste suele estar en una posición frontal sobre la puerta que se abre. De nuevo, el resultado es una composición visual con rigidez geométrica y orden marcado.



(11)

Más adelante, el personaje/jugador atraviesa diversos pasillos y patios iluminados tal como se muestra en los ejemplos 12 y 13, con una iluminación radicalmente enfocada hacia la parte inferior del espacio, que dirige la mirada del espectador-modelo hacia el suelo. El cuidado diseño visual de los suelos en estos escenarios iniciales de *Half-Life 2* no es casual: desde detalladas grietas con humedad casi palpable y mugre en los intersticios, hasta un cuidado “atrezoo” minimalista de trozos de papel, viejos bidones, botellines y cartones sucios... Todo ello remite a una conciencia de los diseñadores sobre el predominio visual del suelo y su fuerza de significación en estas escenas.



(12)



(13)

Para acentuar más todo ello, los diseñadores introducen una pequeña escena (imágenes 14 y 15) donde un guardia humillará al personaje/jugador de una determinada manera. La humillación consiste en que el guardia lanza al suelo una lata, y conmina al personaje/jugador a recogerla, entre risitas cínicas. Para hacerlo, el personaje/jugador debe agacharse (imagen 15), y de nuevo el suelo mugriente de la estación llena el encuadre, como un recordatorio de su baja condición, de su insignificancia ante las fuerzas totalitarias del Estado.



(14)



(15)

A continuación, el jugador se acerca a una sala con un fuerte contraste de iluminación. En la zona por donde entra el jugador, todo está en penumbra (imagen 16). La atención visual del espectador tiende a alzarse hacia la telepantalla del fondo. Mientras tanto, el jugador modelo no deja de avanzar, y en cuanto penetra en la zona iluminada de la sala, la imagen resultante es el plano 17. De nuevo, tal como sucedió en el andén de la estación, la atención visual hacia la parte superior parece “sincronizada” con una fuerte perspectiva lineal concentrada sobre la imagen del Gran Hermano. En este caso, los ventanales son incluso más grandes y con más

Líneas compositivas que en la imagen del andén de la estación. El plano acentúa de nuevo el “poder” del Gran Hermano.



(16)



(17)

Cuando el personaje está a punto de salir al exterior, la voz del Gran Hermano llama de nuevo su atención. El enfoque de la mirada se corrige entonces hacia arriba, y la imagen resultante es el plano 19. Desde el punto en el que el espectador-modelo alza su mirada para descubrir la telepantalla en mitad de la plaza, tiene delante dos columnas, una a cada lado, que se pueden observar en la imagen capturada. Esto promueve una composición simétrica, donde, además, el ciudadano que suele salir justo por delante del personaje/jugador queda minimizado en el margen inferior del plano (imagen 19). El contraste entre la posición inferior del ciudadano anónimo y la posición muy elevada de la telepantalla remite indirectamente al contraste de poder entre ambos personajes.



(18)

(19)

En otros pasajes siguientes se producen algunas composiciones similares a las que ya hemosido comentando. Para terminar, podemos ver tres planos finales especialmente reincidentes.



(20)

El plano 20 es producto de la acción del personaje/jugador de agacharse para no ser descubierto por los guardias al cruzar por ese callejón. En ese momento, se está llevando a cabo una escena de presión policial sobre unos ciudadanos al final de la calle. El espectador-modelo tiende, una vez agachado, a esperar allí para ver si puede descubrir información interesante sobre la trama. Esto promueve un plano de duración relativamente sostenida, donde el suelo adoquinado, como se puede observar, llena, una vez más, la composición del encuadre.



(21)

El plano 21 es un ejemplo más del cuidado diseño de suelos decadentes en el juego, en este caso el suelo de un bloque de pisos que está sufriendo un violento registro policial.



(22)

La última imagen propuesta (22) es un plano del registro policial en el bloque de pisos. En este caso, lo más interesante es el hecho de que la llegada del personaje/jugador al punto desde donde se obtiene esa imagen, está perfectamente “sincronizada” con los golpeos violentos de los guardias en una puerta. Este ruido alerta al personaje/jugador, que se queda quieto allí (y tal vez se agache), para observar desde la distancia. El plano resultante, como se puede ver, presenta una sucesión de marcos rectangulares unos dentro de otros, como cajas chinas. Un recurso diferente a los anteriores sobre la representación de los guardias, pero exactamente en la misma dirección semántica: “orden”, “geometría”, “rigidez”, “frialdad”... Todo ello, en la dirección de una significación visual del totalitarismo.

Géneros de juegos y videojuegos

Géneros de juegos y videojuegos

La adscripción de un videojuego a un determinado género de juegos es de interés para el estudio de la significación del videojuego como discurso, ya que delimita un marco general de significación del juego.

Existen muy diversas posibilidades de realizar clasificaciones de juegos y videojuegos. Dos condiciones fundamentales para que dichas clasificaciones puedan resultar eficaces son que la discriminación de diferentes géneros siga un criterio claro y común a todos los géneros definidos, y que las diferentes categorías resultantes no se solapen excesivamente. Estas condiciones no se encuentran generalmente en las clasificaciones de géneros de la crítica especializada.

Por otro lado, en un ámbito cultural tan variado y lleno de hibridaciones formales en determinadas obras como el videojuego (pensemos en casos como el casi inclasificable *Grand Theft Auto*), no parece sensato intentar abordar una clasificación de géneros monológica, bajo una única perspectiva. Por tanto, en la clasificación de géneros de juegos y videojuegos que se propone a continuación se intentarán cumplir tres condiciones fundamentales: (1) establecer claramente criterios de clasificación comunes a los géneros considerados, (2) evitar el excesivo solapamiento de las categorías planteadas, (3) realizar diferentes módulos complementarios de clasificación, conformes a distintos criterios que se consideran especialmente relevantes.

Los criterios de clasificación que se van a aplicar son los siguientes:

- Dialéctica asimilación vs. acomodación
- Estructura del juego
- Finalidad del jugador implícito
- Dominante de mecánicas de juego

Estos criterios se han juzgado pertinentes según el trabajo de exploración bibliográfica en los inicios de la investigación. La dialéctica asimilación vs. acomodación, a partir de la Psicología del Aprendizaje (J. Piaget); la estructura del juego a partir de la Antropología del Juego (R. Caillois) y la Ludología; la finalidad del jugador implícito a partir de la Ludología y la Teoría del Videojuego; y la dominante de mecánicas de juego a partir de la Historia del Juego (H. J. R. Murray, R. C. Bell, D. Parlett).

1. Géneros de juego según la dialéctica asimilación vs. acomodación

Según Jean Piaget, la inteligencia es equilibrio entre asimilación y acomodación, y el juego tiene un papel fundamental en el desarrollo de la inteligencia, especialmente en la etapa de formación del niño (Piaget e Inhelder, 2007: 65).

A grandes rasgos, Piaget define la acomodación como la adaptación del sujeto al medio y a modelos exteriores, y la asimilación (por el contrario) como el uso y manipulación del medio por el sujeto conforme a sus intereses. Existen géneros de juego apropiados para cada uno de estos polos en el desarrollo de la inteligencia:

El género de juego propio de la asimilación pura es lo que Piaget denomina “**juego simbólico**” (Piaget e Inhelder, 2007: 65). Se trata de un juego de imaginación en el que el niño juega a considerar cualquier elemento del entorno, incluido él mismo, como cualquier cosa que se le antoja. En este tipo de actividad, todo el entorno queda supeditado a la voluntad del “yo” del niño. Por ejemplo, cuando un niño utiliza un simple palo como caballo para jugar a cabalgar está asimilando un objeto del exterior conforme a sus apetencias en ese momento, priorizando totalmente la satisfacción individual sobre la acomodación al entorno externo.

Piaget (2007: 65) plantea la imitación de modelos exteriores como actividad infantil en el polo opuesto al “juego simbólico”, ya que supone una acomodación más o menos pura a realidades externas. De aquí se deduce que ciertos juegos de rol infantiles como jugar a mamás y papás, a médicos y pacientes, etc., tienden a lo que podríamos denominar “**juego de acomodación**”, por contraposición al “juego simbólico”. Por otro lado, podemos encontrar también un caso interesante de juego de acomodación en el estudio de Roger Caillois *Man, Play and Games*. En dicho estudio, Caillois habla sobre un determinado género de juego, que denomina “alea”: los juegos de azar, como la ruleta, los juegos de apuestas o las máquinas tragaperras. Este tipo de juegos se caracteriza porque su desarrollo es (casi) totalmente independiente de la intervención del jugador, está más allá de su control. Así, la victoria y la derrota dependen fundamentalmente del destino o el azar (Caillois, 2001: 17). Se puede considerar que estos juegos responden a lo que Piaget consideraría una “acomodación” del sujeto al entorno, y en este caso particular sería el propio juego (o el puro azar/providencia) dicho entorno.

Entre el juego simbólico y el juego de acomodación existe un variado espectro de géneros de juego, que ya no corresponden ni a la asimilación pura ni a la acomodación pura, sino que presentan diferentes grados de balance entre uno y otro extremo. Podemos denominar ese amplio espectro de juegos entre el juego simbólico y el juego de acomodación como “juego competitivo”. Esta noción remite, aunque extendiendo su campo de aplicación, a un género de juegos que Caillois llama juegos “agôn”. Para nuestra concepción amplificada del juego “agôn”,

es especialmente interesante la siguiente consideración de Caillois: los juegos “agôn” se caracterizan porque en ellos concurre una “vindicación de la responsabilidad del jugador” en el desarrollo del juego (Caillois, 2001: 18). El término “responsabilidad” implica, por una parte, aceptación de unas determinadas condiciones del juego (reglas), y por tanto un componente de acomodación, pero también una capacidad de influir en el desarrollo del juego, y por tanto un componente de asimilación. Caillois considera que esta perspectiva de juego está estrechamente relacionada con la generación de competitividad. Efectivamente, sin un cierto grado de interacción entre acomodación y asimilación en el juego difícilmente podríaemerger competitividad, como afán de superación, ya que no se plantearía al jugador ningún reto claro para mejorar.

En conclusión, en función de la dialéctica asimilación vs. acomodación encontramos tres géneros fundamentales de juego:

- **Juego simbólico.** Juegos imaginativos de asimilación pura, muy frecuentes en los niños de hasta 7 años. Por ejemplo, la utilización de un palo para “hacer ver” que se cabalga, de una piedra para “hacer ver” que es una pistola, etc.
- **Juego de acomodación.** Juegos cuya dinámica se centra en la pura adaptación del jugador a un entorno externo, sea ésta un referente social (juegos de rol infantiles), o bien un sistema de juego en sí, cuyo desarrollo escapa (casi) totalmente al control del jugador: juegos de azar, ruleta, máquinas tragaperras, etc.
- **Juego competitivo.** Juegos que presentan un balance entre asimilación y acomodación. El resto de juegos aparte de los casos extremos de juego simbólico y juego de acomodación.

Esencialmente, los videojuegos forman parte del “juego competitivo”, pero puede resultar interesante valorar si un videojuego en concreto se decanta más hacia el juego de asimilación o hacia el juego de acomodación. Por ejemplo, si bien la mayoría de videojuegos narrativos tienden al juego de acomodación, pues la voluntad de narrar una historia obliga a los diseñadores a “cerrar” la estructura de juego, otros videojuegos se acercan al extremo opuesto, ofreciendo al jugador la oportunidad de introducir elementos y reglas diseñados por él mismo dentro del juego. Éste es el caso de simulaciones sociales como *Second Life*, y de un videojuego reciente donde una tarea relevante del jugador consiste en crear su propio mini-mundo de fantasía: *LittleBig Planet*. Esta tendencia del juego simbólico en el diseño contemporáneo de videojuegos remite al concepto de interacción “constructiva” o “contributiva”, que han destacado autores como Berenguer (1997) y Raessens (2005).

2. Géneros de juego en función de la estructura del juego

Dentro del “juego competitivo” cabe una gran variedad de juegos, desde el *Pong* hasta las simulaciones sociales, pasando por los videojuegos de aventura. El siguiente criterio de clasificación que se propone es el de la estructura del juego.

Roger Caillois distingue entre dos posibilidades fundamentales de estructuras de juego: el juego “**paidea**” y el juego “**ludus**”. El juego “paidea” es una estructura de juego abierta donde cabe la “improvisación”; se trata de un juego “espontáneo” y también “desordenado” (Caillois, 2001: 27-29). El juego “ludus” es una estructura de juego gobernada por reglas “duras”, que fomenta la disciplina y el perfeccionamiento en las tareas del jugador (Caillois, 2001: 29-31).

El problema viene cuando Caillois incluye dentro del género “ludus” juegos tan dispares como el juego del yo-yó y el ajedrez (Caillois, 2001: 29-30). Es cierto que el juego del yo-yó promueve la disciplina y el perfeccionamiento en la destreza del jugador, rasgos del juego “ludus”, sin embargo no está gobernado por reglas explícitas y es un juego abierto a la improvisación y la espontaneidad, rasgos del juego “paidea”. Por otro lado, es cierto que el ajedrez está gobernado por reglas claramente definidas, y que fomenta el perfeccionamiento de las estrategias por parte del jugador, rasgos del género “ludus”. Sin embargo, también es cierto que las formas de jugar y de ganar en el ajedrez son tan o más variadas que la forma adecuada de manejar un yo-yó, con lo cual se puede considerar un relevante grado de imprevisibilidad en el desarrollo de una partida de ajedrez, que acercaría este juego al género “paidea”.

Entonces ¿son el ajedrez y el yo-yó realmente dos juegos “ludus”, uno es “ludus” y el otro “paidea”, o quizás ambos son “paidea”?

A este respecto, se considera relevante observar que los conceptos de “ludus” y “paidea” se pueden aplicar tanto al sistema de juego como a la *gameplay* del juego, y probablemente esto es lo que hace confusa la clasificación del yo-yó y del ajedrez en el estudio de Caillois. Es decir, cuando Caillois clasifica el ajedrez como juego “ludus” lo hace en referencia a la rigidez formal en el sistema de juego (reglas altamente formalizadas), pero cuando clasifica el yo-yó como juego “ludus” no lo hace en referencia a un sistema de juego formalizado sino en referencia a la rigidez/redundancia de la forma de jugar correctamente durante la experiencia, es decir de la *gameplay*.

En resumen, las variables a considerar son las de “estructura rígida” y “estructura flexible” del juego, o “estructura dura” vs. “estructura blanda”, pero ambas se deberían aplicar por duplicado, tanto al sistema de juego como a la *gameplay*.

En aras de la claridad, se sustituyen aquí los términos de “ludus” vs. “paidea” por la siguiente dupla analítica:

Por un lado, “sistemas de juego con reglas altamente convencionalizadas o formalizadas” vs. “sistemas de juego con reglas escasamente convencionalizadas o formalizadas”. Esta dicotomía se simplificará mediante las expresiones “sistema *ludus*” vs. “sistema *paidea*”, respectivamente.

Por otro lado, “gameplay de alta variabilidad” vs. “gameplay de baja variabilidad”. Esta dicotomía se simplificará mediante las expresiones “gameplay abierta” vs. “gameplay rígida”, respectivamente.

En conclusión, obtenemos las siguientes categorías de géneros de juego:

- **Sistemas *paidea* de gameplay abierta.** Comprende el juego simbólico (Piaget) y amplios entornos lúdico-festivos como los bailes de disfraces, el carnaval, el recreo de los niños, etc. También incluye los juegos de rol no formalizados: juegos de niños como jugar a mamás y papás, a médicos y pacientes (aunque estos últimos suelen contar con reglas de juego implícitas, relacionadas con convenciones sociales, que acotan ligeramente la *gameplay* del juego), diversos modelos de juego basados en un juguete (*toy-play*), como jugar a las muñecas, etc.
- **Sistemas *paidea* de gameplay rígida.** Comprende diversos juegos basados en un juguete deportivo, cuyas características acotan muy considerablemente la experiencia de juego, en sus formas de interacción dominantes. Por ejemplo, el yo-yó, el diábolo, el boomerang, etc.
- **Sistemas *ludus* de gameplay abierta.** Comprende los deportes que permiten variedad estratégica, como el fútbol o el baloncesto, los juegos de cartas o tablero de estrategia, los juegos de rol con libro de reglas y los videojuegos de estrategia y simulación.
- **Sistemas *ludus* de gameplay rígida.** Comprende los deportes más orientados al perfeccionamiento de la ejecución que a la habilidad estratégica, como las pruebas de atletismo. Incluye muchos videojuegos de acción (abstractos, como *Arkanoid* [Taito, 1986], o figurativos, como *Doom*), videojuegos de aventura (que suelen poseer un guion narrativo altamente predeterminado), de carreras automovilísticas, etc.

Los juegos con sistemas fuertemente reglados, como los deportes, los juegos de cartas y de tablero, los juegos de rol con libro de reglas y los videojuegos, pertenecen en general al ámbito

de sistemas *ludus*, según aquí se ha precisado el concepto. Así, obtenemos que los videojuegos pueden subdividirse en dos tipos básicos de géneros, según su forma estructural:

- **Géneros de videojuego de *gameplay* abierta**
- **Géneros de videojuego de *gameplay* rígida**

Esta subdivisión confluye, en gran medida, con la clasificación de J. Juul (2005a: 67 y ss.) entre videojuegos con “*gameplay* emergente” y videojuegos con “*gameplay* de progresión”.

Por último, es conveniente aclarar una cuestión al respecto a lo anterior:

En la consideración de *gameplay* rígida vs. abierta nos hemos basado aquí en la interactividad del sujeto/jugador en la experiencia de juego. No obstante, para un análisis del todo afinado acerca del grado de rigidez vs. variabilidad en la experiencia de juego sería necesario contemplar no sólo las acciones del jugador sino también los acontecimientos del mundo del juego. Por ejemplo, un videojuego como *Tetris* posee una *gameplay* rígida respecto a la redundancia de la actividad del jugador (“girar bloque”, “encajar bloque”, y así sucesivamente), pero posee un cierto grado de variedad a través del desarrollo autónomo del mundo del juego, concretamente por la aleatoriedad en el tipo de bloques que van cayendo, lo cual provoca que cada partida sea diferente, y hasta cierto punto imprevisible¹⁵⁹.

¹⁵⁹ Cabe recordar que esta combinación entre interactividad altamente redundante y variabilidad moderada en los acontecimientos del mundo del juego se puede considerar una clave histórica en el diseño de videojuegos de acción en general.

3. Géneros de videojuego según la finalidad del jugador implícito

En el ámbito del videojuego se pueden identificar tres finalidades especialmente recurrentes del jugador implícito en la experiencia de juego, a nivel enunciativo/formativo: una finalidad de orden competitivo (ganar/perder), una finalidad consistente en el descubrimiento y/o construcción de una experiencia narrativa, y una finalidad orientada a la comprensión sobre el funcionamiento de un sistema, a través de la experimentación. Estas tres finalidades frecuentes no son excluyentes entre sí, pero sí muestran tres dominantes claramente diferenciables respecto a la experiencia de juego.

Los videojuegos de acción y de estrategia (tanto los abstractos como los figurativos) suelen presentar el predominio de orden competitivo ganar/perder en la finalidad de la experiencia de juego. A su vez, en los videojuegos de acción esto suele producirse dentro de un marco de *gameplay* relativamente rígida, mientras en los videojuegos de estrategia esto se produce dentro de un marco de *gameplay* abierta.

Los videojuegos de aventura y de rol presentan la dominante del descubrimiento y la construcción de una experiencia narrativa a través del juego, como finalidad esencial. A su vez, en los videojuegos de aventura esto suele producirse dentro de un marco de *gameplay* rígida, mientras en los videojuegos de rol esto se produce dentro de un marco de *gameplay* abierta.

Los videojuegos de simulador y de simulación social presentan como finalidad esencial la comprensión sobre el funcionamiento de un sistema a través de la experimentación. A su vez, en los videojuegos de simulador (p. ej. simuladores de avión o de coches) esto se produce dentro de un marco de *gameplay* relativamente rígida (en relación a la rigidez en la definición sobre cómo manejar correctamente la máquina), mientras en los videojuegos de simulación social esto se produce dentro de un marco de *gameplay* más abierta.

De lo anterior deriva la siguiente tabla:

Fin de la experiencia	Victoria / derrota	Descubrimiento / construcción narrativa	Comprensión funcionamiento sistema
Estructura gameplay			
Tendencia a gameplay rígida	ACCIÓN	AVVENTURA	SIMULADOR
Tendencia a gameplay abierta	ESTRATEGIA	ROL	SIMULACIÓN

Podríamos decir que esta tabla recoge los **seis macro-géneros fundamentales del videojuego**¹⁶⁰:

- **Videojuego de acción:** videojuegos orientados al reto competitivo de victoria/derrota con tendencia a *gameplay* rígida¹⁶¹. Encontramos aquí videojuegos de acción abstractos (*Pong*, *Arkanoid*), videojuegos de puntería y disparos -los famosos *shooters*- (*Space Invaders*, *Doom*), *shooters* cinematográficos (*Call of Duty*, *Max Payne*), videojuegos de conducción y carreras (*Out Run* [Sega, 1986], *Need for Speed*), videojuegos de lucha (*Final Fight*, *Street Fighter 2*), además de las diversas versiones *on-line* y/o multi-jugador de este tipo de juegos, etc.
- **Videojuego de estrategia:** videojuegos orientados al reto competitivo de victoria/derrota con *gameplay* abierta. Encontramos aquí videojuegos de estrategia por turnos (*Civilization*), videojuegos de estrategia en tiempo real (*Starcraft*), simulaciones de *mánager* deportivo (*Total Club Manager* [Electronic Arts, 2002], *PC Fútbol* [Dinamic, 1992]), además de las diversas versiones *on-line* y/o multi-jugador de este tipo de juegos.
- **Videojuego de aventura:** videojuegos orientados al descubrimiento de una trama narrativa con tendencia a *gameplay* rígida. Encontramos aquí aventuras textuales (*Colossal Cave Adventure* [W. Crowther y D. Woods, 1976], *Zork* [Infocom, 1980]), aventuras gráficas (*King's Quest*, *The Secret of Monkey Island*), videojuegos de

¹⁶⁰ Se puede encontrar una clasificación de macro-géneros de videojuego similar a ésta en: Egenfeldt-Nielsen et al. (2008: 44). Estos autores distinguen entre: "género de acción", con un "criterio de éxito" basado en la rapidez de reflejos del jugador; "género de aventura", con un criterio de éxito basado en "habilidad lógica"; "género de estrategia", con un criterio de éxito basado en "analizar variables interdependientes"; y "género de juegos orientados a procesos" (aprox., simulación), con criterios de éxito variables, difusos.

¹⁶¹ De nuevo, centrándonos en la redundancia de los patrones de interactividad del jugador implícito, y dejando algo al margen el desarrollo autónomo del mundo o entorno del juego, a menudo con mayor variabilidad en este tipo de juegos.

aventura modernos, con diseño en 3D y/o eventuales escenas de acción (*Syberia* [Microïds, 2002], *Fahrenheit*), etc.

- **Videojuego de rol:** videojuegos orientados a la (re)construcción de una narrativa con *gameplay* abierta. El género del juego de rol se caracteriza por la adopción del jugador de una máscara ficcional, el rol de su personaje, y por la búsqueda de “puntos de experiencia”, que se obtienen por diversas acciones meritorias en el juego y que sirven para mejorar progresivamente las habilidades del personaje. La *gameplay* del juego de rol resulta más abierta que la del juego de aventura en virtud de una estructura de misiones (*quests*) diseminadas en el juego, entre las que el jugador tiene siempre un cierto margen de libertad en su elección y/o en el orden de abordarlas. Encontramos aquí videojuegos de rol con campaña de aventura (*The Elder Scrolls IV: Oblivion*, *Star Wars: Caballeros de la Antigua República*), videojuegos de rol/acción (*Diablo* [Blizzard, 1996]), y videojuegos de rol *on-line* multi-jugador. Entre estos últimos, destacan los mundos persistentes *on-line*, también denominados MMORPGS (*Massively Multiplayer On-line Role-Playing Game*). Se trata de videojuegos de rol que se desarrollan en un mundo virtual *on-line* donde el tiempo virtual transcurre continuamente, con independencia de si el jugador está o no conectado al juego (p. ej., *EverQuest*, *World of Warcraft*).
- **Videojuego de simulador:** videojuegos orientados a la comprensión sobre el funcionamiento de un sistema a través de la experimentación, con tendencia relativa a una *gameplay* rígida (en relación a la rigidez en la definición sobre cómo manejar correctamente la máquina). Encontramos aquí simuladores de sistemas artificiales (máquinas), de fenómenos naturales altamente formalizados científicamente, y/o protocolos de entrenamiento rígidos, p. ej. *Flight Simulator* (Microsoft, 1982), *F-15 Strike Eagle* (MicroProse, 1985), etc.
- **Videojuego de simulación** (fundamentalmente, simulación social): videojuegos orientados a la comprensión sobre el funcionamiento de un sistema a través de la experimentación, con *gameplay* abierta. Encontramos aquí simulaciones sobre determinados temas y/o fenómenos que no son de por sí sistemas altamente formalizados pero sí son susceptibles de ser sistematizados para una simulación de ficción o entretenimiento. El género más popular en este ámbito hasta el momento son las simulaciones sociales (*Sim City*, *Los Sims*), pero caben aquí otras formulaciones posibles, más allá de lo estrictamente sociológico, como por ejemplo la original simulación de Dios y la evolución del culto religioso de Peter Molyneux: *Black & White*.

4. Géneros de juego y videojuego según la dominante de mecánicas de juego

Una mecánica de juego prototípica de un juego es una acción o articulación de acciones del jugador que resulta recurrente en la experiencia de juego para poder provocar cambios de estado y conseguir objetivos, y aglutina las facetas de acción/actualización y acción/realización, tanto respecto al jugador como a su eventual personaje. Dicho de otra manera, una mecánica de juego dominante es un “verbo” o “sintagma verbal” especialmente recurrente en el discurso del juego (usar la puntería y eliminar enemigos, saltar sobre plataformas y recoger objetos, explorar escenarios, etc.).

A partir del trabajo del historiador de juegos de tablero H. J. R. Murray (1952) es posible identificar cinco mecánicas de juego universales en los juegos de tablero, mecánicas de juego que han pervivido en el desarrollo de la historia y han seguido siendo especialmente frecuentes en los juegos de tablero de distintos lugares y culturas (cfr.: Parlett, 1999: 8). Estas mecánicas de juego universales son las siguientes:

- Recolección
- Caza
- Guerra
- Alineación
- Carrera

A su vez, a partir del trabajo del historiador de juegos Robert C. Bell se puede reducir esta clasificación a cuatro mecánicas fundamentales (citado en: Parlett, 1999: 9):

- Recolección
- Captura (caza/guerra)
- Alineación
- Carrera

La recolección es una mecánica de juego propia del tradicional juego africano del Mancala (una representación ancestral de la siembra y recogida agrícola); la caza o captura es la mecánica de juego de clásicos de la estrategia como el ajedrez o las damas; la alineación (en general se adoptará aquí el concepto como “configuración”) es la mecánica de juego característica de los acertijos y los puzzles; y la carrera es la mecánica de juego característica de juegos

tradicionales como las carreras de sacos, y de juegos de tablero que representan carreras mediante tiradas de dados, como el Backgammon o el Parchís.

Murray aporta una interesante hipótesis sobre el motivo de la pervivencia y universalidad de estas cuatro o cinco mecánicas dominantes de juego a través de las épocas y las culturas. Según el historiador, estas mecánicas de juego universales deberían de corresponderse con algunas actividades fundamentales en la supervivencia y el desarrollo del hombre (citado en: Parlett, 1999: 8). Siguiendo la pista de Murray, se exponen las siguientes consideraciones sobre las cuatro mecánicas de juego universales:

- La **recolección** se corresponde con la **recogida y aprovisionamiento de alimentos**: buscar frutas, recoger la siembra, pescar, etc.
- La **captura** se corresponde con la **caza** y la **guerra**: cazar otros animales y enfrentarse a enemigos, eliminándolos o bien neutralizándolos.
- La **configuración** se corresponde con la **construcción**: invención y montaje de instrumentos útiles, o bien construcción de viviendas y otro tipo de edificaciones.
- La **carrera** se corresponde con la **destreza física**, también indispensable para la supervivencia y el desarrollo del hombre.

En síntesis, se pueden concretar de la siguiente manera las cuatro mecánicas de juego universales:

- **Recolección**
- **Caza/captura**
- **Configuración/construcción**
- **Destreza física/carrera**

Cada una de estas mecánicas de juego universales se ha erigido como especialmente representativa de algunos géneros de juego y videojuegos, como podemos observar a continuación:

- **Juegos y videojuegos basados en mecánicas de recolección.**

Tal como se ha avanzado, el más venerable antepasado de este tipo de juegos es el Mancala africano, un juego originado como representación de la siembra y recogida agrícola. Este juego se practica en un tablero con dos filas de hendiduras, en el que los jugadores van pasando un determinado número de fichas (semillas, guijarros, habas) de un hueco al siguiente, de una en una. Si la última semilla del jugador en un movimiento de siembra cae en un agujero del adversario donde había 1 ó 2 semillas,

el jugador se queda las 2 ó 3 fichas resultantes permanentemente (ha recogido una siembra)¹⁶². El objetivo del juego es recolectar el mayor número posible de semillas.

Conviene aclarar que, en términos generales, los juegos de recolección se diferencian de los juegos de captura en el hecho de que aquello que busca o recolecta el jugador son elementos neutrales en el juego, en el sentido de que no se trata de enemigos ni fichas controladas por el enemigo (en el mancala, las fichas van rotando de un jugador a otro, no controla cada uno un grupo determinado de fichas). Así, el juego de la búsqueda de un tesoro, que tradicionalmente organizan los niños diseminando pistas alrededor de la casa, es un juego de recolección, mientras el juego del escondite es fundamentalmente un juego de caza/captura, ya que aquello que se busca o se intenta capturar no son objetos “neutrales” sino sujetos adversarios.

Por su parte, el Monopoly es un juego de mesa basado en una mecánica de recolección de dinero con el añadido de un componente de carrera¹⁶³.

Existen también diversos videojuegos de recolección, como *Pac-Man* o *Bomb Jack*. La recolección de objetos valiosos diseminados en los escenarios era también muy característica de clásicos videojuegos de plataformas como *Super Mario Land* (Nintendo, 1989), *Super Mario World* (Nintendo, 1990) o *Sonic* (Sega, 1991), y de algunos clásicos del videojuego de estrategia como *Warcraft* y *Starcraft*, donde se combina la estrategia bélica con la recolección de materias primas y la construcción de edificios, naves, robots, etc. Recientemente, una mecánica combinada de exploración de escenarios y recolección de objetos se ha convertido en un componente frecuente de los videojuegos de acción modernos en 3D, que complementan la mecánica de disparos con escenas de exploración orientadas a encontrar pequeños objetos valiosos en frondosos escenarios tridimensionales. Videojuegos que han apostado claramente por esta combinación son, por ejemplo, *Bioshock* o *Resident Evil 4*.

En todo caso, el videojuego contemporáneo más emblemático sobre la mecánica de recolección es, indudablemente, *Katamari Damacy*. Recordemos que se trata de un videojuego semi-abstracto donde el jugador controla una especie de escarabajo pelotero con una bola que posee la particularidad de “enganchar” todo aquello con lo que establece contacto. Steven E. Jones (2008: 47) ha subrayado el estilo surrealista de *Katamari Damacy*: los objetos que puede recolectar el jugador (desde

¹⁶² Esta forma de jugar corresponde a una versión determinada del Mancala, llamada Awalé. Existen muchas versiones diferentes de juegos de mancala, que siguen reglas ligeramente distintas.

¹⁶³ En el contraste entre el Mancala y el Monopoly como juegos de recolección prototípicos de épocas y culturas diferentes, resulta muy significativo que el Mancala no incluya una mecánica de juego de “carrera” relevante, mientras en el Monopoly, que podríamos considerar como heredero occidental/contemporáneo del juego africano, “llegar antes” es casi tan importante como “sembrar bien”.

hamburguesas hasta perros, pasando por extintores y helados), están diseminados de forma totalmente azarosa en el paisaje del juego, y el proceso de recolección de los objetos por parte del jugador tampoco responde a un orden lógico riguroso. Del análisis de Jones se puede extraer que este estilo de recolección diseñado en *Katamari Damacy* no sólo evoca el surrealismo, sino también una experiencia bastante más próxima: la experiencia de recolección en la cotidianidad contemporánea, en la era digital. Gracias a la casi ilimitada capacidad de nuestros nuevos “almacenes” y “estanterías” digitales, ¿quién puede resistirse a “relajar” un tanto su criterio selectivo en la experiencia de recolección?... En este sentido, *Katamari Damacy* tiene mucho de “parodia lúdica” sobre el nuevo estilo de recolección en la era digital.

Un caso opuesto respecto a *Katamari Damacy* podría ser *Tetris*, en tanto que videojuego que privilegia lo “vacío”, la “austeridad” y el “orden”, por encima de lo “lleno”, la “acumulación” y el “desorden”.

- **Juegos y videojuegos basados en mecánicas de caza/captura.**

Los juegos infantiles tradicionales de caza y captura de enemigos incluyen juegos de puntería, como el balón-tiro, y juegos de puntería sobre enemigos virtuales, como en el caso del tirachinas o los juegos de diana. También juegos como el escondite, donde, no obstante, la actividad de caza se representa a través de la exploración del espacio en lugar de las habituales acciones de puntería. Por otro lado, los juegos de tablero clásicos de este género son el ajedrez, las damas y sus herederos más figurativos, como p. ej. Warhammer. En los videojuegos se pueden encontrar modelos de juego de caza/captura basados sólo en la puntería (*Operation Wolf* [Taito, 1987], *Time Crisis* [Namco, 1995]), pero también en la suma de exploración del espacio y puntería, como los famosos *first-person shooters* (*Half-Life*, *Call of Duty*). También se incluyen aquí videojuegos de caza/captura basados en la estrategia, como *Age of Empires II* o *Starcraft*. En cuanto al escondite, sin duda su principal “heredero” en el mundo de los videojuegos es *Metal Gear Solid*, que en su esencia constituye una fusión entre dicho modelo de juego tradicional y el cine de espías.

Una diferencia esencial entre dos géneros de caza/captura como los videojuegos de disparos y los videojuegos de estrategia reside en las condiciones esenciales de éxito para realizar acciones, a nivel enunciativo/performativo. En este sentido, la importancia de la rapidez y la agilidad perceptiva del jugador distingue a los videojuegos de disparos de los videojuegos de estrategia, que, si bien a veces pueden requerir cierta rapidez (el caso del género de estrategia en tiempo real), no suelen exigir la agudeza y agilidad perceptiva de forma sustancial, sino que se

orientan a tareas fundamentalmente cognitivas del jugador (habilidad estratégica, razonamiento gestáltico) (cfr.: Egenfeldt-Nielsen et al. [2008]: 44).

- **Juegos y videojuegos basados en mecánicas de configuración/construcción.**

En este caso, se trata de juegos que consisten en formar una configuración determinada con unas piezas para poder ganar. Por ejemplo, los puzzles, el Tangram, el Tres en Raya, el Solitario, el Conecta 4, e incluso el juego del “puzzle humano” llamado *Twister*. En cuanto a los juegos tradicionales sin tablero o piezas, corresponden a este género los juegos de acertijos y adivinanzas. En ellos se ofrece al jugador una serie de pistas, que éste deberá combinar de forma adecuada para descubrir la información oculta.

El género de videojuegos que se asocia más claramente a la tradición del juego de configuración es el género de aventura. No por casualidad la crítica especializada suele denominar una mecánica de juego característica de este género de videojuegos como “resolución de puzzles”, aunque aquí en un sentido general, no sólo ligado a la articulación de piezas (objetos) sino también referido a la combinatoria de acciones del jugador.

Una característica particular de los juegos de configuración de tipo puzzle y de los videojuegos de aventura es que la articulación correcta de las acciones o piezas suele responder a una solución única y bien definida. Se trata de hallar una (“la”) solución exacta.

- **Juegos y videojuegos basados en mecánicas de destreza/carrera.**

Hay muchos juegos infantiles que promueven el ejercicio físico y el ejercicio de la destreza sin necesidad de orientarlos a la caza y captura de fichas o jugadores adversarios. Éstos son juegos de destreza, ritmo y habilidad atlética, como saltar a la comba, saltar a la pata coja, el juego del palé o el avión, etc. Cuando se llevan a un límite, los juegos de destreza física derivan en lo que Roger Caillois (2001) denomina juegos “ilinx” o juegos de vértigo: p. ej., acrobacias atléticas, acrobacias en monopatín, etc. Por otro lado, muchos de los juegos de destreza se integran en mecánicas de carrera, p. ej. carreras a la pata coja, carreras de aros, carreras de sacos, en monopatín, etc.

La actividad de destreza física/carrera está directamente presente en los juegos tradicionales de calle, pero también resulta simbolizada en muchos juegos de tablero mediante tiradas de dados (Backgammon, Parchís). En los videojuegos puede aparecer la carrera explicitada (videojuegos de conducción), y la destreza/física

generalmente se traduce en mecánicas de agilidad perceptiva y reflejos. Por ejemplo, aunque antes se ha afirmado que los videojuegos de plataformas (*Super Mario*, *Sonic*) contienen una relevante mecánica de recolección de objetos valiosos en los escenarios del juego, este género de videojuegos también está profundamente vinculado a la mecánica de destreza perceptiva y reflejos, asociada a la agilidad atlética en el mundo representado.

El género de plataformas clásico tiene menos presencia en la actualidad que en los años 90, pero se puede encontrar integrado en numerosos videojuegos modernos que combinan la acción (mecánicas de caza/captura), la narrativa y mecánicas de destreza física/perceptiva, p. ej. en *Prince of Persia: Las Arenas del Tiempo*.

Cabe añadir que éxitos de *party game* recientes como el videojuego sobre el mundo del rock *Guitar Hero* aportan una nueva dimensión al videojuego de destreza, combinándolo con el sentido musical/rítmico, tal como sucedía, por ejemplo, en el tradicional juego de saltar a la comba.

Esta tipología de géneros de juego en función de mecánicas básicas de interactividad, se podría completar mediante un estudio de R. Bartle acerca de perfiles de usuarios de mundos virtuales de rol *on-line*. Según el estudio de Bartle (en: Salen y Zimmerman, 2006: 754-787), un videojuego que ofrece notable variedad de estilos de interacción al usuario, como los MMOGs (*massive multiplayer on-line games*), deriva en la emergencia de cuatro perfiles claramente diferenciados de jugador: “*killers*” (jugadores orientados a caza/captura), “*achievers*” (jugadores orientados a recolección de objetos valiosos), “*explorers*” (jugadores orientados al descubrimiento y comprensión sobre el funcionamiento del entorno, sin especial voluntad de incidir sustancialmente sobre el mismo), y “*socializers*” (jugadores orientados a la interacción social, la creación de contactos interpersonales o la búsqueda de prestigio social en la comunidad de usuarios). Mientras los perfiles de *killer* y *achiever* coinciden bien con las mecánicas de caza/captura y búsqueda/recolección, según han sido aquí definidas, los perfiles de *explorer* y *socializer* invitan a la consideración adicional, junto a las cuatro mecánicas históricas del juego, de “mecánicas de exploración” de mundos y “mecánicas de interacción social”, respectivamente.

* * *

Consideraciones finales.

Antes de cerrar este apartado del trabajo es conveniente comentar que no hay espacio suficiente aquí para entrar a valorar con la profundidad que requeriría el tema de las múltiples

hibridaciones de género que se han producido y se siguen produciendo en el videojuego contemporáneo. Videojuegos modernos como *Grand Theft Auto: Vice City*, *Half-Life*, *Tomb Raider*, *Deus Ex*, *The Elder Scrolls IV: Oblivion*, *Bioshock*, *Prince of Persia: Las Arenas del Tiempo*, *Metal Gear Solid 2*, *World of Warcraft*, etc., no pueden clasificarse de forma absolutamente nítida en algunas de las categorías desarrolladas aquí, lo cual, en cierto sentido, constituye un signo de vitalidad creativa en el diseño de videojuegos.

De entrada, resulta relevante el hecho de que si bien el descubrimiento o construcción de una experiencia narrativa corresponde tradicionalmente a los géneros de aventura y rol, en los últimos años el componente narrativo del videojuego ha cobrado una importancia cada vez mayor en todos los géneros. Así, videojuegos que a priori podían parecer simples *shooters*, como *Half-Life*, desvelan durante el juego interesantes tramas narrativas. Así, desde finales de los 90, juegos como el propio *Half-Life* y *Tomb Raider* hicieron emerger un nuevo género híbrido, de sólido éxito comercial: el género de acción/aventura. Este nuevo género no sólo se originó a partir de la integración de la narrativa en el género de acción, sino que también se basa en el enriquecimiento de las tradicionales mecánicas de caza/captura de los videojuegos de acción con otras diferentes. Por ejemplo, en *Bioshock* se combina la puntería con la búsqueda/exploración; en *Prince of Persia: Las Arenas del Tiempo* se combina la lucha de espadas (mecánica de caza) con mecánicas de destreza física/perceptiva heredadas de los juegos de plataformas; y en *Metal Gear Solid 2* y *Deus Ex* se promueve la acción basada en decisiones tácticas (exploración/sigilo vs. confrontación directa con enemigos).

En ocasiones, distintas mecánicas de juego se integran de forma tan equilibrada y variada que resulta muy difícil distinguir una dominante entre ellas. Por ejemplo, en *Grand Theft Auto IV* se alternan con frecuencia escenas basadas en conducción (carrera) con escenas de enfrentamiento armado contra gángsters y matones (caza/captura). En los videojuegos de rol también es muy habitual la alternancia equilibrada de diversas dominantes en la mecánica de juego, por ejemplo entre misiones basadas en búsqueda de tesoros y misiones con el objetivo de enfrentarse y derrotar a un dragón o un mago malvado. Esta gran variedad de misiones es especialmente manifiesta en mundos narrativos persistentes *on-line*, como *World of Warcraft*.

**LA SIGNIFICACIÓN DEL VIDEOJUEGO COMO
MEDIO DE EXPRESIÓN:
EL LENGUAJE VIDEOLÚDICO**

La significación del videojuego como medio de expresión: el lenguaje videolúdico

1. Introducción

El estudio de la significación del videojuego se puede abordar desde la consideración del videojuego como medio de expresión (el lenguaje videolúdico) y desde la consideración del videojuego como discurso o texto. Esta distinción remite a la dicotomía entre “lengua” y “habla” establecida por Saussure, y que deriva en el estudio de la significación como “sistema” o como “proceso”, es decir: el estudio de sistemas de significación (lenguajes), o bien el estudio de la organización global del sentido en los productos del lenguaje (discursos, textos). Los apartados anteriores del trabajo han tratado fundamentalmente sobre la significación del videojuego como “discurso videolúdico”; a partir de este punto nos centramos en el estudio de la significación del videojuego como “lenguaje videolúdico”.

Cabe recordar que un lenguaje se puede definir como un sistema de códigos de significación interrelacionados por su vinculación a una materia o técnica de expresión común (p. ej., la pintura, la música, la técnica de expresión audiovisual, etc.)¹⁶⁴.

Asimismo, cabe recordar que un código de significación es una estructura que enlaza, por convención, los elementos de dos organizaciones o sistemas de unidades culturales diferentes, que en Semiótica son denominados “plano de expresión” y “plano de contenido”. El código de significación no sólo pone en relación unidades del plano de la expresión y unidades del plano del contenido de forma aislada, sino que también implica la puesta en equivalencia de relaciones internas del plano de la expresión con relaciones internas del plano del contenido. Tomando el ejemplo del código de circulación, la relación semiótica no es simplemente la del /rojo/ y la “prohibición”, sino la de las parejas /rojo/ vs. /verde/ (en el plano de expresión) y “prohibido” vs. “permitido” (en el plano de contenido) (Groupe M, 1993: p. 41).

Para el estudio de la significación del videojuego como lenguaje o medio de expresión es importante tener en cuenta la siguiente cuestión: los códigos de significación se fraguan fundamentalmente por convención cultural, pero esto no significa que equivalgan exclusivamente a un repertorio de “competencias culturales” del lector/jugador previas al consumo de determinado discurso o texto. Un código de significación también puede constituir

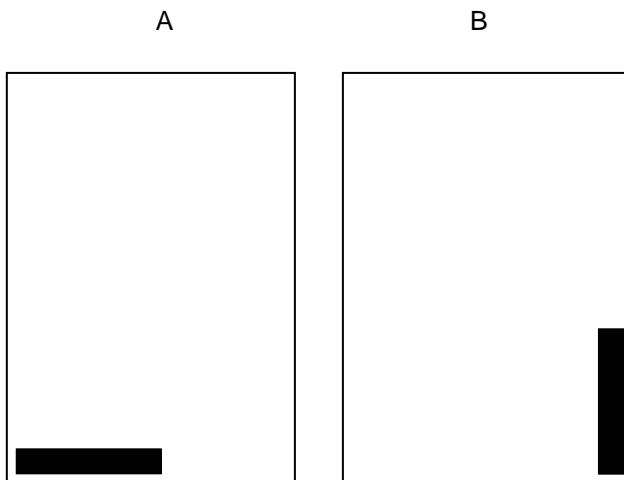
¹⁶⁴ En este trabajo se utiliza el término “lenguaje” en su acepción general, desligada de su componente estrictamente lingüístico.

un código “a descubrir” por el receptor de un discurso determinado, demandando así su construcción inferencial durante el consumo del propio texto.

En suma, la relación entre los textos y los códigos de significación no es sólo una relación competencial en el sentido estricto, sino también creativa y de innovación estética. Es decir, un texto puede considerarse el lugar de plasmación de un conjunto de códigos de significación preexistentes, pero también puede erigirse en un lugar de “invención” o instauración de códigos de significación particulares (cfr.: Eco, 1977: 400 y ss.; Aumont et al., 1990: 106). Por ejemplo, si bien para un espectador-tipo los códigos generales del cine clásico pueden conformar un repertorio de códigos de significación previamente conocido, un film “de autor” suele presentar un sistema de significaciones visuales coherente y particular de la obra.

Aunque se puede considerar que en todo texto existe un cierto balance entre códigos de significación preexistentes y códigos de significación originales del propio texto, puede haber una decantación marcada hacia un lado o hacia otro. En el caso del juego y el videojuego, éstos demandan siempre al jugador una intensa actividad inferencial sobre códigos semióticos propios o internos de la obra.

Pero, ¿en qué consisten exactamente los códigos de significación característicos del videojuego como medio de expresión? Podemos empezar a concretar esta cuestión a través de las siguientes imágenes:



Imaginemos que dos jugadores, A y B, acaban de empezar una partida de *Tetris*, y a ambos les ha tocado la misma pieza, el rectángulo alargado. El jugador A la ha colocado tal como aparece en la imagen de la izquierda, y el jugador B la ha colocado tal como aparece en la imagen de la derecha. Imaginemos ahora que le preguntamos a un diseñador gráfico sobre la significación de ambas imágenes, y después le preguntamos a un experto jugador de *Tetris*:

- El diseñador gráfico nos podría decir, por ejemplo, que la imagen A connota “reposo” y la imagen B connota “actividad”, por asociación antropomórfica implícita.

- En cambio, el experto jugador de *Tetris* nos dirá que la imagen A significa “conservadurismo” y la imagen B “ambición”.

Si estos dos análisis del significado de las imágenes son profundamente diferentes es porque se basan en dos perspectivas semióticas (“lenguajes”) completamente distintas.

El primer juicio acerca del significado de las dos imágenes se basa en un código de significación visual, basado en la consideración de las formas plásticas como signos. En cambio, el segundo juicio sobre la significación de ambas imágenes se basa en códigos específicamente videolúdicos. Pero ¿exactamente en qué tipo de códigos de significación se basa el experto en *Tetris* para decir que la primera imagen significa “conservadurismo” y la segunda “ambición”?

En *Tetris*, el objetivo es obtener el máximo número de puntos posibles a través de la formación de líneas con las piezas que van cayendo, y una regla establece que se obtienen más puntos extra cuantas más líneas se formen simultáneamente en una sola acción¹⁶⁵.

Teniendo esta regla en cuenta, observamos que la acción del jugador A le permitirá, probablemente, obtener puntos más fácilmente con las siguientes piezas, pero no tantos puntos como podrá obtener el jugador B a largo plazo, si tiene algo de fortuna y logra colocar las siguientes piezas con acierto. Así, si interpretamos las acciones conforme a un código implícito de estrategias posibles que permite el juego, la acción del jugador A se asocia a la estrategia de buscar pocos puntos pero seguros, mientras la acción del jugador B se asocia a la estrategia de buscar muchos puntos aunque ello requiera asumir más riesgos. Efectivamente, se trata de una acción “conservadora” vs. una acción “ambiciosa”, respectivamente, tal como nos había anticipado el experto en *Tetris*. Analicemos ahora el trasfondo semiótico de estas observaciones:

En primer lugar, en *Tetris* la acción de “colocar una pieza” tiene una función convencional determinada: “economizar espacio” (ya que el hecho de que cualquier bloque alcance la parte superior de la pantalla es lo que provoca la derrota). Pero esta relación del tipo significante-significado no es suficiente para explicar por qué la acción puede cobrar la significación de “conservadurismo” o “ambición”.

Consideremos ahora la relación /colocar pieza/ - “economizar espacio” (regla transformacional) como un signo en su conjunto, y veamos su relación con otros códigos de significación del propio juego, concretamente un código estratégico. A grandes rasgos, dicho código estratégico consiste en lo siguiente:

¹⁶⁵ Se toman aquí las reglas de la versión específica de *Tetris* para Game Boy Advance.

Expresión	Contenido		
	Oportunidades	/	Riesgos
Formación rápida de “líneas” (tan pronto como sea posible)	Muchas puntuaciones a lo largo de la partida		Puntuaciones de valor bajo
Formación lenta de “líneas” (tras acumulación previa)	Puntuaciones de valor alto		Pocas puntuaciones a lo largo de la partida

Un código cultural suplementario a éste (ya trascendente al diseño del juego en sí), proyecta la primera estrategia respecto a los valores convencionales de “seguridad”, “ir lento pero seguro”, etc.; en cambio, la segunda estrategia tiende a los valores convencionales de “aventura”, “apuesta arriesgada”... Todo ello viene a constatar la apreciación de nuestro experto en *Tetris*: la contraposición entre una jugada “conservadora” vs. una jugada “ambiciosa”.

Si lo abstraemos hacia principios generales, el análisis de este ejemplo de *Tetris* nos puede revelar tres cuestiones básicas de la significación del videojuego como lenguaje o medio de expresión:

- 1) **El signo característico del lenguaje videolúdico, como materia de expresión, son las acciones del jugador y las reglas de juego** (esencialmente, relaciones de acción-función). Aunque el videojuego comprende diversas materias de expresión además de la acción y las reglas de juego, por ejemplo imágenes y sonidos, el signo emblemático del videojuego como unidad de expresión son las acciones del jugador y las reglas de juego. Esta idea es consistente respecto a una observación de Salen y Zimmerman (2004: 34), que afirman que el significado en un juego consiste fundamentalmente en la relación entre una acción del jugador y su efecto correspondiente, emitido por el sistema. Como iremos viendo, la significación de las acciones del jugador empieza efectivamente por su vinculación a unos efectos convencionales en el marco del juego, pero no termina ahí. Eso es sólo el principio.
- 2) El signo videolúdico adquiere significaciones “de segundo orden” en función de **códigos de significación internos o convencionales del diseño videolúdico**. Un ejemplo son los códigos estratégicos (tal como hemos visto en el ejemplo), pero existen bastantes más, que iremos describiendo en este apartado.
- 3) El signo videolúdico adquiere significaciones “de tercer orden” en función de la relación del signo y los “códigos internos” del juego con **códigos culturales externos al diseño videolúdico en sí**.

En términos semióticos, la significación del videojuego relativa al primer punto conforma un “nivel denotativo” del lenguaje videolúdico, y la significación del videojuego relativa al segundo y el tercer punto conforma un “nivel connotativo” del lenguaje videolúdico. Tal vez resulte clarificador el siguiente esquema:

Expresión	Contenido		
	Denotación	Connotación	
Significantes videolúdicos básicos	Efectos convencionales según reglas de juego	Códigos internos de diseño videolúdico	Códigos culturales externos
Acción del sujeto/jugador	Función de la acción	Significación de “segundo orden”	Significación de “tercer orden”
Componente del mundo del juego	Función del componente del juego		

Cabe recordar que la denotación se concibe, en semiótica, como una relación “primaria” o “fuerte” de un significante (unidad de expresión) con un significado (unidad de contenido), en virtud de un código de significación que, por convención, resulta habitual en la asociación de ambos elementos. Esto implica el principio fundamental de que una relación denotativa no puede depender o estar subordinada a otro código de significación subyacente. Por el contrario, la connotación es una relación semiótica subordinada a una relación denotativa subyacente.

En la connotación (según la conocida fórmula de R. Barthes), la unidad de expresión está formada por la correlación del significante y el significado denotativos como conjunto, y la unidad de contenido “superpuesta” es una significación derivada que el código connotativo proyecta sobre el significante original. Un sencillo ejemplo al respecto: la palabra /mariposa/, situada en la página de un libro cualquiera, constituye un “significante” (unidad de expresión), que tiene como denotación la “concepción del insecto mariposa” que el lector active en ese momento¹⁶⁶. Una vez reconocido este significado primario de la palabra /mariposa/, se abre la veda a la emergencia de connotaciones. En este caso, existe un código cultural muy común

¹⁶⁶ Cabe recordar que, tal como explicó Ch. S. Peirce, la concepción sobre un significante que active un determinado sujeto ante la percepción del mismo puede adquirir diversos “interpretantes” o “formas cognitivas”: por ejemplo, una imagen mental (de la mariposa), un sinónimo (de la palabra mariposa), etc. El hecho de que cada una de estas posibles “formas de interpretación cognitiva” constituyan, a su vez, otros signos, es el origen de la famosa teoría de Peirce sobre la “semiosis ilimitada”.

que asocia el insecto “mariposa” al valor simbólico de la “delicadeza”. Lo importante aquí es observar que, sin la activación previa de la denotación, el código connotativo no podría activarse. Es decir, si el lector no reconoce previamente la denotación /mariposa/ (significante) - “mariposa” (significado), porque no conoce la palabra o no conoce bien el idioma, por ejemplo, entonces la connotación de “delicadeza” no puede emerger. Esto explica el hecho de que un código connotativo se suela considerar una especie de código de significación “parasitario” (cfr.: Eco, 1977: 110; Courtés, 1997: 20).

La representación gráfica de estas cuestiones responde a lo siguiente:

Expresión		Contenido	Código connotativo
Expresión	Contenido		Código denotativo

En referencia al videojuego, tomando en cuenta la relevancia de las relaciones /elemento del juego/ - “función en el juego” en el nivel denotativo, una semiótica particularmente próxima al lenguaje videolúdico es la semiótica de la arquitectura.

Umberto Eco, que ensayó una semiótica de la arquitectura en *La estructura ausente* (1968: 323 y ss.), estableció desde ese ámbito un principio semiótico perfectamente aplicable al videojuego: según Eco, entendida la arquitectura como medio expresivo, la denotación fundamental del objeto arquitectónico son las funciones primarias (convencionales) de dicho objeto, que a su vez se pueden cargar de connotaciones simbólicas añadidas. Por ejemplo, tomando un /arco triunfal/ como objeto significante, Eco comenta que su denotación primordial es la “posibilidad de pasar”, mientras su principal connotación simbólica son los valores de “triunfo” o “celebración” (Eco, 1968: 330). Representado esquemáticamente:

Expresión		“Triunfo”, “celebración” (connotación)	Código connotativo
/Arco triunfal/ (objeto)	“Posibilidad de pasar” (función principal)		Código denotativo

En el caso del estudio del videojuego como medio de significación, aquí plantearemos la conveniencia de añadir dos aspectos fundamentales a las bases de la semiótica arquitectónica: por un lado, el protagonismo de las acciones del sujeto/jugador sobre cualquier otro tipo de objetos significantes en el nivel denotativo; por otro lado, una distinción entre códigos connotativos sustentados en convenciones de diseño videolúdico vs. códigos culturales externos a los cánones del diseño videolúdico.

Expresado gráficamente, todo ello nos lleva al siguiente esquema sobre las estructuras básicas de la significación del lenguaje videolúdico:

Expresión		Connotación/es externa/s (según convenciones culturales)
Expresión	Connotación interna (según diseño videolúdico)	← Código connotativo videolúdico
Expresión: /Acción/ /Componente/	Denotación: “Función”	← Código denotativo videolúdico

Aplicado al ejemplo inicial de *Tetris*, el esquema quedaría rellenado de dos maneras posibles, en función de la acción escogida por el jugador entre las dos opciones planteadas:

“OPCIÓN A”:

Expresión		Connotación/es externa/s: “Seguridad”, “conservadurismo”
Expresión	Connotación interna: “Estrategia de muchas puntuaciones aunque bajas”	Código connotativo videolúdico (de estrategias)
Expresión: /Acción = colocar barra en horizontal/	Función primaria atendida: “Economizar espacio sobre eje vertical”	Código denotativo videolúdico

“OPCIÓN B”:

Expresión		Connotación/es externa/s: “Amisión”, “aventura”, “riesgo”
Expresión	Connotación interna: “Estrategia de pocas puntuaciones pero altas”	Código connotativo videolúdico (de estrategias)
Expresión: /Acción = colocar barra en vertical/	Función primaria desatendida	Código denotativo videolúdico

Se podría aducir que, respecto a casos como el de la “opción B”, se está dando algo por supuesto: el hecho de que el jugador “sabe jugar”. Si no se diera esto por supuesto, no sería posible asociar automáticamente la estrategia “arriesgada” a la acción del jugador, puesto que su forma de jugar sería producto, simplemente, del hecho de que el jugador no conoce bien el

juego. Efectivamente, esto es cierto, y pone de manifiesto la necesidad o conveniencia de aplicar, en el análisis del videojuego como medio de expresión, un principio que ya habíamos aplicado antes, en el estudio de la significación del videojuego como discurso: la consideración del jugador no como jugador empírico sino como “**jugador modelo**”; lo cual lleva implícita la consideración de la experiencia de juego no como experiencia de juego en general (“play”) sino como “experiencia de juego diseñada” (“gameplay”).

2. Reglas de juego en videojuegos y su cualidad como signos

La acción del jugador y los componentes del mundo del juego constituyen los significantes esenciales en la dimensión denotativa del lenguaje videolúdico, mientras las reglas de juego y la actividad emergente de *gameplay* (mecánicas de juego, tácticas, estrategias, etc.) constituyen los significantes esenciales en la dimensión connotativa del lenguaje videolúdico.

Antes de continuar, es conveniente definir la noción de reglas de juego y sus diversas facetas fundamentales en el ámbito del videojuego¹⁶⁷.

Según la investigación precedente, las reglas del videojuego se pueden definir como aquellos elementos del juego que definen las acciones del sujeto/jugador y los componentes del mundo del juego (existentes y eventos) a través del establecimiento de una serie de propiedades y relaciones entre éstos convencionales en el juego, y mediante vínculos convencionales de las acciones del sujeto/jugador y los existentes/eventos del mundo del juego con determinadas funciones de transformación de estados. Asimismo, las reglas condicionan y a la vez posibilitan la experiencia de juego en tanto que experiencia diseñada.

Las reglas de juego en los videojuegos cumplen el siguiente repertorio de funcionalidades esenciales:

- 1) Establecen aquello que el sujeto/jugador puede hacer (potencialidades) y aquello que no puede hacer (limitaciones), y definen las competencias de actuación del sujeto/jugador (querer/deber, saber/poder) para el desarrollo de acciones y la consecución de cambios de estado.
- 2) Instituyen los vínculos de transformación convencionales (estables entre diversas unidades de *gameplay/narratividad* -niveles, escenas, *quests*- o partidas) entre las acciones del sujeto/jugador y sus funciones en el juego, tanto respecto a la actualización de acciones como a su realización, así como también las condiciones adicionales que pueden ser requeridas para el cumplimiento de las funciones transformacionales.
- 3) Determinan las vinculaciones entre los componentes del mundo del juego (existentes y eventos) y sus funciones convencionales, además de regular su desarrollo en el juego (condiciones de ausencia/presencia, modos de actualización de

¹⁶⁷ Respecto al estudio semiótico de las reglas de juego, con especial atención al diseño de reglas en la esfera de realidad del juego: Ruiz Collantes, X. (2009): “Marcos jurídicos de mundos lúdicos. Tipologías de reglas en juegos y videojuegos”.

acciones/comportamientos y modos de realización de acciones/comportamientos), así como también las condiciones adicionales que pueden ser requeridas para el cumplimiento de dichas funciones transformacionales.

- 4) Establecen las interrelaciones esenciales relativas a propiedades de los componentes del juego entre sí (p. ej., la jerarquía de puntuación de los diferentes tipos de cartas en la Brisca), y (eventualmente) de los diversos sujetos que participan de un sujeto/jugador colectivo.
- 5) Determinadas “reglas y regularidades de *gameplay*” completan el ámbito de la regulación del juego: se trata de las reglas de objetivos y de los vínculos convencionales entre determinadas actividades emergentes y determinados objetivos instrumentales o principales del juego (vinculaciones estables en diversas unidades de *gameplay/narratividad* o, al menos, en la globalidad de partidas posibles en el interior de una de ellas). Así, además de las reglas de objetivos encontramos aquí las reglas o regularidades de actividad-función relativas a “condiciones de victoria/derrota”, “scripts de juego” y “mecánicas de juego”.

A partir de aquí, se puede definir la siguiente tipología de reglas de juego en videojuegos:

1) Reglas de competencias de actuación

2) Reglas transformacionales de acción/efecto

a) Reglas transformacionales de actualización de acciones

- i) Primarias (vínculos de acción de sujeto/jugador - actualización de acción)
- ii) Secundarias (condiciones para actualización de la acción)

b) Reglas transformacionales de realización de acciones

- i) Primarias (vínculos de acción actualizada de sujeto/jugador - realización de acción)
 - (1) Simples (efecto de valor unívoco)
 - (2) Complejas (efecto de valor relativo o ambiguo¹⁶⁸)
- ii) Secundarias (condiciones para realización de la acción)

3) Reglas transformacionales de componente del mundo del juego / efecto

¹⁶⁸ Ver, en secciones anteriores (“dimensión de acción/transformación” del sujeto/jugador; código de “oportunidades vs. riesgos”), la noción de “reglas transformacionales simples” vs. “complejas”, y su relación con el juego de estrategia.

- a) **Reglas transformacionales de determinación de ausencia/presencia del componente en el mundo del juego**
 - b) **Reglas transformacionales de actualización de acciones o patrones de comportamiento de componentes del mundo del juego**
 - i) Primarias (vínculos de componente de mundo del juego - actualización de acción/comportamiento)
 - ii) Secundarias (condiciones para actualización de la acción/comportamiento)
 - c) **Reglas transformacionales de realización de acciones o patrones de comportamiento de componentes del mundo del juego**
 - i) Primarias (vínculos de acción/comportamiento actualizado de componente del mundo del juego - realización)
 - ii) Secundarias (condiciones para realización de la acción/comportamiento)
- 4) **Reglas de interrelaciones** relativas a propiedades de componentes del mundo del juego entre sí, y de diversos sujetos de un sujeto/jugador colectivo entre sí
- 5) **Reglas y regularidades de *gameplay***
- a) **Reglas de objetivos**
 - b) **Mecánicas de juego**
 - c) **Condiciones de victoria/derrota**
 - d) **Scripts de juego**¹⁶⁹

A efectos de su emplazamiento en un sistema global de códigos de significación videolúdicos, que se irá desgranando a continuación, la clasificación anterior se puede simplificar mediante tres grandes tipos de reglas de juego, en un sentido amplio:

- **Reglas de juego denotativas:** reglas de juego transformacionales primarias, que definen las vinculaciones esenciales entre una acción del sujeto/jugador o componente del juego y sus funciones transformacionales convencionales, al nivel de actualización de acciones o bien de realización de acciones, y en el marco de la dimensión sistémica del texto (trascendente a partidas y/o unidades de *gameplay* específicas).

¹⁶⁹ Puede ser interesante confrontar esta clasificación de reglas de juego en videojuegos con la tipología de reglas de juego propuesta por X. Ruiz Collantes (2009).

- **Reglas de juego connotativas:** reglas de juego que definen condiciones adicionales en la transición entre la acción del sujeto/jugador o componente del juego y su función transformacional (al nivel de actualización o de realización de acciones), o bien establecen interrelaciones significativas relativas a propiedades de componentes del juego entre sí, o de sujetos de un sujeto/jugador colectivo entre sí.
- **Reglas y regularidades de gameplay (connotativas):** reglas o regularidades de actividad de *gameplay*, que establecen objetivos reglados y definen relaciones convencionales de actividad-objetivo, fundamentalmente relativas a condiciones de victoria/derrota, mecánicas de juego y *scripts* de juego.

Antes de proseguir puede ser interesante un breve inciso respecto a la posibilidad de definir las reglas de juego a nivel profundo o superficial, con independencia del tipo de regla al que pertenezcan.

Niveles operacional vs. constitutivo de las reglas de juego.

Tomando una terminología de Salen y Zimmerman (2004: 130 y ss.), se denominarán aquí los niveles profundo y superficial de las reglas de juego como nivel “constitutivo” y nivel “operacional”, respectivamente.

Se puede adaptar un curioso ejemplo aportado por estos autores para ilustrar la diferencia entre los niveles superficial y profundo en la concepción de las reglas: se trata de una comparación entre el “Tres en Raya” y otro juego llamado “Tres para 15”.

El juego del “Tres para 15” se basa en el siguiente “tablero” de juego y las siguientes reglas expresadas a nivel “operacional”, que se recogen justo debajo:

2	9	4
7	5	3
6	1	8

- Regla operacional 1: Para seleccionar un número, el jugador debe tacharlo de la parrilla y anotarlo aparte.
- Regla operacional 2: Seleccionar un número significa apropiárselo (el número ya no puede ser escogido por el otro jugador).

- Reglas operacional 3: el Objetivo del juego es sumar 15 con tres números.

En el Tres Raya, las reglas homólogas a las anteriores, expresadas a nivel “operacional”, serían las siguientes:

- Regla operacional 1: Para seleccionar una casilla, un jugador dibuja una “O” y el otro una “X”.
- Regla operacional 2: Ocupar una casilla significa apropiarse el territorio (la casilla ya no puede ser ocupada por el otro jugador).
- Regla operacional 3: el Objetivo es colocar tres “Os” o tres “Xs” en horizontal, vertical o diagonal.

Como se puede observar, las reglas de juego del Tres en Raya y el Tres para 15, expresadas a nivel “operacional”, constituyen reglas de juego diferentes. Sin embargo, estas reglas pueden ser interpretadas desde una perspectiva más abstracta, a nivel “constitutivo”, y esto pone de manifiesto que ambos juegos comparten una misma estructura profunda de reglas. A nivel constitutivo, las reglas de ambos juegos pueden compartir la siguiente formulación:

- Regla constitutiva 1: Para seleccionar una unidad, cada jugador debe marcarla de alguna manera.
- Regla constitutiva 2: Seleccionar una unidad significa apropiársela (la unidad ya no podrá ser escogida por el otro jugador).
- Regla constitutiva 3: el Objetivo del juego consiste en seleccionar tres unidades alineadas en horizontal, vertical o diagonal. (Efectivamente, tanto en un juego como en el otro, esto lleva a la victoria).

En general, en este trabajo se concede relevancia al nivel operacional de las reglas, con la finalidad de extraer los múltiples matices de significación que pueden derivar de la relación entre la regla de juego, la forma concreta que adopta en el videojuego y el mundo representado del que ésta forma parte.

* * *

En conclusión, se puede establecer que el lenguaje videolúdico contiene dos ámbitos fundamentales de “denotación” y tres ámbitos fundamentales de “connotación”. Los próximos apartados del estudio se organizarán en función de ello.

Niveles fundamentales de denotación:

- a) **Denotación de reglas de juego transformacionales relativas al sujeto/jugador** (reglas de acción del sujeto/jugador - función).
- b) **Denotación de componentes del mundo de juego** (reglas de componente - función).

En términos estrictos, aquello que define al videojuego como “lenguaje videolúdico” es la interacción de los niveles denotativo y connotativo de códigos internos del diseño videolúdico, quedando como complemento esencial y sin embargo “ajeno” al medio en sí el ámbito de los códigos culturales externos. En este sentido, dejando al margen los códigos culturales externos, los tres principales ámbitos de connotación del lenguaje videolúdico serían los siguientes:

- a) **Códigos connotativos lúdicos** (reglas de juego connotativas y códigos connotativos de actividad de *gameplay*)
- b) **Códigos connotativos de narrativa interactiva**
- c) **Códigos connotativos audiovisuales** (puesta en escena, animación y lenguaje audiovisual)

A continuación se describe el potencial de significación del lenguaje videolúdico siguiendo cada uno de estos ámbitos. Para ello, se recuperarán y re-organizarán algunas ideas que se fueron recogiendo a lo largo de la investigación precedente, y se añadirán también nuevos ejemplos con el objeto de reforzar los conceptos fundamentales.

3. La dimensión denotativa del lenguaje videolúdico

3.1. Significación de las reglas de juego denotativas

Las reglas de juego primarias o denotativas son reglas transformacionales que definen la relación entre las acciones posibles del jugador en un juego y sus funciones de transformación convencionales, o bien entre componentes del mundo del juego y sus funciones de transformación convencionales. El vínculo entre acción/componente y función transformacional puede darse al nivel de actualización de acciones/comportamientos o bien al nivel de realización de acciones.

El código semiótico subyacente que define estas estructuras de significación básicas se puede esquematizar de la siguiente manera:

/Significante secundario/	"Connotación"	Connotación videolúdica o cultural
/Acción/ /Componente/	"Función" (actualización o realización)	Denotación videolúdica

Respecto a reglas transformacionales denotativas de acciones del sujeto/jugador donde la función transformacional se instituye como realización de la acción, cabe recordar el polémico caso de *Grand Theft Auto: Vice City*, donde la práctica de sexo del personaje con una prostituta tenía como efecto convencional el aumento de puntos de salud del personaje.

Otro caso interesante al respecto se encuentra en el videojuego *Fable II*. Este videojuego se desarrolla en Albión, un mundo de fantasía con ciertas resonancias dickensianas, con un joven huérfano como protagonista. Para poder convertirse en un héroe, el joven protagonista debe primero ganarse la confianza de determinados personajes que pueden revelarle importantes aventuras a realizar en Albión. Pero, para ganarse la confianza de este tipo de personajes, el protagonista deberá realizar pequeños logros que le reporten "renombre" en determinadas ciudades: desde ganarse la simpatía de la gente del pueblo a través de largas conversaciones y/o seducciones de mujeres, hasta realizar pequeños favores a ciertos personajes, pasando por el encargo de estatuas sobre su figura (pagadas por él mismo). Sólo una vez el protagonista ha alcanzado un cierto nivel de "prestigio social", los personajes más significados de la ciudad accederán a encargarle misiones heroicas.

Así, el desarrollo de acciones que reportan renombre se vincula en *Fable II* a la función de “ser digno de confianza” y “conseguir trabajo” (uno debe hacerse famoso antes de poder convertirse en un héroe). Por añadidura, Albión queda representado como un mundo donde resultan fundamentales la fama y las apariencias.

Respecto a reglas transformacionales denotativas de acciones del jugador donde la función transformacional se instituye como actualización de la acción, un diseño interesante se puede encontrar en *God of War*. Kratos, el personaje/jugador, se enfrenta en este juego a todo tipo de bestias mitológicas, y los movimientos y golpes decisivos durante el combate suelen comportar un cambio repentino en el modo de actualización: del combate con espadas predominante, donde los golpes se actualizan fundamentalmente a través de pulsaciones repetitivas, se pasa a un modo de pulsación “variada”, donde el jugador debe reproducir rápidamente con el pad una secuencia de diferentes botones que va apareciendo en pantalla (se trata de pasajes llamados *quick-time events*). De este modo, la cualidad “sorpresiva” de las acciones resolutivas del personaje en los combates no sólo deriva de las imágenes, sino también del “cambio abrupto de lo repetitivo a lo diverso” en el modo de actualización de acciones. Es decir, se produce coherencia interna entre las acciones sorpresivas del personaje y el diseño de la actualización de acciones por parte del jugador.

Otro ejemplo en este ámbito es la recordada lucha con espadas a través del intercambio de insultos en *The Secret of Monkey Island*. En esta aventura gráfica, una de las pruebas que el joven aspirante a pirata Guybrush Threepwood debe superar es la del dominio del “arte de la espada”. Pero los combates contra otros piratas donde Guybrush debe probar su valía se desarrollan en el juego como intercambios de insultos: el jugador debe escoger, tras cada estocada del adversario y su posterior comentario despectivo, una réplica zahiriante, entre varias posibilidades. Así, el jugador no actualiza las estocadas del joven pirata a través de habilidad manual, reflejos, etc., sino simplemente escogiendo determinados comentarios irónicos¹⁷⁰. El combate con espadas queda así connotado como una acción con más componente “verbal” y “psicológico” que estrictamente “físico”.

Respecto a reglas transformacionales denotativas de componentes del mundo del juego, es interesante el caso de los monjes en *Age of Empires II*:

En este juego de estrategia, los monjes cumplen la función convencional de persuadir a miembros de ejércitos enemigos y “convertirlos” a la religión/cultura del bando del jugador. El monje consigue esto si puede predicar cerca de adversarios durante suficiente tiempo, sin ser atacado. Pero los efectos no acaban en la simple representación de una conversión religiosa

¹⁷⁰ Ejemplo consultable en DVD-3 adjunto: *Monkey Island (espadas)*.

de personajes rivales: éstos no simplemente abandonan su bando original, sino que el jugador pasa a controlar entonces al miembro del ejército “convertido”. Los personajes religiosos quedan así connotados como “manipuladores” y asociados al “robo”.

Cabe recordar que, con frecuencia, los componentes “contextuales” más relevantes del mundo del juego: estados y escenarios, poseen un tipo de función transformacional particular: se trata de la modificación en algún sentido del repertorio de acciones posibles (competencias) del Sujeto/jugador y/o del repertorio de acciones/sucesos posibles en el Entorno del juego. Esto remite a la ligera diferencia entre “provocar cambios de estado” y “posibilitar acciones” (Schank y Abelson, 1987: 40), pudiendo considerar lo segundo como sub-conjunto de lo primero.

Por ejemplo, en *Zelda: Twilight Princess* el protagonista, Link, puede convertirse en ocasiones en lobo; en este caso, el “estado animal” de Link modifica de forma particular el repertorio de acciones del personaje/jugador: cuando Link se encuentra transformado en lobo, sus capacidades sensoriales aumentan considerablemente: por ejemplo, puede “percibir” olores a gran distancia e “intuir” la buena o mala predisposición de los personajes del entorno hacia él, también a distancia.

En el diseño de videojuegos, cuando los escenarios o los estados del juego influyen sustancialmente en el repertorio de acciones del sujeto/jugador, provocando modificaciones en sus competencias, y esto se comunica al jugador explícitamente mediante interfficies informativas, se suele utilizar el término de “interfaz sensible al contexto”.

4. La dimensión connotativa del lenguaje videolúdico

4.1. Significación de las reglas de juego connotativas

Las reglas de juego connotativas se pueden subdividir en reglas connotativas transformacionales y reglas connotativas no-transformacionales.

En el primer caso, se trata de condiciones adicionales o intermedias que determinan la transición entre la acción del sujeto/jugador y una determinada función transformacional (de actualización o realización), o entre un componente del mundo del juego y una función transformacional.

En el segundo caso, se trata del establecimiento de determinadas cualidades estructurantes a nivel sistémico respecto a la interrelación de los componentes del mundo del juego entre sí, y (eventualmente) entre los sujetos que conforman un sujeto/jugador colectivo entre sí.

Esto da lugar a dos códigos de significación diferenciados:

Código de reglas connotativas transformacionales

/Significante secundario: condiciones transformacionales/	"Connotación"	Connotación videolúdica
/Acción-comportamiento/ /Componente/	"Función" (actualización o realización)	Denotación videolúdica

Respecto al potencial de significación de las condiciones adicionales de transformación relativas a acciones del sujeto/jugador, un caso significativo es el de *Shadow of the Colossus*, donde, para poder trepar sobre los colosos y derrotarlos, el héroe no sólo necesita realizar una serie de acciones acrobáticas, sino también, al mismo tiempo, mantener un mínimo nivel de energía, que se debe ir dosificando en todo momento. Este diseño “humaniza” al héroe, en tanto que un sujeto que necesita descansar tras grandes esfuerzos físicos.

Otro caso interesante en este ámbito es el de *The Elder Scrolls IV: Oblivion* (Bethesda, 2006). Este juego de rol de fantasía épica se caracteriza por la importancia de la “espera”, la “paciencia”. En diversas ocasiones, el protagonista debe esperar que un sabio de su confianza

descifre determinados mensajes encriptados, peligrosos libros de magia, etc., para poder progresar en la aventura principal. Así, aunque el protagonista haya realizado las acciones principales para completar la misión, a menudo dichas acciones no resultan definitivamente “exitosas” hasta que haya pasado un determinado tiempo adicional de espera.

En general, a diferencia de muchos otros videojuegos, en los juegos de rol el tiempo suele cobrar una significación más bien positiva, ya que el paso del tiempo aporta “puntos de experiencia” o al menos la oportunidad de ganarlos, y juega así a favor del jugador en lugar de suponer una presión contra el mismo. No obstante, en términos más específicos, esta vertiente positiva del paso del tiempo suele ir estrechamente ligada a un cierto “productivismo” (acumulación de recursos en el equipamiento, potenciación de habilidades del personaje, etc.) (cfr.: Sáez Soro, 2009: 209, 217-219). Aunque *Oblivion* posee también estos rasgos del género, resalta un particular cariz positivo del paso tiempo como simple “espera”, “pacienza”. En este sentido, es significativa una escena donde se debe esperar a que amanezca en el cementerio de la ciudad imperial, para poder descubrir el grabado secreto de un muro, encriptado según la hora del día.

Respecto al potencial de significación de las condiciones de transformación relativas a componentes del mundo del juego, un ejemplo interesante se puede encontrar en el *first-person shooter F.E.A.R.* (Monolith, 2005):

Este videojuego se caracteriza por el cuidado diseño de inteligencia artificial de los enemigos del protagonista. A este respecto, Wardrip-Fruin (2009: 183-185) ha destacado la variedad de patrones de comportamiento de los enemigos, su flexibilidad para cambiar de comportamiento según las circunstancias y, sobre todo, su capacidad de “memorizar” errores en situaciones (partidas) previas y “aprender” así de los mismos, evitando cometerlos de nuevo.

A nivel denotativo, los enemigos de *F.E.A.R.* poseen un comportamiento tan “simple” como la mayoría de enemigos de los *shooters*: reducido, en lo esencial, a la función/finalidad de “atacar y eliminar al protagonista”. No obstante, condiciones de actualización de comportamientos como la aplicación del aprendizaje sobre errores recientes hacen que éstos posean, ciertamente, una mayor complejidad como personajes, y connoten cierta “inteligencia”, “astucia”, etc.

Código de reglas connotativas no-transformacionales

/Significante secundario: interrelación de componentes - sujetos-jugador /	"Connotación"	Connotación videolúdica
/Componente/ /Sujeto-jugador/	"Función"	Denotación videolúdica

Respecto a las relaciones de componentes del mundo del juego entre sí, cabe recordar que las reglas de un juego pueden establecer relaciones convencionales de distinta clase relativas propiedades entre diferentes componentes del juego: por ejemplo, relaciones jerárquicas en cuanto al nivel de competencias (las diferentes piezas del ajedrez) o relaciones de orden de intervención (la precesión de los “esbirros” a los “grandes jefes” en los videojuegos de lucha callejera, p. ej. en *Final Fight*), etc.

En cuanto a la significación de las relaciones convencionales entre estados del juego, Consalvo y Dutton (2006) han observado un caso significativo en *Los Sims*: si bien en *Los Sims* hay muchas formas diferentes de construir una vida amorosa satisfactoria para los personajes, hay también una determinada imposición de las reglas sobre el orden entre dos estados concretos: antes de poder tener relaciones sexuales, los sims deben haberse hecho amigos.

En cuanto a las interrelaciones entre diversos sujetos/jugadores en un videojuego, cabe recordar que un sujeto/jugador colectivo se puede dar tanto en casos donde un jugador individual controla un equipo de personajes como equipo (videojuegos con héroe grupal, p. ej. *Commandos 2*) como en casos de juego multi-usuario. En este último caso, encontramos videojuegos *on-line* como *World of Warcraft* donde el sujeto/jugador se suele definir como “equipo” o “clan”: pequeños grupos de jugadores que comparten misiones de forma relativamente estable durante el juego.

En los últimos años han aparecido también cada vez más videojuegos concebidos fundamentalmente para el modo cooperativo, generalmente para dos jugadores, como *LittleBig Planet*.

De estas consideraciones se pueden derivar rasgos característicos del Sujeto/jugador a partir de dicotomías como “individual / colectivo”, “grupo reducido (pareja) / grupo numeroso (clan, equipo)”, además de otras cuestiones colindantes, como la posibilidad de una estructura jerárquica en las relaciones entre los distintos integrantes del grupo de jugadores, etc.

Finalmente, otra cuestión interesante también en este ámbito es la significación del mundo del juego y sus componentes en función del diseño de “información perfecta” vs. “información imperfecta”:

El hecho de que el diseño de un juego presente una completa y estable transparencia informativa vs. una parte de ocultación informativa, acaba promoviendo las siguientes dicotomías semánticas:

Juegos de información perfecta vs. Juegos de información imperfecta

Claridad vs. Misterio

Certeza vs. Incertezas

Confianza vs. Engaño

Lealtad vs. Traición

...

En los videojuegos, los ejemplos más interesantes al respecto son juegos de estrategia como *Starcraft*, donde en la disputa por el control del territorio resulta clave conseguir más información sobre lo que están haciendo jugadores-rivales implícitos (sean éstos humanos, en el modo *on-line*, o inteligencias artificiales, en el modo *off-line*).

Todo ello da lugar también al siguiente sub-código de significación en este ámbito:

/Diseño de acceso a la información en el juego/	Claridad vs. Misterio Certeza vs. Incertezas Confianza vs. Engaño Lealtad vs. Traición	Connotación videolúdica
/Actividad - sujeto-jugador/ /Componentes - mundo del juego/	“Función”	Denotación videolúdica

4.2. Significación de los códigos connotativos de *gameplay*

Código connotativo de redundancia vs. variabilidad

Cuando un jugador actúa orientado hacia un objetivo específico, emerge un proceso de aprendizaje que consiste en evaluar el grado de libertad que concede el juego respecto a la forma de conseguir dicho objetivo. Si los caminos para conseguir objetivos son redundantes, el juego (o una parte del mismo) tiende a una “*gameplay rígida*”, modelo al que corresponden el género de aventura, videojuegos de acción de corte clásico como *Doom*, etc. Por el contrario, si los caminos para conseguir objetivos son variados, el juego (o una parte del mismo) tiende a una “*gameplay abierta*”, modelo al que corresponden el videojuego de rol, los géneros de estrategia y simulación, y algunos videojuegos de acción/aventura modernos.

Cabe recordar que la dicotomía entre dominante de repetición/rigidez vs. dominante de variedad/flexibilidad, remite a un eje semántico fundamental en la Teoría del Arte, estrechamente relacionado con la Teoría de la Información: el eje entre los universos semánticos de Redundancia vs. Información (cfr.: Gombrich, 2004; Moles, 1976).

A partir de este eje de universos semánticos, es posible desplegar un código connotativo fundamental de la *gameplay*:

<p>/Diseño de <i>gameplay</i>: redundante vs. variable/</p>	<p>“rigidez” vs. “flexibilidad” “orden” vs. “desorden” “previsibilidad” vs. “imprevisibilidad” “simple” vs. “complejo” ...</p>	<p>Connotación videolúdica</p>
<p>/Actividad/ /Componentes - mundo del juego/</p>	<p>“Objetivo instrumental / final”</p>	<p>Denotación videolúdica</p>

La actividad de *gameplay* que se orienta a “rigidez”, “orden”, “previsibilidad”, etc., es denominada en el argot de diseño como /mecánicas de juego/ (respecto a objetivos instrumentales), /scripts de juego/ o /condiciones de victoria/ (respecto a objetivos principales o finales).

La actividad de *gameplay* que se orienta a “flexibilidad”, “desorden”, “imprevisibilidad”, etc., remite en el plano de diseño a /tácticas/ o /free roaming/ (respecto a objetivos instrumentales) y a /estrategias/, /free-roaming/ u /open-world/ y /condiciones de victoria difusas/ (respecto a objetivos principales o finales).

A menudo los procedimientos redundantes/obligatorios de la *gameplay* se asocian a los valores de “necesidad”, “responsabilidad”, “sentido trágico”, “predestinación”, etc.; en cambio, los procedimientos táctico-estratégicos o de *free-roaming* se suelen asociar al campo connotativo de “libertad”. No obstante, dicha “libertad” puede ser de varios tipos:

En este sentido, cabe destacar una distinción entre juegos basados en tácticas/estrategias o, en general, juegos que explicitan variantes de *gameplay* claramente estructuradas (p. ej., también videojuegos con narrativa no-lineal explícita) vs. juegos de variabilidad no-estructurada, basados en el modelo *free-roaming* u *open-world*. En síntesis, *gameplay* de “variabilidad estructurada” vs. *gameplay* de “variabilidad no-estructurada”.

Respecto a la oposición de “libertad estructurada” vs. “libertad desestructurada” es interesante comparar un género como el juego de estrategia con, por ejemplo, determinadas escenas de *Fable II*:

Mientras los juegos de estrategia remiten a una toma de decisiones que apela al raciocinio, a la comprensión y articulación de dilemas de oportunidades/riesgos por parte del jugador, escenas de simple *free-roaming* como la de la Isla de la Cabeza de León en *Fable II* no apelan tanto al raciocinio como a la “intuición”, la exploración “azarosa”, etc. En dicha escena, el sujeto/jugador debe explorar una pequeña isla en busca de 10 tesoros ocultos. La estela de recorrido que dejan sobre la isla las decisiones del jugador relativas a “por dónde ir” acaba convirtiéndose en un “galimatías”, una red sin centro ni estructura clara de las alternativas, algo prácticamente opuesto a las complejas pero razonables estructuras de decisión en los juegos de estrategia.

Por otro lado, es importante recordar que los universos semánticos de “redundancia” vs. “variabilidad” pueden adoptar matices muy diversos en función de la coherencia discursiva general de la obra:

Por ejemplo, la escena de la Isla de la Cabeza de León en *Fable II* resulta muy similar pero al mismo tiempo distinta de una escena en *flashback*, con el protagonista de niño jugando a buscar botellas ocultas con su hermana. En el primer caso, por la ambientación oscura y hostil de la isla, la *gameplay* de *free-roaming* se connota como “intuitiva” y asociada a cierta “desorientación” e “inquietud”. En cambio, en el segundo caso la ambientación bucólica de un campo lleno de flores y el cromatismo altamente saturado imprimen al *free-roaming* un tono más bien “alegre”, “distendido”, “idílico”.

Códigos connotativos táctico-estratégicos

El diseño de tácticas y estrategias en un juego está estrechamente ligado, en su componente semiótico, a determinadas articulaciones de “oportunidades y riesgos”. A su vez, una táctica o estrategia puedeemerger, durante el aprendizaje de una *gameplay*, como un procedimiento “dominante” (una opción generalmente mejor que otras) o bien como un procedimiento “dominado” (una opción generalmente menos recomendable que otras). Todo ello da lugar a los siguientes códigos de significación:

/Táctica-estrategia/		“oportunidades y riesgos”	Connotación videolúdica
/Actividad/		“Objetivo instrumental / final”	Denotación videolúdica
/Táctica-estrategia/		“dominante” vs. “dominada”	Connotación videolúdica
/Actividad/		“Objetivo instrumental / final”	Denotación videolúdica

Respecto al código de oportunidades y riesgos, se puede tomar en ejemplo de *Starcraft*:

En dicho videojuego, escoger los *zergs* como ejército representante implica asumir la siguiente regla transformacional compleja: por un lado, los *zergs* se caracterizan por una facultad de reproducción (“reclutamiento”) de soldados más rápida que en otros ejércitos, pero, como contrapartida, por el inconveniente de una menor fuerza de los soldados en comparación a otros ejércitos. Así, una estrategia emergente respecto al manejo de los *zergs* tiende a consistir en “crear numerosos *zergs* al principio de la partida y apresurarse a lanzar rápidas oleadas de ataques contra el adversario, antes de que a éste le dé tiempo a construir fortificaciones y aumentar su número de soldados” (cfr.: Salen y Zimmerman, 2004: 236).

La estrategia característica de los *zergs* se identifica esencialmente por el binomio del “reclutamiento rápido” como oportunidad y la “debilidad a largo plazo” como riesgo. En definitiva, la estrategia queda asociada a la “rapidez” y la “fuerza como colectivo”, en contraposición a la “lentitud” y la “fuerza individual”.

En cuanto al código de dominancia de estrategias, un caso interesante de diseño relativamente equilibrado es el de *Fable II*, donde, como habíamos visto, resulta esencial la fama para ganarse la confianza de ciertos personajes relevantes y conseguir trabajos. Pero cabe añadir aquí una ambigüedad característica del juego respecto a la forma de aumentar la fama: en

Fable II es posible que el protagonista aumente su fama tanto a través de acciones positivas para otros personajes (favores) como a través de acciones crueles “llamativas” respecto a otros ciudadanos. De este modo, en el mundo del juego queda connotada la fama como un valor que tanto puede estar asociado al “bien” como al “mal”, es decir como un valor éticamente ambiguo, no necesariamente positivo.

Por otro lado, también en ocasiones un diseño desequilibrado de estrategias puede resultar significativo a nivel discursivo. Por ejemplo, “en *Metal Gear Solid 3* (Konami, 2004) se fomenta el uso inteligente del espacio y los recursos, y la violencia tiende a ser, generalmente, la estrategia menos eficaz” (Sicart, 2009a: 107 / TdA).

Códigos connotativos de mecánicas de juego

A partir de las investigaciones de los historiadores del juego, se pueden definir cuatro mecánicas de juego universales, que simbolizan actividades esenciales de la experiencia humana:

- Mecánicas de recolección, asociadas implícitamente a la búsqueda y aprovisionamiento de alimentos: buscar frutas, recoger la siembra, pescar, etc.
- Mecánicas de caza/captura, asociadas implícitamente a la caza y la guerra: cazar otros animales y enfrentarse a enemigos, eliminándolos o bien neutralizándolos, etc.
- Mecánicas de configuración/construcción, asociadas implícitamente a la invención y montaje de instrumentos útiles, o bien construcción de viviendas y otro tipo de edificaciones.
- Mecánicas de destreza física/carrera, asociadas a la habilidad física y perceptiva del hombre para la supervivencia.

Cabe recordar que esta tipología de géneros de juego se podría completar mediante un estudio de R. Bartle acerca de perfiles de usuarios de mundos virtuales de rol *on-line*. Según el estudio de Bartle (en: Salen y Zimmerman, 2006: 754-787), un videojuego que ofrece notable variedad de estilos de interacción al usuario, como los MMOGs (*massive multiplayer on-line games*), deriva en la emergencia de cuatro perfiles claramente diferenciados de jugador: “*killers*” (jugadores orientados a caza/captura), “*achievers*” (jugadores orientados a recolección de objetos valiosos), “*explorers*” (jugadores orientados al descubrimiento y comprensión sobre el funcionamiento del entorno, sin especial voluntad de incidir sustancialmente sobre el mismo), y “*socializers*” (jugadores orientados a la interacción social, la creación de contactos interpersonales o la búsqueda de prestigio social en la comunidad de usuarios). Mientras los perfiles de *killer* y *achiever* coinciden bien con las mecánicas de caza/captura y búsqueda/recolección, los perfiles de *explorer* y *socializer* invitan a la consideración adicional,

junto a las cuatro mecánicas históricas del juego, de “mecánicas de exploración” de mundos y “mecánicas de interacción social”, respectivamente.

De todo ello pueden derivarse cinco ejes semánticos asociados comúnmente a las mecánicas de juego:

- **Construir** (mecánicas de configuración/construcción) vs. **Destruir** (mecánicas de caza/captura)
- **Recolectar** (mecánicas de búsqueda/recolección de ítems) vs. **Vaciar/desprenderse** (casos antagónicos como p. ej. *Tetris*)
- **Destreza física/perceptiva** (géneros de plataformas, *shooters*) vs. **Habilidad cognitiva** (géneros de estrategia)
- **Exploración** (a menudo en mundos lúdicos con diseño *free-roaming, open-world*) vs. **Concentración** (mundos lúdicos de espacios limitados)
- **Socialización** (relevancia del diálogo, la interacción social, etc.) vs. **Incomunicación** (ausencia de posibilidad de diálogo, interacción social, etc.)

El macro-código de significación resultante se puede exponer esquemáticamente de la siguiente manera:

/Diseño de mecánica de juego/		"construir" vs. "destruir" "recolectar" vs. "vaciar/desprenderse" "destreza física/perceptiva" vs. "habilidad cognitiva" "exploración" vs. "concentración" "socialización" vs. "incomunicación"	Connotación videolúdica
/Actividad/	"Objetivos instrumentales"		Denotación videolúdica

Códigos connotativos a través del diseño de espacialidad, temporalidad y dificultad del juego

El diseño de la temporalidad global de un juego puede remitir a una evolución temporal supeditada a las acciones del jugador o, por el contrario, las acciones del jugador en dicho juego pueden requerir la adaptación a una dinámica temporal autónoma del entorno. En el primer caso se trata de un diseño de temporalidad “céntrica” (respecto a la “centralidad” del sujeto/jugador), mientras en el segundo caso se trata de un diseño de temporalidad “excéntrica” (autónoma respecto a la actuación del sujeto/jugador).

Esta dicotomía está relacionada con las oposiciones semánticas de “asimilación” vs. “acomodación” y “distensión” vs. “tensión”, a su vez relativas a la supeditación simbólica del entorno al sujeto o la supeditación simbólica del sujeto al entorno.

Respecto al diseño de la temporalidad, cabe recordar que la mayoría de mundos de las aventuras gráficas clásicas remitían al modelo de diseño céntrico de la temporalidad (el tiempo del mundo restaba “suspendido” hasta que el jugador daba con la siguiente clave para hacer continuar la historia). En cambio, algunos videojuegos de aventura modernos, como *Fahrenheit*, han contravenido directamente este hecho, p. ej. a través de la presión temporal sobre la elección de líneas de diálogo por parte del personaje/jugador.

En lo relativo al diseño céntrico vs. excéntrico de la espacialidad del juego, cabe recordar que en muchos *first-person shooters* concurre un fuera de campo amplio en términos visuales/narrativos, pero eminentemente “pasivo” o “estático” en términos interactivos: nada relevante suele suceder más allá del campo visible por el jugador, hasta que éste no se aproxima a dichos lugares lejanos. Por el contrario, géneros videolúdicos como los mundos virtuales de rol *on-line* o juegos de estrategia en tiempo real (p. ej., *Starcraft*), poseen un “fuera de campo activo”: más allá del campo visible del jugador no sólo “existen” componentes relevantes del mundo del juego, sino que además dichos elementos están actuando simultáneamente.

El diseño de un “fuera de campo pasivo” en el videojuego tiende a expresar una espacialidad “céntrica” respecto al usuario; por el contrario, el diseño de un “fuera de campo activo” en el videojuego proyecta una espacialidad “excéntrica”.

En cuanto al diseño céntrico vs. excéntrico de la dinámica de dificultad del juego, cabe recordar que, aunque el diseño de la dificultad en los videojuegos suele corresponder a un modelo de curva creciente, ésta no es la única opción posible al respecto. El modelo de dificultad creciente se asocia a un diseño de carácter “excéntrico”, en el sentido de que es el sujeto/jugador quien debe adaptarse al nivel de dificultad del mundo del juego y sus eventuales incrementos (o disminuciones), y no al revés. En el polo opuesto del diseño excéntrico de la dificultad existe un modelo de diseño céntrico: el “Ajuste Dinámico de la Dificultad” o “D.D.A.” (por “*Dynamic Difficulty Adjustment*”).

Se trata de un ajuste flexible de la dificultad en función del nivel de habilidad que está mostrando el usuario en el juego, o bien por delegación en el jugador de la fijación del nivel de dificultad¹⁷¹. Si el jugador se está mostrando poco acertado, el sistema de juego le

¹⁷¹ Se sobreentiende que de forma más integrada en la *gameplay* que las simples opciones de elección entre niveles de dificultad “alto”, “medio” o “bajo” antes de iniciar muchos videojuegos de acción.

proporcionará ciertas ventajas y/o hará que los adversarios se vean perjudicados o vean atenuado su potencial en algún aspecto. Por el contrario, si el jugador se está mostrando muy acertado, el sistema de juego le proporcionará muchos menos recursos ventajosos y/o proporcionará ventajas o aumentará el potencial de los adversarios en algún aspecto.

Por ejemplo, en la saga de videojuegos de zombis *Left 4 Dead* (Valve, 2008) el sistema de juego monitoriza el desempeño de los jugadores a lo largo de la aventura, y en función de su habilidad demostrada determina una mayor o menor dificultad.

En la aplicación expresiva de este modelo de diseño de la dificultad, resulta interesante el caso de *Spore* (Maxis, 2008): según ha afirmado Will Wright, el juego contiene en algunas fases elementos de ajuste dinámico de la dificultad, lo cual implica cierta supeditación del entorno al grado de habilidad del jugador, que encarna aquí a un microorganismo imaginario (creado parcialmente por el propio jugador). Este tipo de diseño connota el desarrollo vital de los microorganismos como algo más “harmónico” y “distendido” que el desarrollo del ser humano en, p. ej., otros juegos de estrategia (*Age of Empires II*).

De las consideraciones anteriores deriva el siguiente código de significación:

/Diseño de temporalidad, espacialidad y dificultad/	“centricidad” vs. “excentricidad” “asimilación” vs. “acomodación” “distensión” vs. “tensión”	Connotación videolúdica
/Actividad - sujeto-jugador/ /Componentes - mundo del juego/	“Objetivo instrumental/final”	Denotación videolúdica

* * *

Por otro lado, respecto a otro tipo de incidencia del diseño de la temporalidad y la espacialidad sobre la significación del juego se pueden definir otros códigos de significación, vinculados a las siguientes dicotomías semánticas: continuidad vs. fragmentación y progresión lineal vs. progresión en espiral.

La connotación de “continuidad” vs. “fragmentación”, que puede adscribirse a la actividad del sujeto/jugador o al entorno, según el caso, proviene por partida doble del diseño de la temporalidad y de la espacialidad:

Respecto al diseño de la temporalidad, está en relación con la distinción entre un diseño de juego por turnos o sin turnos marcados, en continuidad. Respecto al diseño de la espacialidad, en un videojuego ésta puede constituir un mundo continuo y orgánico, o bien un mundo

fragmentado y jerarquizado. Esto está cerca de la famosa distinción de Deleuze y Guattari entre espacios “suaves” (“orgánicos”) y “estriados” (en: Ryan, 2001: 47, 261).

En la mayoría de videojuegos, especialmente desde la emergencia del diseño en 3D, concurre una continuidad orgánica de espacios, se suele privilegiar la traslación “suave” entre los diferentes escenarios. Ejemplos de ello son los interminables “paseos” en las ciudades de *Grand Theft Auto* o el caso evidente de los mundos virtuales *on-line*, como *World of Warcraft*.

No obstante, también existen videojuegos donde se tiende a una espacialidad “fragmentaria”, opción interesante en función de la intención expresiva del diseño: por ejemplo, en *Myst* la navegación por el mundo del juego está diseñada a través de la yuxtaposición de diversas imágenes estáticas, y esta fragmentación de la isla confiere al juego su característico tono de exploración laberíntica.

Finalmente, desde el diseño de la temporalidad se pueden adscribir también a la actividad del sujeto/jugador connotaciones relativas a “progresión lineal” vs. “progresión repetitiva” (“en espiral”). Recordemos que los parámetros de diseño fundamentales que determinan la decantación de la *gameplay* hacia connotaciones de temporalmente “repetitiva” o bien “progresiva” son los siguientes:

- Nivel de flexibilidad vs. rigidez de la *gameplay* diseñada.
- Existencia de un “retroceso” diseñado como penalización del juego.
- Accesibilidad del “guardado” de partidas durante el juego.
- Nivel de dificultad de determinadas escenas o niveles de juego.
- Posibilidad de controlar el tiempo por parte del jugador.

Las consideraciones anteriores pueden esquematizarse en los siguientes códigos:

/Diseño de temporalidad y espacialidad/	“continuidad” vs. “fragmentación” “orgánico” vs. “estructurado”	Connotación videolúdica
/Actividad/ /Componentes - mundo del juego/	“Objetivo instrumental/final”	Denotación videolúdica

/Diseño de temporalidad/	"progresión lineal" vs. "progresión espiral"	Connotación videolúdica
/Actividad/	"Objetivo instrumental/final"	Denotación videolúdica

Códigos connotativos de aprendizaje asistido

El grado de autonomía simbólica del jugador-modelo en los procesos de aprendizaje del juego es, en cierta medida, una "ilusión" que puede diseñar el autor del juego a través de la elección de diferentes modelos de aprendizaje asistido. Algunos de estos recursos mantienen cierta ilusión de "autonomía" o "independencia" mientras otros, por el contrario, connotan cierta "dependencia" del jugador respecto a factores externos para el aprendizaje.

Recordemos que, de mayor a menor proyección de "autonomía simbólica" del jugador implícito, se pueden ordenar los siguientes modelos de aprendizaje asistido:

- 1) Aplicación descendente de esquemas realistas
- 2) Aplicación descendente de esquemas culturales (transtextuales)
- 3) Aplicación descendente de esquemas textuales
- 4) Tutores internos (dentro del flujo de *gameplay/narratividad*)
- 5) Tutores externos (fuera del flujo de *gameplay/narratividad*)

Estos modelos de dinámicas de aprendizaje están estrechamente vinculados a ejes connotativos como los siguientes:

Diseño de mayor autonomía simbólica vs. Diseño de menor autonomía simbólica

Independencia vs. Dependencia

Soledad vs. Compañía

Experto vs. Inexperto

Hábil vs. Torpe

Facilidad vs. Dificultad

...

Un ejemplo interesante sobre el potencial del aprendizaje "descendente" es *Commandos 2* (Pyro Studios, 2001). Se trata de un juego de estrategia donde muchas misiones fueron diseñadas a partir de referentes de películas bélicas. Aunque en este caso las misiones sólo están libremente inspiradas en los referentes filmicos, juegos como éste invitan a considerar el

potencial de los esquemas intertextuales en el diseño de dinámicas de aprendizaje en los videojuegos. Ello está ligado a la posible construcción del jugador modelo como jugador “cinéfilo” o “lector de ficción”, etc.

Se deduce que un videojuego podría envolver el tema de la guerra (o cualquier otro) en un “círculo mágico” que estableciera una clara frontera entre la utilidad de los “esquemas culturales” vs. los “esquemas de realidad”: esto conllevaría el aprendizaje de que, para tener éxito, son más útiles los esquemas culturales (de novelas, películas de Hollywood, etc.) que cualquier otro tipo de esquemas procedimentales.

A propósito de estas cuestiones, en el ensayo interactivo *Inmemory* (1998) el director de cine Chris Marker reflexiona sobre el hecho de que, en la actualidad, sólo se conoce la “realidad” de las guerras a través de las películas de Hollywood. Se trata del clásico problema postmoderno sobre la influencia de la intertextualidad en nuestro modo de conocer y juzgar la realidad: la oportunidad de “saber más” en la llamada “sociedad de la información” y, al mismo tiempo, el riesgo de “conocer peor”, en el sentido de con menos veracidad, la realidad empírica.

Por otro lado, un eje semántico suplementario en este ámbito que cabe apuntar es el del “estatismo” vs. “dinamismo” en relación al diseño de los elementos tutorizantes durante los procesos de aprendizaje del jugador. Por ejemplo, en muchas ocasiones las escenas tutoriales de los videojuegos están sutilmente “enmascaradas” en el desarrollo de la *gameplay/harración*. Un caso al respecto es el de la primera misión de *Shadow of the Colossus*, donde, antes de encontrar al primer coloso, el sujeto/jugador debe trepar a través de las lianas de un precipicio. Poco después, para poder derrotar al coloso, resultará fundamental haber aprendido previamente la mecánica de juego de “trepar”.

El código de significación subyacente a estas consideraciones se puede exponer de forma esquemática tal como sigue:

<p>/Diseño de aprendizaje asistido/</p>	<p>“autonomía” vs. “dependencia” “soledad” vs. “compañía” “experto” vs. “inexperto” “hábil” vs. “torpe” “facilidad” vs. “dificultad” “dinamismo” vs. “estatismo”</p>	<p>Connotación videolúdica</p>
<p>/Actividad/ /Componentes - mundo del juego/</p>	<p>“Objetivo instrumental/final”</p>	<p>Denotación videolúdica</p>

Códigos connotativos de diseño de resolución de problemas

Al margen de la asistencia del juego al aprendizaje, el jugador puede recurrir a dos métodos fundamentales para la resolución de problemas: el razonamiento asociacionista y el razonamiento gestáltico. Recordemos en qué consistía básicamente cada uno de ellos:

- Según el Asociacionismo, para la resolución de problemas son cruciales la memoria y los hábitos de la persona. Se trata de un avance por ensayo y error, que se basa en y al mismo tiempo construye y reconstruye “familias jerarquizadas de hábitos” vinculadas a la resolución de problemas específicos. El pensamiento se concibe aquí en relación con el “tanteo” empírico. Todo ello remite a un “pensamiento reproductivo”, de carácter metódico (cfr.: Mayer, 1986: 36).
- Por el contrario, según la Gestalt la resolución de problemas puede requerir la eliminación de barreras mentales, que provienen de la memoria y los hábitos del pensador. La memoria y los hábitos serían, por tanto, “frenos” para el pensamiento, y se apuesta por abordar los problemas de “desde cero”. Todo ello promueve un “pensamiento productivo” (M. Wertheimer), de carácter más “creativo” que “metódico”. Esta perspectiva postula un tipo de razonamiento global u holístico sobre el problema, que permitiría pensar con mayor eficacia (cfr.: Mayer, 1986: 54).

En realidad, ambas perspectivas son complementarias pero lo interesante, en cuanto al discurso videolúdico, consiste en que es el diseñador quien define los “problemas” y, por consiguiente, puede definir indirectamente las tendencias de resolución de problemas del jugador modelo.

En términos generales, cabe recordar que:

- a) Una dinámica de efectividad de la “familia jerarquizada de hábitos” para resolver problemas promueve un jugador-modelo de “pensamiento reproductivo”.
- b) Una dinámica de falta de efectividad de la “familia jerarquizada de hábitos” para resolver problemas promueve un jugador-modelo de “pensamiento gestáltico/productivo”.

A su vez, la proyección connotativa de estas dos modalidades de resolución de problemas deriva en lo siguiente:

- a) El método de ensayo-error tiende a asociarse a valores como “prueba empírica”, “metódico”, “rutina”, “resolución progresiva”, “avance escalonado”, etc.
- b) El pensamiento gestáltico/productivo tiende a asociarse a valores como “visión global”, “innovación”, “originalidad”, “ingenio”, “relámpago cognitivo” (*eureka*), etc.

Un ejemplo sobre la construcción del jugador-modelo en el juego como sujeto “ingenioso”, de pensamiento productivo, “original”, etc., se puede encontrar en la escena inicial de *Sam & Max: Culture Shock* (Telltale Games, 2006):

En esta escena, el perro detective Sam y su compañero, el conejo Max, reciben una llamada en su despacho, pero no encuentran el teléfono. La rata Jimmy lo ha escondido en su ratonera y solicita un “rescate” por el teléfono: un trozo de queso emmental. Ante la esperanza de que se trate de un nuevo caso, el jugador debe buscar con Sam y Max la forma de recuperar el teléfono. Tras unas primeras indagaciones en el despacho, se descubre que un armario está lleno de quesos..., pero ninguno es emmental. La búsqueda puede proseguir indefinidamente hasta que el jugador repara en que en el inventario de objetos de Sam hay una pistola... Usando la pistola en los quesos del armario se pueden realizar los característicos agujeros y conseguir una “falsificación” de queso emmental, que finalmente “cuela” para la rata Jimmy.

Así, el requerimiento del *shifting* acerca del uso convencional de una pistola (en lugar de para atacar a alguien, para cambiar el aspecto de un queso) connota el razonamiento del jugador implícito como “ingenioso”, “original”, etc.

Otro ejemplo en una línea similar se puede encontrar en *Half-Life*, en una escena donde el jugador debe usar granadas no para atacar sino para “desistar” la atención de un monstruo cuya percepción se limita a la información acústica.

Finalmente, un videojuego muy original y concebido globalmente a través de una dinámica de *shifting* cognitivo es el borgiano *Portal* (Valve, 2007). En este videojuego, el sujeto/jugador debe encontrar la salida a extraños “laberintos” a través de la apertura de portales dimensionales. Dichos portales permiten acceder de un lado a otro de una misma sala “atravesando” una pared. Así, al “atravesar” una pared donde se ha colocado un portal de entrada se encuentra uno de repente en otro lado de la misma sala, donde se había situado el portal de “salida”.

Si, normalmente, al salir de una habitación por la puerta accedemos a una sala diferente, en *Portal* la clave del éxito es acostumbrarse a que “salir por la puerta” significa, en este caso, entrar de nuevo en la misma sala (desde otro punto), no acceder a otra sala distinta.

El código de significación asociado a este ámbito de diseño es el siguiente:

/Diseño de resolución de problemas/		"tanteo empírico" vs. "visión global" "metódico" vs. "original" "rutina" vs. "innovación" "resolución progresiva" vs. "visión repentina" "memoria" vs. "creatividad"	Connotación videolúdica
/Actividad/	"Objetivo instrumental/final"		Denotación videolúdica

4.3. Significación de los códigos connotativos de narrativa interactiva

Este apartado se centra en las connotaciones de la acción o actividad del sujeto/jugador estrictamente en relación con la “sintaxis” narrativa en la que ésta se imbrica; por tanto, al margen de la incidencia de factores de puesta en escena y realización audiovisual, que se abordarán en el siguiente apartado.

De entrada, se debe establecer la distinción entre acciones con valor narrativo del jugador “esenciales” vs. “no-esenciales”. Esto remite a la distinción entre acciones con valor narrativo a nivel macro-estructural (“historia”) y acciones con valor narrativo a nivel micro-estructural (“argumento”). Por ejemplo, en *Fahrenheit* la protección por parte del jugador de la misteriosa “niña índigo” respecto a peligrosos clanes que la persiguen, determina la cristalización de uno entre tres finales posibles de la trama. Las acciones del jugador relacionadas con ello se significan como “esenciales”; en cambio, las acciones del jugador vinculadas a eventos no-esenciales de la trama, como por ejemplo la ruptura amable o bien traumática de Lucas con su novia Tiffany, se significan como “no-esenciales” o “contingentes”.

Otros ejes de significación comunes en la sintaxis de narrativa interactiva son los siguientes:

- Acciones “decisivas” vs. “predeterminadas”/“no-decisivas” (según si la acción provoca o no que cristalice uno entre varios eventos narrativos posibles).
- Acciones de “efectos inmediatos” vs. de “efectos a largo plazo”
- Acciones de “causalidad simple” vs. de “causalidad compleja”
- Decisiones “lógicas / meditadas” vs. “orgánicas / impulsivas” (según el grado de explicitación de la decisión en el diseño, el tiempo para tomarla, etc.)
- Acciones “planificadas” vs. “no-planificadas” (o “intencionadas/conscientes” vs. “no-intencionadas/inconscientes”)

Un ejemplo interesante sobre cómo el diseño de una estructura narrativa original puede enriquecer la significación de las acciones del jugador lo podemos encontrar en *Star Wars: Caballeros de la Antigua República*.

En este videojuego, el jugador controla a un personaje amnésico y, a lo largo de la trama, van surgiendo múltiples episodios donde el jugador debe decidir si actúa de forma generosa y desinteresada para ayudar a ciertos personajes secundarios o, por el contrario, prefiere actuar de forma egoísta o incluso intentar aprovecharse de ellos de alguna manera. A través de este

tipo de decisiones, el jugador va alineando su personaje en el “lado de la luz”, o bien en el “lado oscuro”, lo cual queda reflejado en un “termómetro” de moralidad del personaje dentro del juego.

En este caso, dichas acciones resultan narrativamente esenciales (ya que se vinculan al final narrativo del juego), decisivas (ya que existen varios finales posibles), de efectos a largo plazo y carácter acumulativo, con un diseño de decisiones lógicas/meditadas (interfaz explícita y congelación del tiempo en la toma de decisiones), y de orden más “inconsciente” que planificado (el sujeto/jugador no es completamente consciente de las consecuencias que conllevarán).

En la escena final del juego, el personaje/jugador consigue encontrar a Lord Malak, un Sith (caballeros del lado oscuro) que ha puesto en peligro la Galaxia. Entonces, Lord Malak revela al personaje/jugador algo totalmente inesperado: éste fue, antes de perder la memoria, un caballero Sith. Esta revelación edípica se completa entonces con dos posibles finales, en función del alineamiento moral del personaje del jugador (por tanto, dependiendo del balance de acciones bondadosas vs. malvadas del jugador a lo largo del juego). Si el personaje/jugador ha forjado un alineamiento “jedi” a lo largo del juego, el final consiste en una “redención” de su pasado Sith: Lord Malak le ofrece volver con los señores Sith y liderarlos en una nueva etapa, pero el personaje/jugador resiste la tentación y lucha contra los Sith, derrotándolos. En cambio, si el personaje/jugador ha cultivado un alineamiento “oscuro” a lo largo del juego, el final es de tono “determinista”: el personaje/jugador no puede evitar “recaer” en su anterior identidad, y acepta convertirse en el nuevo líder de los Sith. A pesar de la amnesia, el personaje demuestra estar marcado por su pasado, no ha podido cambiarlo.

El doble final de *Caballeros de la Antigua República* genera en este videojuego interesantes connotaciones sobre las acciones “morales” e “inmorales” del jugador. Así, las acciones morales no quedan asociadas solamente a la “victoria”, sino también al “libre albedrío”: es decir, actuar moralmente no sólo se asocia a una narración con victoria del bien, sino también a la capacidad del sujeto de cambiarse a sí mismo, superar condicionantes de su pasado, etc. En el lado contrario, es interesante observar que las acciones inmorales en el juego no quedan asociadas a la “derrota” en un sentido estricto, ya que desde la óptica del “lado oscuro” la oferta de liderar a los Sith supone un alto reconocimiento para el personaje/jugador. Sin embargo, la verdadera “derrota” de las acciones inmorales en el juego consiste en que éstas quedan connotadas como incapaces de romper el determinismo del sujeto, son acciones que “no han cambiado nada”.

En términos generales, lo interesante del discurso de este videojuego es que no asocia simplemente la moralidad a la “victoria” y la maldad a la “derrota”, como en otros finales estereotipados, sino que el comportamiento moral se asocia a la capacidad de cambiar las cosas, el dinamismo y la libertad del sujeto, y el comportamiento inmoral se asocia, por el

contrario, a la incapacidad de cambiar, la supeditación del sujeto a sus condicionantes, el estancamiento personal.

De las consideraciones anteriores deriva el siguiente código de significación, centrado en la estructura de narrativa interactiva:

/Estructura de narrativa interactiva/		"esencial" vs. "no-esencial" "decisiva" vs. "predeterminada" "efectos inmediatos" vs. "efectos a largo plazo" causalidad "simple" vs. "compleja" decisiones "orgánicas" vs. "lógicas" "planificación" vs. "no-planificación"	Connotación de narrativa interactiva
/Acción/ /Actividad/	"Función" en la narratividad	Denotación videolúdica	

4.4. Significación de los códigos connotativos de puesta en escena y lenguaje audiovisual

En el estudio de la connotación procedente de lenguajes distintos al videolúdico que, no obstante, pueden influir de forma determinante en la significación de la interactividad del jugador, se puede atender a factores de puesta en escena (incluyendo diseño de la animación), lenguajes visual y audiovisual, lenguaje verbal, banda sonora y música.

Este apartado se centra en el siguiente macro-código de significación:

/Diseño de puesta en escena, animación, lenguaje audiovisual, banda sonora, lenguaje verbal, etc./	"Connotaciones"	Connotación de puesta en escena y lenguaje audiovisual
/Acción- actividad/ /Componentes - mundo del juego/	"Función"	Denotación videolúdica

Respecto a la interacción entre la puesta en escena y el diseño de la interactividad, es interesante una escena de *Max Payne* donde el jugador controla al detective protagonista dentro de una pesadilla/alucinación del mismo. Max Payne, dentro de su sueño, se ve inmerso en una casa laberíntica, cuyas paredes están empapeladas con motivos infantiles (nubes, ángeles, arco iris...), y se escucha todo el tiempo el llanto remoto de un bebé. Se trata de una pesadilla sobre su propio hijo, que resultó muerto cuando sólo era un bebé, durante un ataque criminal contra el detective. Durante esa pesadilla interactiva, mientras se intenta avanzar a través de los pasillos, el control de los movimientos del personaje a cargo del jugador resulta entorpecido, difícil: el personaje tarda en reaccionar más de lo normal y sus movimientos en la pantalla parecen ligeramente ralentizados. Al cabo de un rato, el jugador llega al final de un pasillo, totalmente oscuro. El llanto del bebé se escucha algo más cerca desde allí, y el jugador pronto descubre un fino hilo rojo, que parece un reguero de sangre, que parte desde ese pasillo y se adentra serpenteando en la oscuridad. A partir de ese punto, el "juego" de la pesadilla se convierte en un juego de equilibrio, de funambulismo: el jugador debe conducir con toda la precisión posible al personaje a través de ese hilo rojo suspendido en la oscuridad. Si falla, el personaje cae al vacío y se debe volver a empezar. Al final del hilo rojo, se escucha el llanto del bebé ya muy cercano, casi como si estuviera al lado..., y entonces Max Payne despierta.

Esta original escena de *Max Payne* llena las acciones del sujeto/jugador de significado a través del trasfondo de la puesta en escena. Así, las acciones de "carreras laberínticas", "movimiento ralentizado" y "funambulismo" quedan connotadas como acciones oníricas, acciones de

ensoñación, surreales. A su vez, invirtiendo la relación sígnica, el sueño y la pesadilla quedan significados, mediante este diseño del juego, como espacios laberínticos, de movimientos espesos o “flotantes”, donde el subconsciente parece evocado como la pérdida del equilibrio sobre un fino hilo rojo, y acaso el consciente como un hilo rojo de dirección única.

Otro ejemplo interesante, en particular respecto al vestuario de los personajes videolúdicos, se puede encontrar en *Civilization IV*. En el marco de la representación sobre el desarrollo de la Historia universal, “en las primeras etapas del juego los diversos personajes visten trajes ‘folclóricos’, característicos de cada cultura, [pero] cuando una civilización entra en la edad contemporánea, todos los personajes pasan a vestir como occidentales (los trabajadores llevan trajes de obrero del siglo XIX; los artistas tienen el aspecto de Elvis, etc.)” (Oliva et al., 2009: 69). Ello constata nuevamente cierto sesgo eurocéntrico u “occidentalista” en la dimensión discursiva del juego.

Por otro lado, cabe recordar también la relevancia del diseño de la animación, como parte de la “puesta en escena” videolúdica. Un clásico videojuego como *Prince of Persia* (Broderbund, 1989) se distinguió, en buena medida, del resto de videojuegos de plataformas, en su mayoría de tono “infantil”, a través de la estilizada animación realista de los movimientos del personaje protagonista.

Respecto a la interacción de la realización audiovisual con el medio videolúdico, cabe recordar que en la mayoría de videojuegos la cámara suele ser un “apéndice” cuyo movimiento y encuadres dependen de la interacción del jugador (generalmente, mediante el movimiento de un “avatar” en la pantalla). Sin embargo, por un lado, en el diseño del videojuego es posible “cortar” eventualmente el nexo invisible avatar-cámara y crear un dispositivo multi-cámara donde el “director” decide libremente el encuadre de cada cámara; por otro lado, algunos parámetros audiovisuales significativos pueden resultar independientes del movimiento del personaje/jugador.

Por ejemplo, en *Ico* se expresa la soledad del niño maldito protagonista a través de la combinación entre una notable distancia de la cámara respecto al “avatar” del jugador, que hace que predominen grandes planos generales, con la figura de Ico empequeñecida. Esto junto, a una puesta en escena basada en grandes escenarios desérticos y decadentes del interior del castillo donde se desarrollan los acontecimientos, proyecta la debilidad y soledad de Ico.

Otro caso interesante al respecto es el uso del fuera de campo en *Resident Evil 2*. En este videojuego, el jugador se ve a menudo obligado a mover su personaje aproximadamente en dirección frontal hacia la cámara virtual, o de otras formas que impiden/dificultan también la visión de aquello que tiene delante el personaje. De esta manera, el jugador con frecuencia no

puede saber lo que le espera al terminar un recorrido con el personaje, lo cual genera tensión en la experiencia de juego.

Asimismo, se debe recordar que, incluso con la cámara ligada al movimiento del personaje/jugador, en ciertas escenas un cuidadoso diseño de la *gameplay* puede permitir prever “encuadres probables” del jugador, en una especie de composición indirecta de los planos (ver, en este estudio, el apartado sobre “*gameplay visual*”).

Acerca del potencial de significación de la composición visual y audiovisual en los videojuegos, en conjugación con el diseño de la interactividad y las reglas de juego, se podrían comentar una infinidad más de ejemplos interesantes. Algunos de ellos podrían ser el minimalismo gráfico y el mundo solitario de *Another World*; el paisajismo surrealista de *Myst*; el estilo propio de dibujo animado de Nintendo, en clásicos como *Super Mario* o *The Legend of Zelda*; el romanticismo de los mundos decadentes en *Ico* o *Shadow of the Colossus*; el paisajismo naturalista de *Elder Scrolls IV: Oblivion*, la caricatura burda e irreverente en *WarioWare: smooth moves*, el hiperrealismo de *Half-Life 2*, ciertos elementos de expresionismo alemán en *Bioshock*, la abstracción en movimiento de *Rez*, etc.

Respecto al lenguaje verbal, aunque por supuesto resulta relevante en la mayoría de videojuegos, se puede poner como ejemplo *Max Payne*, donde una voz en off al estilo del cine negro acompaña continuamente las acciones del personaje/jugador, y supone un elemento de ambientación esencial en el juego.

Finalmente, se debería recordar también la importancia de la banda sonora musical. Un caso especialmente interesante en este sentido es *Grand Theft Auto: Vice City*. A lo largo del juego, el jugador puede robar coches y conducirlos libremente por Vice City, y nada más robar un coche se pueden sintonizar emisoras musicales en la radio del vehículo (todas la llevan incorporada). En coherencia con la época representada, en las emisoras de radio suenan canciones pop tan representativas de los 80 como *Billy Jean* (Michael Jackson), *Run to you* (Bryan Adams), *Video killed the radio star* (The Buggles) o *Self control* (Laura Branigan).

Asimismo, cabe señalar que se pueden encontrar ya compositores musicales de prestigio prácticamente especializados en creaciones para videojuegos, p. ej. el israelí Inon Zur (*Fallout 3*, *Prince of Persia 2008*, *Dragon Age*).

ESTUDIOS DE CASO FINALES.

EL AMOR SEGÚN FUMITO UEDA:

ANÁLISIS DISCURSIVO DE ICO

Y SHADOW OF THE COLOSSUS

Estudios de caso finales.

El amor según Fumito Ueda: análisis discursivo de Ico y Shadow of the Colossus

A lo largo de la historia del arte y de la cultura, el discurso sobre el amor ha constituido una prueba fundamental sobre el potencial de un determinado medio de expresión o forma discursiva (en poesía [Petrarca], novela [Goethe], cine [Chaplin], etc.). En el caso del medio videolúdico, Fumito Ueda es probablemente el creador que ha abordado ese reto con mayor claridad, en *Ico* (2001) y *Shadow of the Colossus* (2005).

Pero, ¿de qué habla Fumito Ueda cuando habla de amor?

A propósito de esta pregunta, se realiza a continuación el análisis textual de *Ico* y *Shadow of the Colossus*, aplicando finalmente de forma global e integrada el conjunto de modelos analíticos que se han ido desarrollando a lo largo del trabajo.

1. *Ico, un juego de hadas sobre dos amigos*

El hermano pequeño cogió a su hermanita de la mano y dijo (...): “ven, iremos juntos a descubrir el mundo”. Y estuvieron caminando todo el día por prados, campos y pedregales; y cuando empezaba a llover, la pequeña decía: “mira, el cielo llora, como nuestros corazones”.

“Los dos hermanitos”, Hermanos Grimm

1) Introducción.

Ico es un cuento de hadas lúdico sobre la necesidad a la que todos nos enfrentamos a veces de dar la mano a nuestra parte más temerosa o reacia a los cambios y llevarla hacia un mundo nuevo, asumiendo los peligros que ello comporta; sobre la conciliación de la fuerza física con la razón, la razón con el sentimiento, y los intereses estrictamente individuales con los de otras personas, en la transición hacia nuevos estadios de madurez.

Por azares del destino, este videojuego de Fumito Ueda llegó al mercado “de puntillas”, con la misma discreción y sutileza que el diseño que le da forma: en otoño del año 2001, en plena crisis global tras los atentados del 11-S.

Al igual que su personaje protagonista, un niño maldito llamado Ico, se trata de un videojuego distinto. Un videojuego con acción aunque no-violento, estéticamente refinado pero que renuncia a la espectacularidad, que con el tiempo se ha convertido en una obra “de culto” y, sin embargo, no deja de formar parte del *mainstream* comercial. Un videojuego que posee un diseño de vocación claramente expresiva y, sin embargo, carente de discurso social, entregado al discurso sobre la vida interior de sus personajes.

Tal vez su sencillez y su capacidad para conmover al jugador sean los dos rasgos más característicos de esta extraordinaria obra de Fumito Ueda:

Por un lado, Ueda decidió asumir el riesgo de un estilo de diseño que él mismo denominó “*subtracting design*” (por así decirlo, diseño minimalista), a contracorriente no sólo de la tendencia hegemónica del mercado del videojuego, sino del mercado de la cultura audiovisual de masas en general. Tal como explica M. Bittanti (Mottershead, 2007: 10 / TdA):

“La esencia de Ico está toda aquí [en el subtracting design, el diseño centrado en la simplicidad]. En la era de la abundancia digital, de los gigabytes portátiles, del DVD de alta densidad, de la anchura de banda casi infinita, el secreto del éxito de este videojuego inclasificable está en su deliberada renuncia al exceso.”

Al mismo tiempo, *Ico* resulta inolvidable para la mayoría de aficionados que lo han jugado alguna vez por la conjugación de la sencillez con una intensa y sutil emotividad. El juego narra la historia de Ico y Yorda, dos niños “malditos” que intentan escapar del castillo donde están presos y aprenden a cooperar continuamente para conseguirlo. De forma significativa, Warren Spector, un prestigioso diseñador de videojuegos de *gameplays* notablemente densas y complejas (*Deus Ex*) ha elogiado a *Ico* como un ejemplo sobre cómo los pequeños detalles (la recurrente acción del jugador/Ico tendiendo la mano a Yorda) pueden resultar tan expresivos como los diseños extensos y complejos (en: Fullerton, 2008: 24). Como el espectador de cine en los primeros films de Chaplin, el aficionado a los videojuegos encontró en *Ico* no tanto la demostración del potencial expresivo del medio (algo que en lo que éste ya confiaba en mayor o menor grado por aquel entonces) como, concretamente, la demostración de la capacidad expresiva del medio en el terreno de la amistad y las relaciones sentimentales. Tal como comenta M. Bittanti (Mottershead, 2007: 11):

“Los videojuegos pueden exaltar, aterrorizar, divertir. Pocos, todavía, son capaces de conmover. Ico es uno de ellos.”

Si hubiera que ponerle una etiqueta a *Ico*, podría ser la de un videojuego de aventura/plataformas, pero, analizado con detenimiento, el juego se resiste a la clasificación también en cuanto a géneros: se trata de un juego tendente a la *gameplay* cerrada aunque con amplia libertad de movimientos del personaje/jugador a nivel superficial; es un videojuego narrativo pero carece casi totalmente de las típicas *cut-scenes*; está centrado en la mecánica de plataformas (reflejos del jugador y agilidad física del personaje) y en la resolución de puzzles y enigmas, pero también posee relevantes mecánicas de caza/combate contra espectros, etc.

A continuación se aborda el análisis textual de *Ico*, organizado en tres ámbitos fundamentales: la dimensión procesual del juego (*gameplay* y narratividad), la dimensión sistémica del texto (el Medio o Mundo lúdico) y la perspectiva enunciativa/performativa (proyección del diseñador implícito y el jugador implícito en el juego).

En esencia, *Ico* plantea tres temas de fondo a lo largo del juego: los procesos de maduración del niño (ritos iniciáticos) tras la “pérdida” de los padres, la amistad como aprendizaje del amor fraternal más allá de lo paterno-filial, y la relación entre ambos aspectos.

A través de los distintos niveles de análisis referidos, se pretende profundizar en el discurso implícito del juego acerca de estas cuestiones.

2) Análisis de *gameplay* y narratividad.

2.1) La historia en *Ico*.

La trama de *Ico* es fácil de resumir:

Érase una vez un niño llamado Ico que nació con cuernos en una aldea donde esto era signo de una maldición. Para evitar que la maldición recayera sobre el pueblo entero, el niño debía ser sacrificado en el castillo de una malvada reina, antes de hacerse hombre. Llegado el momento, unos guardias se llevaron a Ico al castillo, y lo encerraron vivo en un ataúd de piedra. Pero Ico era más testarudo que otros niños, y forcejeó y forcejeó dentro del ataúd hasta conseguir moverlo un poco, y, con una pizca de suerte, el ataúd cayó desde la repisa donde estaba hasta el suelo, se partió como el cascarón de un huevo, e Ico volvió a ser libre.

Entonces Ico comenzó a explorar el castillo, un castillo enorme, solitario y misterioso. En una sala encontró a Yorda, una chica blanca, casi angelical, atrapada en una jaula. Hablaba un idioma extraño, pero Ico pensó que quizás podría ser una buena compañera, y se las ingenió para abrir la jaula y liberarla. Entonces unos espectros de humo negro empezaron a perseguir a Yorda, e Ico tuvo que dar la mano a la chica y ahuyentárslos con un simple palo. Una vez ahuyentados, Yorda se acercó a una puerta mágica del castillo y la abrió simplemente tocándola.

A partir de entonces, Ico y Yorda se ayudaron mutuamente para explorar el laberíntico castillo. Ico se esforzaba por allanar el camino a la frágil Yorda y la protegía cuando asomaban los espectros; Yorda, a cambio, abría todas las puertas mágicas con su poder sobrenatural.

Así, los dos amigos encontraron las puertas de salida al exterior, pero entonces un espectro mucho más grande que los anteriores detuvo a los jóvenes: era la Reina del castillo..., y madre de Yorda. Le prohibió a su hija salir al mundo exterior y selló el portón con un hechizo, de tal forma que ni siquiera Yorda podía ya abrirla.

Pero los niños no se dieron por vencidos. Siguieron explorando juntos el castillo, hasta que Ico descubrió un extraño mecanismo secreto: si un rayo de luz solar daba en la puerta del castillo, el hechizo de la Reina se desvanecería, y así podrían escapar. Así, Ico y Yorda abrieron una serie de ojos de buey por donde podía pasar la luz del día, y lograron romper el hechizo.

Para alcanzar la libertad ya sólo les quedaba cruzar un largo puente de piedra. Pero, en mitad de camino, volvió a aparecer la malvada Reina y atrapó a Yorda. Ico intentó liberarla, pero acabó cayendo al mar.

Esta vez tampoco se rindió. Nadó y nadó hasta encontrar una gruta que parecía llevar hasta el castillo, y se adentró allí para rescatar a Yorda. Una vez de vuelta en el castillo, Ico encontró a Yorda petrificada, custodiada por su malvada madre. Tomó una espada y se enfrentó a la Reina. Ico logró derrotarla, pero en su último golpe quedó inconsciente. Entonces el castillo empezó a derrumbarse.

Parecía que los dos pequeños iban a morir allí, pero Yorda despertó a tiempo, y llevó a Ico en brazos hasta una barca. Entre una lluvia de escombros, Yorda empujó la barca hacia el mar, y la vio alejarse mientras el castillo se derrumbaba. Ella decidió quedarse allí.

Unas horas más tarde, Ico despertó en una playa luminosa, lejos del castillo. Ico caminó y caminó, y al final de la playa encontró a Yorda, inconsciente. Al final ella también había escapado a tiempo. Lleno de emoción, Ico vio cómo Yorda empezaba a abrir los ojos.

La macro-estructura del cuento/juego se basa en ocho episodios o núcleos narrativos esenciales:

- 1) Encierro de Ico y liberación afortunada. Encuentro de Yorda.
- 2) Inicio de la exploración del castillo con Yorda, hasta aparición de la Reina. Advertencia de la Reina.
- 3) Continuación de la exploración del castillo, hasta descubrimiento del mecanismo de luz solar.
- 4) Continuación de la exploración en el lado opuesto del castillo, hasta activar el otro mecanismo de luz solar. La puerta de salida queda abierta.
- 5) Intento de fuga frustrado, a través del puente. La Reina raptó a Yorda e Ico cae al mar.
- 6) Ico, solo, busca grutas subterráneas para regresar al castillo, hasta encontrar de nuevo a Yorda, custodiada por la Reina.
- 7) Ico toma la espada, se enfrenta a la Reina y la derrota.
- 8) El castillo empieza a derrumbarse. Yorda despierta y salva a Ico. Horas más tarde, los dos se reencuentran en el exterior, en una playa. Pueden empezar una nueva vida en libertad.

Tal como se irá comprobando a lo largo del análisis, Ico posee similitudes muy significativas con la tradición de los cuentos de hadas sobre dos hermanos (“Los dos hermanitos”, “Hansel y Gretel”, etc.). A la luz del esquema precedente, se puede anticipar ya una semejanza en particular: al igual que en “Hansel y Gretel”, donde primero es Hans quien “salva” a su hermana pero al final es Gretel quien salva a su hermano, en Ico el protagonismo recae principalmente en el joven, pero en la parte final es Yorda quien salva, en dos ocasiones, a su amigo: primero, durante el ataque de la Reina en el puente, Yorda ayuda a Ico a caer al mar, en lugar de sobre las rocas de un arrecife, donde habría muerto; y, al final, Yorda toma a Ico en brazos cuando éste está inconsciente, y le salva del derrumbamiento del castillo.

Por otro lado, se puede observar que, aunque esta macro-estructura posee el “crescendo” canónico de la narrativa tradicional, incluyendo el clímax del enfrentamiento contra la bruja malvada, se debe tener en cuenta que el diseño lúdico no refuerza, sino que atenúa considerablemente, el “crescendo” dramático. En este sentido, *Ico* se caracteriza por unas curvas de aprendizaje y de dificultad muy suaves. Una vez superados los primeros compases

del juego, el jugador no necesita aprender muchas reglas novedosas a lo largo del camino, y la progresión de la dificultad es también leve, prácticamente estable, a diferencia de la mayoría de videojuegos de acción. Todo ello contribuye a atenuar la curva dramática del cuento, y remite a una “forma de jugar/relatar” sencilla, sin grandes ostentaciones ni afán de dramatismo. Más adelante se volverá acerca de esta cuestión.

2.2) Argumento y diseño de *gameplay* en *Ico*.

Entrando más en detalle, el nivel micro-estructural de *Ico* se caracteriza fundamentalmente por dos cuestiones:

- La organización secuencial de la *gameplay/narratividad*
- La fuerte coherencia discursiva entre diseño lúdico y diseño audiovisual

Respecto al primer punto, las unidades de *gameplay/narratividad* a nivel argumental en *Ico* no están organizadas según el modelo de *quests* (en clave de red de unidades de *gameplay/narratividad*) sino según el modelo secuencial (en clave de cadena de unidades). Aunque tal vez este tipo de estructura no siga las últimas tendencias en el diseño videolúdico, resulta perfectamente consecuente con uno de los rasgos identitarios del juego: su evocación del género del cuento de hadas. A fin de cuentas, un cuento de hadas tiene más de narración tradicional (narrativa secuencial) que de mundo narrativo en un sentido estricto, y por tanto la decisión de organizar las misiones jugables en clave secuencial resulta crucial para connotar el juego, en su conjunto, como un cuento de hadas lúdico.

A modo de ejemplo, a continuación se describen dos unidades de *gameplay/narratividad* representativas del conjunto del juego:

1) *La habitación con un cubo metálico*

En la parte inicial del juego, Ico y Yorda llegan a una sala del castillo donde les bloquea el paso una puerta que no pueden abrir. Ico debe entonces abandonar a Yorda, saltar hacia una planta inferior y buscar allí una palanca que abre la puerta en cuestión. A continuación, se observa que la única salida para proseguir el camino se encuentra en un rellano muy elevado, al que sólo se puede acceder mediante una cadena colgante. Ico puede trepar por la cadena, pero Yorda no. El sujeto/jugador puede plantearse resolver el problema situando a Ico en la parte superior y tendiendo la mano a Yorda desde allí, como en alguna ocasión anterior. Pero esta vez no resulta suficiente: Yorda no alcanza la mano de Ico. Aproximadamente en ese momento, aparecen varios espectros de humo negro y empiezan a asediar a Yorda. El sujeto/jugador debe bajar de nuevo y espantar a los espectros con su “espada” de madera. De vuelta al rellano, el sujeto/jugador debe reparar en la presencia de un cubo metálico en una esquina del rellano. Es posible lanzar hacia abajo el cubo, colocarlo adecuadamente cerca del

muro, volver a hacer subir a Ico, y tender de nuevo la mano a Yorda. Esta vez, Yorda subirá primero sobre el cubo, y desde allí alcanzará la mano de Ico, que la ayudará a alcanzar el rellano.

2) *La zona de la grúa y el abismo*

Al llegar a una nueva zona del castillo, la cornisa por la que avanzaban los dos niños se interrumpe de repente. Un extenso vacío les separa de la siguiente zona: un abismo presidido por una vieja y oxidada grúa, de la que pende un enorme contenedor metálico. En el punto donde se ven obligados a detenerse, sólo es posible avanzar colgándose de unas viejas tuberías, pero sólo Ico puede hacerlo, Yorda no.

Ico debe entonces abandonar momentáneamente a Yorda, y buscar alguna alternativa para poder continuar juntos. Para ello, debe deslizarse por las tuberías, llegar a un rellano con una palanca que provoca el movimiento de la grúa, y activarla. La grúa empieza entonces a moverse, con el enorme contenedor colgando, que por fortuna termina situado muy cerca de donde se encuentra Yorda. Ico debe trepar a través de los salientes de un muro; desde allí, agarrarse a la cadena de la grúa, y dejarse caer por ella hasta el contenedor. Una vez allí, debe tender la mano y animar a Yorda a dar el salto. Una vez reunidos de nuevo los dos amigos sobre el contenedor, Ico debe trepar de nuevo cadena arriba, descender por el mismo muro y activar de nuevo la palanca. El contenedor se aproxima entonces a un precipicio que da acceso a la siguiente zona del castillo. Ico debe entonces trepar una vez más por el muro, agarrarse a la cadena de la grúa y descender por ella hasta donde está Yorda. Ico puede alcanzar entonces de un salto un saliente del precipicio. Desde allí, debe tender la mano a Yorda y animarla a que salte de nuevo. Yorda lo consigue, y los dos pueden continuar juntos el camino.

En general, estas unidades micro-estructurales de *gameplay/narratividad* (escenas) se caracterizan por la recurrencia de un mismo patrón de fondo en la dinámica de juego, una singular *gameplay/narración prototípica* que se puede sintetizar de la siguiente manera:

- Ico y Yorda acceden a una nueva estancia del castillo.
- Ico abandona momentáneamente a Yorda para explorar la zona.
- Ico localiza una nueva puerta mágica que permitirá seguir el camino, pero Yorda no puede llegar hasta allí directamente (porque hay saltos demasiado largos, muros demasiado altos, etc.).
- Ico debe resolver el problema aguzando el ingenio y utilizando los pocos recursos a su alcance (palancas, cadenas, cubos metálicos, su palo de madera, su propio peso -para provocar que algo caiga-, etc.).
- Si Ico se retrasa demasiado en la resolución del problema, los espectros de humo negro aparecen e intentan secuestrar a Yorda. (Si los espectros atrapan a Yorda, se pierde la partida).

- Una vez resuelto el “rompecabezas”, Ico regresa junto a Yorda, ambos avanzan juntos hasta la siguiente puerta mágica, y Yorda la abre. (Se vuelve al punto inicial)¹⁷².

Aunque la *gameplay* del juego proporciona a nivel local una amplia libertad de movimientos al sujeto/jugador en cada una de las zonas del castillo, y las apariciones de los espectros aportan variabilidad, la *gameplay* posee, a nivel global, una considerable redundancia, basada en la estructura prototípica descrita. Se trata de un *script* de juego recurrente a lo largo de todo el juego.

Dicho *script* de juego conecta de forma sustancial con la tradición de los cuentos de hadas sobre dos hermanos:

Según B. Bettelheim (1992: 129), en este tipo de cuentos uno de los dos hermanos suele representar el impulso de adentrarse en nuevos mundos, mientras el otro representa la tendencia a permanecer en el hogar, en la seguridad del mundo conocido, junto a los padres. En el fondo, se trataría de la tensión interna de un mismo niño en periodo de crecimiento, traducida como dos personajes hermanos en la superficie del cuento. Bettelheim (1992: 130) prosigue su estudio sobre este tipo de cuentos con una apreciación que al cabo resulta sorprendentemente esclarecedora respecto al caso de *Ico*:

“Mientras que en la mayoría de cuentos de hadas cuyo tema central gira alrededor de dos hermanos, el que se va de casa se mete en problemas y es liberado por el que ha permanecido en el hogar, hay otros, como la versión más antigua [un papiro egipcio del 1250 a.C.] en que ocurre lo contrario: es el hermano que no se decide a abandonar el calor del hogar el que cae en desgracia. Si no desplegamos las alas y abandonamos el nido, estos relatos parecen advertirnos de que no lo conseguiremos [alcanzar la madurez y/o el éxito en la vida].”

Ico responde al modelo más antiguo de cuento sobre dos hermanos: Yorda es la “hermana” que no se decide a abandonar el hogar (titubea y se detiene prudente al inicio de cada nueva estancia) y, en buena medida a causa de ello, “cae en desgracia” (es acosada por los espectros y tratada despóticamente por la Reina). Ico, por su parte, es el “hermano” que no vacila en marcharse de casa (deja momentáneamente a Yorda al inicio de cada nueva estancia para lanzarse a explorar los nuevos horizontes). Pero, cabe recordar, en el fondo ambos se pueden considerar dos caras de una misma moneda: proyecciones de una misma tensión psicológica en el periodo de maduración del niño, en los procesos de maduración en general.

¹⁷² Ejemplo consultable en DVD-3 adjunto: *Ico (molino)*.

En cuanto a la coherencia discursiva multimedial del juego, cabe recordar que *Ico* se caracteriza por el *subtracting design*: la renuncia al exceso, la ostentación y la complejidad. En este sentido, lo más interesante a nivel de composición argumental es que esta perspectiva creativa no se ciñe exclusivamente al diseño lúdico (reglas de juego e interactividad), sino que está sutil pero concienzudamente articulada con otros estratos de significación (puesta en escena, animación, composición plástica, lenguaje audiovisual, banda sonora).

Por un lado, la simplicidad del diseño lúdico cristaliza en la máxima sencillez de las reglas de juego (p. ej., con un solo botón el sujeto/jugador puede mover objetos, activar palancas, hacer girar engranajes, etc., en función del contexto) y la “estabilidad” de las mismas a lo largo del mismo (los nuevos niveles apenas plantean nuevas reglas que aprender). Paralelamente, también el carácter repetitivo del *script* de juego reseñado anteriormente, a lo largo de toda la aventura (en la mayoría de unidades de *gameplay/narratividad*), contribuye a conferirle al juego su característico tono de simplicidad, austereidad.

Por otro lado, otros aspectos transmediáticos refuerzan el tono general de simplicidad del juego:

Respecto a la puesta en escena, destaca en este sentido la monotonía de la arquitectura del castillo (viejas estructuras de ladrillo y piedra, sobrias y decadentes); en la animación, los pequeños y tiernos gestos con los que a veces se comunican Ico y Yorda, dándose ánimo o sugiriendo lugares por donde proseguir la exploración, etc. (como pequeños mimos o actores de cine mudo); en la composición plástica, la tenue saturación cromática y una paleta de colores considerablemente limitada a tonos pardos; en la realización audiovisual, el predominio de planos largos, amplios, movimientos de cámara que muestran la relación en continuidad de una estancia con otra, y la continuidad también a nivel temporal (un montaje sin *flashbacks*, sin apenas elipsis, etc.); finalmente, en cuanto a la banda sonora, destaca en especial el silencio del juego: prácticamente todo el juego se desarrolla sin música de fondo, sólo con sonido ambiente de matices naturales: el eco de los pasos de Ico sobre las baldosas de piedra, el sonido del viento meciendo las copas de los árboles, el rumor de un riachuelo, el lejano silbido de un pájaro.

Todos ellos son diversos aspectos multimediales que reman en la misma dirección, junto al diseño lúdico: hacia la simplicidad, la naturalidad, la sencillez en el juego y en la narración, el *subtracting design*.

3) Análisis del Medio lúdico / Mundo narrativo.

A pesar de que, tal como se ha advertido, la dimensión procesual de *Ico* se organiza en clave secuencial, de forma congruente con el modelo de cuento de hadas, tratándose de un juego (y por tanto, en esencia, un cibertexto) esto no invalida la pertinencia del análisis de la dimensión

sistémica del texto: el análisis del Medio lúdico que resulta trascendente a las diversas unidades de *gameplay/narración* que pueden encontrarse en el juego, que las aglutina como parte de un todo englobador (el “mundo del juego” o “mundo narrativo”) y articula su información semántica en base a las instancias discursivas Sujeto vs. Entorno y sus relaciones simbólicas.

3.1) El Sujeto/jugador.

Dimensión descriptiva del Sujeto/jugador.

Como protagonistas del juego, Ico y Yorda comparten una misma característica esencial de base: ambos son niños que acaban de ser abandonados por sus padres (en el caso de Ico, por toda la aldea a la que pertenecía, a causa de las supersticiones), o bien que experimentan incipientes deseos de separarse de su manto protector (la imagen de Yorda enjaulada se presta fácilmente como metáfora de la opresión de la joven en su “casa”, el castillo). En definitiva, se trata de personajes hermanados por una crisis de crecimiento en común: una traumática separación/distanciamiento respecto al hogar infantil y la figura de los padres.

Muchos cuentos de hadas, en tanto que un género literario orientado a la representación en clave imaginaria/fantástica sobre tensiones de procesos de maduración del niño (Bettelheim, 1992: 21), empiezan con el abandono de los hijos por los padres o su separación voluntaria de los mismos (1992: 139), p. ej. en “Hansel y Gretel” y en “Los dos hermanitos”, de los Hermanos Grimm. Ico y Yorda corresponden, en el medio videolúdico, a los protagonistas de este tipo de cuentos de hadas.

Una característica asociada a la crisis por la separación de los progenitores es la sensación de “soledad” y de “desamparo”. Ambos rasgos están muy presentes en la representación de Ico y Yorda. Principalmente, por la gran amplitud de las estancias del castillo y su vacuidad, y la notable distancia a la que se suele situar la cámara respecto a Ico, que minimiza el tamaño de su figura en la imagen. Ello queda acentuado por una banda sonora carente de música (salvo en ocasiones muy puntuales al final del juego), que resalta el eco de los pasos de Ico sobre los adoquines del suelo y subraya la cualidad “hueca” del castillo. Pero también el diseño del aprendizaje asistido en el juego tiene relación con estas cuestiones:

En *Ico* no hay tutoriales explícitos, que orienten al sujeto/jugador con “amables” indicaciones a lo largo del camino. No aparecen rótulos con pistas de ningún tipo, ni letreros recordándonos el objetivo actual, ni flechas que sugieran la dirección del movimiento, etc. A lo sumo, se puede notar cierta recurrencia en el uso de encuadres de cámara con cadenas u otros objetos en primer término, que suelen sugerir sutilmente la interacción con dichos objetos, o bien algunos gestos de Yorda, que de vez en cuando señala hacia algún lugar para proponer por dónde se podría seguir avanzando. Pero, en general, el diseño del juego deja al sujeto/jugador solo y

“desamparado” en su proceso de aprendizaje. Este estilo de diseño enlaza de forma muy interesante con la figura de los hermanitos recién separados de los padres en los cuentos de hadas.

Al mismo tiempo, Ico y Yorda se diferencian en base a otras características:

Ico representa al “hermano” fuerte y decidido de los cuentos de hadas: es pequeño pero energético y con buenas facultades atléticas, y sabe ingeníárselas con pocos recursos a su alcance. En cambio, Yorda representa a la “hermana” prudente y algo frágil, llena de inseguridades ante el abandono definitivo del hogar: el blanco de su figura, en vestido y piel, connota su delicadeza y fragilidad, así como su espiritualidad y dotes sobrenaturales.

Tal como ha observado Mottershead (2007: 18 y 55-56), algunas sutiles animaciones de ambos personajes ahondan en este tipo de contraste: Ico emprende el movimiento con una determinación que sobrepasa un tanto sus capacidades, llegando a veces a resultar un poco “brusco” e incluso “torpe”, al tropezar con algún peldaño y desequilibrarse. Yorda, en cambio, se mueve de forma grácil y delicada, como una bailarina, pero al mismo tiempo titubeante como una hoja al viento.

Otro aspecto que hace contrastar a los dos personajes es el idioma: ambos hablan un lenguaje desconocido para el otro (en pantalla es rotulado en inglés el de Ico, y mediante signos jeroglíficos el de Yorda). Un problema que resolverán mediante el uso de un lenguaje gestual esencialista: Ico debe tender la mano repetidamente a Yorda, o agitarla hacia sí mismo para llamarla (“ven”); Yorda niega con la cabeza para expresar su imposibilidad de realizar saltos demasiado largos, señala con el índice para sugerir caminos inexplorados, se lleva la mano al pecho ante la inminencia del peligro, etc. Con respecto a esta faceta del diseño, aquella recordada definición del poeta sobre Buster Keaton como un “animalito mudo” resulta evocadora sobre los propios personajes de Ico y Yorda.

Dimensión de acción/transformación del Sujeto/jugador.

En cierto sentido *Ico* es un juego de plataformas, y esto hace que las acciones más presentes, a nivel superficial, sean acciones como correr, saltar, trepar, coger unos objetos, mover otros, nadar o luchar. Sin embargo, por encima de las competencias físicas de Ico se deben apreciar dos cualidades esenciales del personaje a nivel de acción/transformación: por un lado, su esfuerzo de apertura y adaptación intelectual a nuevas lógicas desconocidas y, por otro, su aprendizaje del valor del compromiso personal con otros, su capacidad para la empatía.

Respecto a la primera cuestión, Ico se caracteriza por una confrontación continua con las lógicas desconocidas, a menudo surrealistas, del castillo (evocando indirectamente el referente kafkiano). En este punto, se debe observar que *Ico* no es un juego tan “repetitivo” como podría parecer a simple vista: si bien el proceso general de sus dinámicas de juego se basa en un

script considerablemente redundante, la solución final de cada uno de los enigmas no lo es en absoluto: requiere casi siempre un giro cognitivo, un *shifting*, pensamiento productivo.

Esto se puede apreciar con bastante claridad revisando las claves de resolución de problemas en las escenas que se habían descrito anteriormente: si en la primera escena basta con darle la mano a Yorda y ahuyentar a los espectros con el palo, en una escena posterior esta mecánica dejará de resultar suficiente, y deberá utilizarse con ingenio un cajón metálico para ayudar a Yorda; en otra escena de más adelante se deberá también aprender a trepar por muros, aprovecharse de cadenas colgantes y usar palancas para mover objetos (grúa, contenedor); y en otra (no descrita antes) habrá que adoptar una novedosa perspectiva “destructiva”, colocando una bomba para hacer caer un trozo de puente según los propios intereses, etc. Cada nueva estancia del castillo supone un “rompecabezas” de solución innovadora para el sujeto/jugador, casi sin descanso. Metafóricamente, esto expresa bien la relación entre el niño que justo empieza a adentrarse en el mundo adulto (el castillo) y la incesante sucesión de lógicas desconocidas para él, a las que debe adaptarse progresivamente.

Respecto al carácter empático de Ico, encontramos aquí la regla transformacional más emblemática del juego: la simple acción, repetitiva pero cargada de emotividad, de tender la mano a Yorda, que una veces tiene como efecto ayudarla a completar un salto, otras veces a subir un muro muy elevado, etc. Una de las claves para el éxito en el juego se asocia así a los valores de “cooperación”, “amistad” y “compromiso” con el otro. Si en “Hansel y Gretel” era primero el hermano quien salvaba a la hermana y después la hermana quien salvaba al hermano, en *Ico* sucede algo parecido: aunque Ico asume el protagonismo durante la mayor parte de la aventura, al final las acciones clave para su salvación son llevadas a cabo por Yorda (ayuda en el puente de salida al exterior, rescate durante el derrumbamiento del castillo); y algo similar ocurre en el interior de cada una de las escenas: aunque Ico asume el protagonismo durante casi todo el tiempo, al final es Yorda quien adopta el papel clave, accediendo hasta la puerta mágica y abriéndola con sus poderes sobrenaturales.

Encarnado en la figura de un niño, el aprendizaje del valor de la cooperación remite a una búsqueda de equilibrio entre la asimilación y la acomodación, o en términos similares: entre el principio del placer y el principio de realidad. La comprensión de que la adaptación a los deseos de otras personas y a condiciones externas que demandan esfuerzo y sacrificio no suponen siempre “problemas” sino, a menudo, oportunidades de mejora y evolución personal.

En este sentido, cabe recordar que muchos cuentos de hadas “penalizan” sutilmente el seguimiento de tendencias al placer inmediato por parte de los niños protagonistas: p. ej., Hansel y Gretel lanzándose a devorar la casita de chocolate sin detenerse a valorar los riesgos, el niño de “Los dos hermanitos” castigado por una bruja por no ser capaz de controlar su sed, etc.

La construcción de una relación de compromiso “realista” con el mundo de alrededor es una constante en *Ico*, no sólo por el emblemático gesto de tender la mano a Yorda, sino también por otros rasgos del diseño lúdico: por ejemplo, el tono repetitivo de las dinámicas de juego, culminado con la simetría casi exacta de dos misiones: las que llevan a abrir paso a los rayos de luz a través de los ojos de buey, para romper el hechizo de las puertas del castillo (se repite el mismo formato de misión de forma casi idéntica en los lados este y oeste del castillo). La monotonía asociada a este diseño deliberadamente repetitivo no deja de reforzar la importancia del principio de realidad, de la adaptación al entorno con sentido de compromiso, esfuerzo y persistencia. Se trata de un discurso relativo a que no hay verdadero “héroe” sin un esfuerzo perseverante, día a día, paso a paso.

En relación con ello, un aprendizaje importante de *Ico*, que le distingue de otros héroes del videojuego, es la relevante capacidad de saber “volver atrás”, el hecho de no limitarse a percibir la marcha hacia delante como la única forma posible de progresar. A veces es yendo hacia atrás como se resuelven los problemas en *Ico*: por ejemplo, recogiendo objetos que habían quedado sin uso en fases precedentes, pero que se revelan cruciales para proseguir en escenarios posteriores. También la “paciencia”, a diferencia de la mayoría de videojuegos, es una virtud muy presente en el discurso del juego: por ejemplo, *Ico* debe aprender a esperar con calma a Yorda en numerosas ocasiones: mientras ésta se acerca desde la lejanía, o mientras sube o baja una larga escalera, sin dejar nunca de juntar los dos pies en cada uno de los peldaños.

Pero, al margen del aprendizaje de la cooperación y la amistad, del valor del esfuerzo con constancia y la paciencia, no se debe olvidar que *Ico* y Yorda siguen siendo niños. Existe un rasgo particularmente interesante del diseño del juego que mantiene a los personajes vinculados a la niñez: se trata del diseño de los instrumentos habituales para el desarrollo de acciones/transformaciones mediadas:

A diferencia de otros videojuegos, los instrumentos clave en *Ico* no son objetos “especiales”, “mágicos”, “llamativos”, etc., sino los objetos más sencillos y terrenales que se nos puedan ocurrir: un palo, cubos de piedra o metálicos, palancas, cadenas, el agua, la luz, el fuego... Y, sin embargo, el uso de este tipo de objetos posee en el juego las más maravillosas de las consecuencias: asombrosos desencadenamientos de grúas gigantes, que se detienen justo en el punto deseado (tras la activación de una simple una palanca), apertura de enormes ojos de buey (tras el encendido de un par de antorchas), desvanecimiento de poderosos hechizos (tras reflejar rayos de luz en una puerta), etc.

En relación con personajes infantiles, la vinculación recurrente entre objetos sencillos y cotidianos y exagerados efectos “mágicos” remite a las fantasías animistas típicas del niño: la idealización de elementos inanimados (juguetes, piedras, palos), que no representan una amenaza exterior para el niño sino que simplemente están allí, siempre solícitos y moldeables

conforme a su imaginación. En este sentido, si hay una parte de *Ico* que muestra la permanencia de la niñez en los protagonistas es la idealización semi-mágica que las reglas de juego confieren a la utilidad de los objetos más insignificantes, naturales y/o rudimentarios.

En resumen, las características de acción/transformación del sujeto/jugador de *Ico* lo presentan como un niño que se adentra en el mundo adulto, afrontando incesantes retos de adaptación a lógicas desconocidas, que éste resuelve con ingenio pero también desarrollando la cooperación con una amiga, aprendiendo el valor del esfuerzo, la constancia y la paciencia, y, finalmente, conservando un resquicio de idealización sobre la utilidad de los objetos más simples e insignificantes, que, aunque suponga un poso “infantil”, no deja de resultar efectiva o, al menos, esperanzadora, mientras no haya realmente otros recursos mejores de los que echar mano.

3.2) El Entorno.

Prácticamente todo el juego de *Ico* transcurre en el interior del castillo, un castillo que es a medias un bosque de cuento de hadas y a medias un laberinto kafkiano.

En los cuentos de hadas, el bosque es un espacio donde se suelen conjugar el adentramiento en el mundo adulto y la exploración de la propia identidad en crisis (cfr.: Bettelheim, 1992: 133), y la narrativa contemporánea post-kafka ha adoptado el castillo laberíntico casi como un homólogo del bosque del cuento de hadas en clave adulta y post-industrial: un bosque “urbanizado”, más próximo al hermetismo del Estado y la burocracia que a las brujas y los animales amenazadores. Aunque el hermetismo y la burocracia cumplen la tradicional función de expeler al diferente, al recién llegado, al extranjero, poseen al mismo tiempo un matiz diferencial: mientras el bosque del cuento de hadas proporciona un medio para la reconstrucción de la identidad y el crecimiento personal, el castillo kafkiano no remite tanto al intento de adaptación del hombre a un nuevo entorno como al intento del poder de absorber y anular la personalidad del hombre (cfr.: Balló y Pérez, 1997: 263). Esto último se reproduce casi literalmente en *Ico*, donde al final del juego queda sugerido que los espectros de humo negro son “semejantes” de Ico: niños malditos a los que se ha desprovisto de identidad, carentes de rostro. Y, en la misma línea, se descubre que los planes de la Reina consisten en mantener a su hija enclaustrada a toda costa, ya que la Reina ve acercarse el fin de sus días y, llegado el momento, pretende “robarle” el cuerpo a Yorda. En definitiva, el mal que se oculta alrededor de Ico y Yorda no corresponde simplemente a la confrontación con los peligros de un mundo mágico desconocido, sino a un riesgo de aniquilación completa de la propia personalidad.

Al margen de esto, el castillo de *Ico* se caracteriza por otros dos rasgos fundamentales: las lógicas críticas y semi-surrealistas que encierra cada una de sus estancias, y su profundo estatismo, imperturbabilidad.

La primera cuestión emergió ya en el apartado precedente: a lo largo del juego, cada estancia supone para Ico un nuevo reto de descubrimiento de mecanismos secretos, únicos y exclusivos del castillo y de esa estancia en particular. Este diseño, junto a la ambientación desértica y decadente del edificio y la hostilidad de los espectros perseguidores de Yorda (sin conocimiento del motivo hasta bien avanzado el juego), evoca nuevamente el hermetismo y la falta de hospitalidad de los habitantes del castillo y sus alrededores en la obra de Kafka.

Mottershead (2007: 149) ha aludido acertadamente a los referentes de M. C. Escher y G. De Chirico respecto a la escenografía laberíntica y la estética visual del castillo de *Ico*, aunque cabe tener en cuenta que no es aquí la paradoja de percepción visual aquello que confiere ese particular tono de realismo mágico al castillo, sino una colección de micro-sistemas interactivos con diferentes elementos (palancas, cadenas, engranajes, etc.) que escapan de toda lógica externa al juego en sí.

Por otro lado, el castillo de *Ico* se caracteriza por su estatismo y su imperturbabilidad. El Entorno del juego carece de potencial de acción/transformación propio. Nada sucede en el castillo si no se produce algún tipo de inesperada injerencia externa (por parte del sujeto/jugador). El tiempo del mundo narrativo se proyecta como un “tiempo suspendido”, un compás de espera o una lenta deriva. La redundancia de los *scripts* de juego refuerza en cierta medida esta temporalidad entre estática y ralentizada, adormecida, a través de la dinámica cíclica de la experiencia de juego.

El castillo se connota así como abandonado a la decadencia, viejo y apático. De forma significativa, sus detalles decorativos más recurrentes son las ruinas, los objetos oxidados y el musgo abriéndose paso entre los ladrillos. Por añadidura, según ha observado Mottershead (2007: 97), la luz nunca cambia en ninguna de las estancias del castillo, aunque el sujeto/jugador atraviesa varias de ellas en más de una ocasión; se trata de una luz “pintada”, que redunda en el fuerte estatismo del castillo.

Todo ello contrasta con el constante dinamismo de Ico y Yorda a través del castillo.

Los habitantes del castillo (al margen de Ico y Yorda) son la Reina y sus espectros de humo negro. Mientras la Reina reproduce la típica figura de la madrastra malvada de los cuentos de hadas, a menudo revelada como bruja, la uniformidad de los espectros de humo remite de nuevo, paralelamente, al referente kafkiano. Por ejemplo, al igual que los ayudantes de K. en *El castillo*, a los que el protagonista decide llamar por un mismo nombre (Arthur), los espectros que custodian el castillo de *Ico* son sombras impersonales, sin rostro, casi indistinguibles unos de otros. Además, subvirtiendo una de las convenciones tradicionales del género de acción, Ueda eliminó la típica figura de los “jefes finales” (“big bosses”) al final de cada nivel de juego. Esto otorga mayor simplicidad al juego y, al mismo tiempo, mayor impersonalidad a la figura del “enemigo” de los protagonistas. Probablemente, esta imagen del mal asociado a la

despersonalización tiene más que ver con motivos recurrentes de la narrativa contemporánea (Kafka) que con las fuertes personalidades de los malvados de los cuentos.

En resumen, el mundo de los adultos donde se adentran Ico y Yorda queda presentado en el juego como un mundo hermético y críptico, algo hostil pero, sobre todo, frío, silencioso e indiferente. Un mundo viejo y estancado, sin capacidad de cambio, tan monótono que ni siquiera ofrece grandes enemigos, grandes retos, sino tan sólo una sucesión de espectros-burocratas molestos pero fáciles de espantar con un simple palo.

4) Análisis de enunciación interactiva.

Haciendo ahora un aparte con respecto a los personajes y el mundo narrativo del juego, cabe preguntarse por la inscripción del diseñador y el jugador en el texto videolúdico, así como la relación proyectada entre ambos, en tanto que diseñador implícito y jugador implícito, aplicando la perspectiva enunciativa/performativa en el análisis del juego.

4.1) El diseñador implícito.

En principio, se debe observar que en *Ico* queda “borrada” toda huella de interficies informativas (HUDs): no aparecen barras de energía del personaje, rótulos con pistas para progresar en el juego, menús de inventario de objetos, etc. Sin embargo, el “estilo Ueda” no puede pasar desapercibido al jugador en el contexto actual del mercado de videojuegos, y esto acaba remitiendo, al cabo, a la interpretación del juego en clave enunciativa.

Aunque resulte en parte paradójico, un estilo de diseño centrado en la simplicidad (*subtracting design*) supone, en dicho contexto, una marca enunciativa llamativa, que remite a la presencia de un autor singular tras la producción del juego. Por añadidura, otros aspectos poco comunes como la sutil emotividad de la historia narrada, el detallismo de la escenografía y la estética visual, o la brevedad del juego (aproximadamente la mitad de las 20-40 horas habituales que requiere completar la trama principal de la mayoría de videojuegos), contribuyen a que emerja la interpretación del juego en clave enunciativa. No en vano se tilda a menudo a *Ico* como un videojuego “de autor” o un videojuego “de culto”.

En concreto, esa voz de “autor de culto” responde en *Ico* a un estilo donde se entrelazan un tono de documental observational o contemplativo (asociado al *subtracting design*) con algunos matices de narrativa kafkiana. Al margen de los ya sugeridos anteriormente, cabe destacar, respecto a esto último, un matiz en particular:

Un rasgo significativo en *Ico* es la focalización externa que se impone al jugador implícito, especialmente en cuanto al conocimiento sobre el personaje protagonista y los “porqué” de su expulsión del mundo del que proviene (y algo similar respecto a Yorda, enigmática hasta el

final). Apenas sabemos nada de Ico ni de por qué se le considera maldito en su aldea, más allá de los cuernos. Estas incómodas y prolongadas lagunas de información relevante sobre la trama no parecen propias del cuento de hadas tradicional, sino que más bien vuelven a remitir al referente kafkiano: su característico juego de “escamoteos” de información al protagonista pero también al lector, acerca del personaje (apenas una inicial: K.), de las causas que dieron origen a la trama (los “porqués” del arresto, o del rechazo a ser aceptado en el castillo), etc.

Así la “voz” que hay tras *Ico* es la voz de un “autor de culto”, por su originalidad y su desmarque deliberado del modelo convencional de videojuego comercial, así como su alta “exigencia” al público de paciencia y cooperación en el “rellenado” de múltiples lagunas relevantes y deliberadas en la trama. Pero, al mismo tiempo, la “voz” que hay tras *Ico* es también la voz de un narrador de cuento de hadas. El diseño de *Ico* responde a los principales rasgos distintivos del cuento de hadas (cfr.: Bettelheim, 1992: 39 y ss.):

La puesta en escena de tensiones internas de crecimiento, el discurso sobre la vida interior de los personajes por encima del discurso social, con simplicidad y brevedad del relato, maniqueísmo, triunfo de la virtud, protagonistas humildes, sucesos extraordinarios narrados de forma corriente (sin especial ostentación o dramatismo), vocación representativa (en lugar de la intención admonitoria, explícitamente moralizante, de las fábulas), ausencia de deidades como personajes habituales (a diferencia de los mitos), etc.

En síntesis, el diseñador implícito a nivel enunciativo en *Ico* remite a la figura de un “narrador de cuento de hadas” + “autor alternativo” o “de culto”.

4.2) El jugador implícito.

La dialéctica interna en la figura del diseñador implícito entre “narrador de cuento de hadas” y “autor alternativo” cobra ciertas resonancias en la configuración del jugador implícito:

Dicha instancia discursiva no responde simplemente a la figura simbólica de un niño que escucha un cuento de hadas, y tampoco a un público maduro y con cierto nivel cultural, aunque algo hay de ambos perfiles, entremezclados.

En el fondo, Ueda (más concretamente, el diseñador implícito en el que éste se proyecta dentro del texto) parece dirigirse a un jugador-tipo al que propone el siguiente pacto de jugabilidad: “tú, como jugador, debes aprender a jugar de nuevo como un niño, para conseguir que Ico deje de serlo”.

En este sentido, puede considerarse que las lógicas surreales y crípticas del castillo del juego son, para Ico (el personaje), una representación de su desconocimiento del mundo adulto en el que empieza a adentrarse; pero, para el jugador adulto (o no-niño), dichas lógicas crípticas no significan tanto un “desconocimiento” como una oportunidad servida en bandeja para volver a jugar como un niño: actuar desde un pleno desconocimiento sobre el funcionamiento del

entorno exterior, donde a cada paso se descubren cosas nuevas, y donde se cuenta con recursos mínimos pero los objetos más insignificantes y cotidianos (palos, cubos, palancas) poseen fabulosos poderes de transformación de la realidad.

En la misma línea, la ausencia o máxima sutileza de los elementos de aprendizaje asistido obligan al jugador implícito a sumergirse en un universo de cierta desorientación, de forma coherente con la proyección del mismo como niño en un contexto desconocido.

Cabe tener en cuenta que *Ico* puede ser jugado satisfactoriamente por cualquier niño, pero esto no resulta incompatible con el hecho de que, desde la perspectiva que se acaba de apuntar, probablemente el acceso a toda la riqueza de matices de significación que contiene el juego queda reservado, en parte, para el público adulto (o no-infantil).

Desde este último enfoque, las ruinas del castillo y la monotonía de la *gameplay* cobran tal vez una nueva dimensión: si para *Ico* (el personaje), pueden significar rasgos del mundo adulto en el que se está adentrando (desgastado, gris), para el jugador de edad adulta quizás signifiquen, en cambio, trazos de nostalgia por un mundo infantil que se dejó atrás ya hace tiempo.

5) Conclusión.

Retomando lo que se había comentado al principio, la esencia discursiva de *Ico* lo constituye como un cuento de hadas lúdico con resonancias kafkianas, sobre la necesidad a la que todos nos enfrentamos a veces de dar la mano a nuestra parte más temerosa o reacia a los cambios y llevarla hacia un mundo nuevo, asumiendo los peligros que ello comporta, y sobre la conciliación de los intereses individuales con los de otras personas, en la transición hacia nuevos estadios de madurez. Pero, en última instancia, se trata de un “juego de hadas” donde aprender a dejar de ser niño resulta tan importante (para el personaje) como aprender a serlo de nuevo (para el jugador), cuando ya se es adulto. En este sentido, *Ico* puede ser considerado como un cuento de hadas “al revés”.

El hermano pequeño cogió a su hermanita de la mano y dijo: “ven, iremos juntos a descubrir el mundo”. Y estuvieron caminando todo el día por prados, campos y pedregales; y cuando empezaba a llover, la pequeña decía: “mira, el cielo llora, como nuestros corazones”.

“Los dos hermanitos”, Hermanos Grimm

2. ***Shadow of the Colossus o Sísifo enamorado***

El esfuerzo de un cuerpo tenso para levantar la enorme piedra, hacerla rodar y ayudarla a subir una pendiente cien veces recorrida; (...) el rostro crispado, la mejilla pegada a la piedra, la ayuda de un hombro que recibe la masa cubierta de arcilla, de un pie que la calza, la tensión de los brazos, la seguridad enteramente humana de dos manos llenas de tierra. Al final de ese largo esfuerzo, medido por el espacio sin cielo y el tiempo sin profundidad, se alcanza la meta. Sísifo ve entonces como la piedra desciende en algunos instantes hacia ese mundo inferior desde el que habrá de volverla a subir hacia las cimas, y baja de nuevo a la llanura. (...) Es el precio que hay que pagar por las pasiones de esta tierra.

A. Camus: *El mito de Sísifo*

1) Introducción.

Shadow of the Colossus se puede considerar como una reinterpretación del mito de Sísifo en clave de representación del sufrimiento amoroso, a través de la trágica historia de un joven guerrero contra 16 terribles colosos, para devolver la vida a su amada.

Tras el éxito de *Ico* (2001) más bien en círculos minoritarios, Fumito Ueda y su equipo de colaboradores (Team ICO) decidieron persistir en *Shadow of the Colossus* (2005) con la misma filosofía de diseño:

Se trata de un videojuego con discurso implícito sobre aspectos existenciales y sentimentales y que, sin embargo, se desarrolla a través de formatos de jugabilidad populares (el género de plataformas) y no deja de formar parte del *mainstream* comercial; un videojuego con escenas espectaculares en el enfrentamiento contra los colosos, y donde sin embargo la coherencia estética está por encima de la espectacularidad; y un videojuego caracterizado, como *Ico*, por la conjugación de la sencillez en el diseño (*subtracting design*) y la capacidad de conmover al jugador.

Si hubiera que ponerle una etiqueta a *Shadow of the Colossus*, podría ser la de un videojuego de aventura/plataformas, pero de nuevo la obra de Ueda se resiste a la clasificación: se trata de un juego con una progresión de orden rígido de los episodios pero, al mismo tiempo, una *gameplay* notablemente abierta (*free-roaming*) a nivel local; es un videojuego narrativo pero carece casi totalmente de las típicas *cut-scenes*; un videojuego de plataformas pero donde las “plataformas” se mueven y están vivas (son los enormes colosos), y donde no hay una sucesión de pequeños enemigos en cada nivel hasta llegar a un “jefe final”, sino que el juego se desarrolla en un mundo desértico donde sólo hay “jefes finales”, los 16 colosos, únicos habitantes de la Tierra Prohibida.

A continuación se aborda el análisis textual de *Shadow of the Colossus*, organizado en tres ámbitos fundamentales: la dimensión procesual del juego (*gameplay* y narratividad), la perspectiva enunciativa/performativa (proyección del diseñador implícito y el jugador implícito en el juego), y la dimensión sistémica del texto (el Medio lúdico o Mundo narrativo).

En esencia, *Shadow of the Colossus* plantea un tema de fondo a lo largo del juego: el padecimiento amoroso, como dolor por la pérdida de la amada o como riesgo cercano de que ello suceda definitivamente, en relación con la confrontación de un hombre más bien normal y corriente a sus demonios privados (colosos).

A través de los distintos niveles de análisis referidos, se pretende profundizar en el discurso implícito del juego acerca de estas cuestiones.

2) Análisis de *gameplay* y narratividad.

2.1) La historia en *Shadow of the Colossus*.

La trama de *Shadow of the Colossus* se puede resumir de la siguiente manera:

Hace mucho tiempo, en un lugar muy lejano, murió la amada de un joven y valiente guerrero, llamado Wander. Desesperado, Wander decidió dar crédito a las viejas historias sobre la Tierra Prohibida, una árida región en los confines del mundo donde, según la leyenda, existían demonios capaces de devolver la vida a los muertos.

Wander encontró el templo de la Tierra Prohibida, y depositó sobre el altar el cuerpo de Mono, su amada. Una voz resonó entre los muros: Dormín, un demonio invisible, conocía la desolación de Wander, y le propuso una tarea imposible: derrotar a los 16 colosos que habitaban la Tierra Prohibida desde tiempos inmemoriales. A cambio, Dormín prometió la resurrección de la joven. Una tarea suicida y la promesa de un demonio era todo lo que tenía Wander. El joven guerrero, en su desesperación, aceptó.

A partir de entonces, Wander empezó a buscar a los colosos a lomos de su caballo, Agro, a través de los interminables paisajes desérticos de la Tierra Prohibida.

Al encontrar el primer coloso, Wander dudó por un instante: era un monstruo casi del tamaño de una montaña, al que ni siquiera podía ver al completo de un solo vistazo, y que provocaba un terremoto a su alrededor a cada paso que daba. Pero, gracias a su espada mágica, Wander descubrió que el monstruo tenía un punto débil en su cabeza. Así, a través de una serie de astutas argucias, y gracias a su habilidad atlética, agarrándose al pelaje del monstruo, Wander logró trepar hasta la cima: su cabeza. Allí encontró un estigma azulado, su punto débil. Clavó la espada mágica en el estigma del monstruo, y se aferró a su pelaje para aguantar sus sacudidas de dolor, hasta que, al fin, el monstruo cayó desplomado al suelo, muerto. Entonces, de repente,

la sangre negra del monstruo formó un flujo de sombra que serpenteó en el aire hasta introducirse en el cuerpo del héroe.

Este misterioso suceso se repitió tras la derrota de cada uno de los colosos: a cada victoria, el interior de Wander se iba llenando de sombras.

Tras la derrota del último coloso, ocurrió algo terrible: se rompió un hechizo que mantenía al demonio Dormín cautivo en el más allá, y Dormín quedó liberado... Si Wander era consciente o no de ello cuando aceptó el encargo de Dormín, nunca nadie lo supo, pero en todo caso el final de su historia fue trágico:

Dormín le robó el cuerpo a Wander, que se transformó así en un coloso aún más oscuro y descomunal que aquéllos contra los que había luchado.

Entonces apareció, de repente, un viejo hechicero, llamado Lord Emon, e invocó una espiral de viento huracanado que absorbió inexorablemente a Dormín, y Wander desapareció con él, cautivo del cuerpo del monstruo.

Al cabo de un rato, Mono despertó en el altar. La joven había vuelto a la vida, pero estaba sola y desamparada en la Tierra Prohibida.

La macro-estructura del mito/juego se basa en cinco episodios o núcleos narrativos esenciales:

- 1) Muerte de Mono y pacto de Wander con el demonio Dormín.
- 2) Búsqueda y enfrentamiento a los 16 colosos de la Tierra Prohibida.
- 3) Ruptura del hechizo contra Dormín. Dormín captura el cuerpo de Wander y éste se convierte en un terrible coloso.
- 4) Intervención del brujo Lord Emon. Dormín y Wander (en un mismo cuerpo) son absorbidos por la espiral de viento mágico y desaparecen para siempre.
- 5) Mono despierta, vuelve a la vida, pero se encuentra sola.

De forma similar al diseño de *Ico*, se puede observar que, aunque esta macro-estructura posee el “crescendo” canónico de la narrativa tradicional, incluyendo el trágico giro de la trama al final del juego, se debe tener en cuenta que el diseño lúdico no refuerza, sino que atenúa considerablemente, el “crescendo” dramático. En este sentido, *Shadow of the Colossus* se caracteriza por unas curvas de aprendizaje y de dificultad notablemente suaves. Una vez superados los primeros compases del juego, el jugador no necesita aprender muchas reglas novedosas a lo largo del camino, y la progresión de la dificultad es más bien leve: cada coloso requiere determinadas argucias estratégicas, diferentes al resto, pero al margen de ello no se produce un aumento contundente del grado de dificultad entre un coloso y el siguiente, en un sentido estricto, no se trata tanto de un “más difícil todavía” como, simplemente, de “problemas diferentes”, con requerimientos innovadores en el razonamiento y la planificación del jugador.

Esto contribuye a atenuar la curva dramática global del juego, y remite a una “forma de jugar/relatar” sencilla, sin gran afán de dramatismo y con cierta crudeza. Más adelante se volverá acerca de esta cuestión.

2.2) Argumento y diseño de *gameplay* en *Shadow of the Colossus*.

Entrando más en detalle, el nivel micro-estructural de *Shadow of the Colossus* se caracteriza fundamentalmente por dos cuestiones:

- La organización secuencial de la *gameplay/narratividad*
- La fuerte coherencia discursiva entre diseño lúdico y diseño audiovisual

Respecto al primer punto, las unidades de *gameplay/narratividad* a nivel argumental en *Shadow of the Colossus* no están organizadas según el modelo de *quests* (en clave de red de unidades de *gameplay/narratividad*) sino según el modelo secuencial (en clave de cadena de unidades). Aunque tal vez este tipo de estructura no siga las últimas tendencias en el diseño videolúdico, resulta perfectamente consecuente con uno de los rasgos identitarios del juego: su evocación del género narrativo del mito. A fin de cuentas, los mitos son una de las formas más tradicionales de narrativa secuencial, y por tanto la decisión de organizar las misiones en clave secuencial resulta crucial para connotar el juego, en su conjunto, como un mito trágico jugable.

A modo de ejemplo, a continuación se describen dos unidades de *gameplay/narratividad* representativas del conjunto del juego:

1) El tercer coloso: Gaius

Cuando la espada mágica de Wander refleja la luz solar, el reflejo indica vagamente la dirección a seguir. Así emprende Wander el viaje a caballo hacia cada uno de los colosos. De camino al tercero, Wander debe adentrarse en unas estrechas grutas, hasta dar con un lago en el que se hunde un viejo puente en forma de espiral, semi-derruido. Wander debe dejar a Agro y emprender una larga ascensión en solitario por el estrecho puente en ruinas. Una vez arriba, el héroe debe realizar un peligroso salto hasta una plataforma de piedra, donde encontrará al tercer coloso: un coloso antropomórfico, que blande una enorme espada de piedra.

Cada vez que se siente molestado por otro ser, el coloso golpea el suelo con su espadón, como si se tratara de una maza. Cuando el sujeto/jugador observa su rutina de comportamiento, es posible advertir que, mientras la espada del gigante se clava en la tierra, hay unos pocos segundos en los que el héroe puede saltar entre el polvo levantado y caer sobre la punta de la espada. Así, cuando el coloso la eleva, Wanda puede resistir aferrado a ella, y después trepar hasta llegar al brazo del monstruo.

De este modo, Wander accede al cuerpo del monstruo y lo recorre trepando, saltando y descansando periódicamente, hasta apuñalar sus dos puntos débiles (uno cerca del estómago y otro en la cabeza).

La sangre negra del monstruo derrotado serpentea en el aire, se introduce en el cuerpo de Wander y éste queda inconsciente.

2) *El último coloso: Malus*

Tras un largo viaje, en el que el caballo Agro cae inevitablemente de un puente, y Wander debe recorrer en solitario llanuras, montañas y precipicios, el héroe descubre el paradero del último coloso. Es el coloso de mayor tamaño, tan grande que carece de movilidad: se trata de una especie de gigante-volcán, con dos brazos que lanzan descargas de fuego al menor movimiento desconocido que éste percibe a su alrededor.

Wander debe encontrar una serie de pasajes subterráneos, que le permiten acercarse al coloso sin ser abatido por sus rayos de lava. Una vez situado tras su espalda, la clave consistirá en convertir en “oportunidad” las particulares limitaciones o problemas del reto: el tamaño del monstruo hace pensar que, aquello que dañaba a los otros colosos, a éste sólo podría provocarle “cosquillas”... Pero esto es justamente lo que debe aprovechar Wander: al clavar su espada en la espalda del monstruo, éste acerca una mano para rascarse, y Wander debe entonces saltar sobre la mano; después, debe moverse acrobáticamente en la mano del monstruo hasta lograr erguirse sobre el dorso. Una vez allí, el héroe debe provocar “picores” en el hombro del coloso: para ello, debe usar el arco y las flechas. Cuando el coloso acerca su mano al hombro para rascarse, Wander debe saltar hasta el hombro. Desde allí, es posible rodear su cuello agarrado al pelaje, y acceder a su punto débil en la cabeza.

Tras la derrota del último coloso, la sombra del monstruo se introduce de nuevo en el cuerpo de Wander, y el demonio Dormín queda liberado del hechizo que le mantenía cautivo en el más allá.

En general, estas unidades micro-estructurales de *gameplay/narratividad* (escenas) se caracterizan por la recurrencia de un mismo patrón de fondo en la dinámica de juego, una singular *gameplay/narración* prototípica que se puede sintetizar de la siguiente manera:

- Wander emprende el viaje en busca de un nuevo coloso. Para ello, cuenta con la ayuda de Agro, su caballo, y su espada mágica, que le orienta mediante su reflejo de la luz solar.
- Wander encuentra el coloso y observa sus particulares modos de comportamiento; usa su espada mágica para localizar la ubicación de sus puntos débiles, y busca una forma de abordar su cuerpo.
- El sujeto/jugador encuentra la forma de acceder al cuerpo del monstruo y da comienzo el “juego de plataformas”: Wander debe trepar agarrado a las zonas con pelaje, correr y saltar a través del cuerpo del coloso, mientras va dosificando su energía, descansando cuando el monstruo está relativamente quieto. Finalmente, se atacan con la espada los puntos débiles del coloso.

- El coloso cae derrotado y su sangre forma un flujo de sombra que se introduce en el cuerpo de Wander. El héroe queda inconsciente.
- Wander despierta de nuevo en el templo de Dormín, ante el altar donde yace su amada, Mono. Dormín le encarga la búsqueda del siguiente coloso (regreso al punto inicial)¹⁷³.

Aunque la *gameplay* del juego proporciona a nivel local una amplia libertad de movimientos al sujeto/jugador, tanto durante los viajes a caballo en la Tierra Prohibida como en el juego sobre el cuerpo de los colosos, la dinámica de juego posee, a nivel global, una considerable redundancia, basada en la estructura prototípica descrita. Se trata de un *script* de juego recurrente a lo largo de todo el juego¹⁷⁴.

Dicho *script*, en relación con otros aspectos significativos del juego, enlaza implícitamente a éste con el mito de Sísifo:

Como es sabido, los dioses condenaron a Sísifo a empujar sin cesar una enorme roca rodante hasta la cima de una montaña, desde donde la piedra volvería a caer por su propio peso, y Sísifo debería reanudar de nuevo la tarea, hasta el fin de los días.

El esfuerzo repetitivo, obstinado y prácticamente suicida de Wander remite al castigo de Sísifo, aunque en la obra de Ueda no simplemente se evoca el mito, sino que se reinterpreta en clave de representación de la lucha de un hombre enamorado por mantener a su amor con vida, por devolverle la vida. En cierto modo, se trata de un mito videolúdico sobre el lado sacrificado del amor, desde un punto de vista trágico. Más adelante volveremos sobre esta cuestión.

En cuanto a la coherencia discursiva multimedial de del juego, cabe recordar que, al igual que *Ico*, *Shadow of the Colossus* se caracteriza por el *subtracting design*: un estilo de diseño que renuncia al exceso, la ostentación y la complejidad. En este sentido, lo más interesante a nivel de composición argumental es que esta perspectiva creativa no se ciñe exclusivamente al diseño lúdico (reglas de juego e interactividad), sino que está harmónicamente articulada con otros estratos de significación (fundamentalmente, la puesta en escena y la composición plástica).

Por un lado, la simplicidad del diseño lúdico cristaliza en la máxima sencillez de las reglas de juego (p. ej., los “instrumentos” a mano del sujeto/jugador se limitan siempre a su caballo, la

¹⁷³ Ejemplos consultables en DVD-3 adjunto: *Shadow of the Colossus / Shadow of the Colossus (segundo)*.

¹⁷⁴ También si nos ceñimos al interior de cada escena de lucha contra un coloso, la dinámica de juego posee un *script* dominante de carácter semi-rígido: p. ej., “subir sobre la espada del coloso - acceder al cinturón de piedra - atacar el estigma del estómago - saltar sobre un brazo - acceder a la cabeza y atacar el estigma azulado”. No obstante, se indica el *script* de la lucha contra un coloso determinado como “semi-rígido” porque en Internet es posible encontrar articulaciones de acciones alternativas a las más convencionales para lograr la derrota de muchos de los colosos.

espada y el arco y las flechas) y la estabilidad de éstas a lo largo del mismo. Paralelamente, también el carácter repetitivo del *script* de juego reseñado anteriormente, a lo largo de toda la aventura, contribuye a conferirle al juego su característico tono de simplicidad, austereidad.

Por otro lado, otros aspectos transmediáticos refuerzan el tono general de simplicidad del juego: por ejemplo, respecto a la puesta en escena destaca la aridez de la Tierra Prohibida, un extenso mundo completamente abierto a la exploración del sujeto/jugador pero desértico, salvo por los 16 colosos que se ocultan en su interior; y, en cuanto a la composición plástica, destaca en este sentido la escasez de variedad cromática: el predominio de tonos grises y parduzcos, que, junto a detalles de sonido ambiente naturalista y algunas melodías de la banda sonora, confieren al juego un característico tono melancólico.

Todo ello son diversos aspectos multimediacíticos que apuntan en la misma dirección, junto al diseño lúdico: hacia el valor de la simplicidad, la naturalidad, la sencillez en el juego y en la narración, el *subtracting design*. Sin embargo, a diferencia de *Ico*, la coherencia discursiva interna en *Shadow of the Colossus* hace que este *subtracting design* multimediacítico deba leerse conforme a un matiz específico: no se trata sólo de sencillez, sino también de una forma de representar la cruda monotonía de las tareas del héroe, esa especie de Sísifo enamorado que es Wander, y, al cabo, de intensificar el regusto amargo que deja cada una de las derrotas de los colosos. Wander no es un héroe prototípico, luminoso, sino un héroe sombrío, un asesino de monstruos que, en su mayoría, no parecen seres hostiles salvo cuando son atacados; un héroe que, tal vez (aunque la trama no lo deja claro) era consciente de que ponía en peligro a toda la humanidad al liberar a un demonio, a cambio de la resurrección de su amada.

Así, la simplicidad del diseño en *Shadow of the Colossus* se desmarca aquí de aquel matiz de inocente optimismo de cuento de hadas en *Ico*, para devenir crudeza, monotonía y anticipación de la tragedia.

3) La enunciación/*performance* en el diseño del juego.

Haciendo un aparte con respecto a los personajes y la narrativa del juego, cabe preguntarse por la inscripción del diseñador y el jugador en el texto videolúdico, así como la relación proyectada entre ambos, en tanto que diseñador implícito y jugador implícito, desde la perspectiva enunciativa/performativa.

A nivel enunciativo, *Shadow of the Colossus* se puede definir como un ejercicio de “mitopoesis”: el acto de construir un universo mitológico, en este caso a través de la participación del usuario en el relato abierto del diseñador.

En este sentido, se pueden destacar tres características esenciales del estilo tradicional de la narración de mitos que encuentran paralelismos sustanciales en el diseño de *Shadow of the Colossus*:

- a) El mito es un tipo de relato de connotaciones sagradas donde se explica cómo el mundo y/o la humanidad llegó a ser como es.
- b) Los protagonistas de los mitos suelen ser dioses y hombres con propiedades extraordinarias y/o sobrenaturales.
- c) Los mitos son un género de relatos que forma parte de la cultura pre-literaria (narrativa oral).

Respecto al primer punto, se debe observar que la trama de *Shadow of the Colossus* se sitúa mucho tiempo antes de los acontecimientos de *Ico*. En un epílogo del juego, Mono encuentra, en el lugar donde Wander había muerto convertido en coloso, un bebé con unos pequeños cuernos en la cabeza. Se alude así al inicio de las creencias sobre la maldición de los niños nacidos con cuernos, que tiempo más tarde afectará a Ico. De esta forma, *Shadow of the Colossus* se proyecta como un mito sobre el origen del ritual de sacrificio de niños en la aldea de *Ico*.

En cuanto al segundo punto, a diferencia de *Ico*, en *Shadow of the Colossus* encontramos la presencia relevante de dioses: en este caso, el demonio Dormín.

Finalmente, la cualidad esencial de la narrativa de mitos como parte de la cultura pre-literaria, enlaza de forma interesante con el estilo del *subtracting design* que Ueda mantuvo en *Shadow of the Colossus*. En *Shadow of the Colossus* se muestran únicamente algunas informaciones esenciales a través de interficies informativas (HUDs) sobre niveles de salud y energía del personaje, etc., pero dichas interfacies desaparecen automáticamente mientras no resultan totalmente imprescindibles (generalmente, durante el combate contra el coloso). Esto, junto a la extrema sencillez en el manejo del *gamepad* y la gran simplicidad de los recursos del sujeto/jugador (espada y arco con flechas), evidencia el estilo minimalista en el diseño del juego. Pero lo interesante aquí es el hecho de que las connotaciones de tradición y naturalidad en la forma de relatar mitos (narrativa de origen oral) enlazan de forma significativa con la sencillez y naturalidad generales en el diseño lúdico de *Shadow of the Colossus*.

Por añadidura, otros aspectos como el tono épico de las aventuras de Wander y la mayor duración del juego (en comparación con *Ico*), ciertas conexiones evidentes con referentes como el mito de Ulises contra Polifemo, así como también el final trágico del juego (a diferencia de los típicos finales felices de los cuentos tradicionales), terminan de poner de manifiesto la sólida vinculación del diseño del juego con la narrativa mitológica.

En definitiva, al margen de aquello que se relata, la forma de relatar/jugar en *Shadow of the Colossus* connota el conjunto del juego como un acto de “mitopoesis”, entre el creador y/o

narrador de un mito (proyección de Fumito Ueda como diseñador implícito) y el oyente del mismo (proyección del usuario empírico como jugador implícito).

4) Análisis del Medio lúdico / Mundo narrativo.

A pesar de que, tal como se había advertido, la dimensión procesual del texto en *Shadow of the Colossus* se organiza fundamentalmente en clave secuencial, existen una serie de rasgos del juego que aportan relevancia su proyección como mundo narrativo, más allá de como pura narración en un sentido estricto.

De entrada, cabe recordar que la trama de *Shadow of the Colossus* se sitúa mucho tiempo antes de los acontecimientos de *Ico*. Esta ruptura de la progresión lineal en la conexión entre *Ico* y *Shadow of the Colossus*, junto al amplio espacio de indeterminación entre una historia y la cronológicamente posterior (tal vez decenas, cientos o miles de años), promueven la proyección de *Shadow of the Colossus* como parte de un mundo narrativo amplio, que incluye el mundo de la historia de *Ico*.

Además, la riqueza descriptiva del entorno que favorece la *gameplay* abierta (*free-roaming*) en los viajes a caballo de Wanda, así como la temporalidad en espiral del juego (que será analizada más adelante), subversiva respecto a la secuencialidad narrativa en progresión, refuerzan el potencial del juego en cuanto a su proyección como mundo narrativo.

Todo ello acentúa la relevancia del análisis de la dimensión sistémica del texto, ya pertinente de por sí al tratarse de un juego (cibertexto). Así, a través de una lectura en clave trascendente a la pluralidad posible de unidades procesuales en el juego (unidades de *gameplay/narratividad*), y articulada en base a las relaciones simbólicas Sujeto vs. Entorno, se puede establecer de la siguiente manera el mundo narrativo de *Shadow of the Colossus*¹⁷⁵:

4.1) El Entorno en *Shadow of the Colossus*: el país del sufrimiento amoroso.

Fumito Ueda diseñó, en *Shadow of the Colossus*, un espacio de verdadera vastedad, más allá de la apariencia visual. No es sólo la amplitud del paisaje visible aquello que expresa la inmensidad de la Tierra Prohibida sino, sobre todo, la libertad de movimientos del héroe, cabalgando a lomos de Agro, su caballo. Durante los viajes a la búsqueda de cada coloso, el diseño de las reglas y el mundo del juego permite a Wander cabalgar en cualquier dirección, avanzar incansablemente, dar vueltas y más vueltas, retroceder sobre sus pasos... Sin embargo, Wander nunca está perdido del todo. Una regla transformacional determina que cada vez que el personaje/jugador alza su espada mágica en dirección al sol, el reflejo de los rayos

¹⁷⁵ Una versión previa del texto que sigue a continuación fue publicada en: Pérez, O. (2008): “L’amor segons Fumito Ueda. Una anàlisi de regles cosmològiques sobre *Shadow of the Colossus*”.

de luz le marca el camino: allá donde confluyen los rayos en un único haz es hacia donde debe dirigirse el héroe, siguiendo un consejo del demonio Dormín.

Pero, si no es exactamente un espacio de pérdida, de extravío, ¿qué tipo de entorno es entonces el espacio de la Tierra Prohibida? A simple vista, puede parecer un espacio de soledad. El juego comienza con Wander llevando a su amada muerta a lomos del caballo y, desde entonces, durante sus largos viajes a caballo, Wander no encuentra nunca a ningún otro habitante que no sea alguno de los 16 terribles colosos. No obstante, si analizamos más a fondo las reglas del juego, veremos que decir que el entorno, en *Shadow of the Colossus*, es un espacio de soledad, es, probablemente, decir demasiado poco.

En este sentido, la amplia libertad de movimientos en un mundo semi-desértico se combina en *Shadow of the Colossus* con una característica fundamental del diseño de las reglas: la práctica ausencia de objetivos secundarios o instrumentales para el jugador, la repetición incesante del mismo objetivo: derrotar a un coloso, derrotar al siguiente coloso, derrotar al próximo coloso...

La falta de objetivos secundarios a lo largo del juego se puede relacionar con la ausencia de eventos narrativos relevantes entre la derrota de un coloso y el encuentro del siguiente. Por ejemplo, entre la derrota de un coloso y el encuentro del siguiente, Wander podría asumir misiones intermedias (de consecución obligatoria o no), relativas a encontrar objetos valiosos que le ayudasen en su empeño, o quizás encontrar algún personaje secundario que le encomendase una misión alternativa entre un coloso y el siguiente, etc. Sin embargo, en *Shadow of the Colossus* esto parece subvertido a conciencia por Fumito Ueda: entre la derrota de un coloso y el encuentro del siguiente (durante los viajes de Wander) no emergen sucesos narrativos relevantes en el juego. De hecho, las escenas del juego con valor narrativo esencial son fundamentalmente 32, todas ellas predeterminadas: dichas escenas son los 16 encuentros de los colosos y sus 16 caídas tras ser derrotados por Wander.

Paralelamente, la interacción de las reglas de juego con el diseño de la temporalidad y el diseño escenográfico refuerza la significación de la repetición y lo cíclico en el juego. Por un lado, el hecho de que, durante el intento de derrotar a cada coloso, un fallo del jugador implique “volver a empezar” el acometimiento del coloso desde el principio (no hay opción de guardar la partida a mitad del proceso) genera una dominante de experimentación cíclica o en espiral del tiempo. Por otro lado, el diseño escenográfico del juego plantea un centro revisitado periódicamente: cada vez que Wander derrota a un coloso, a continuación el personaje aparece de nuevo en el templo inicial, y ha de emprender la búsqueda del siguiente coloso desde el mismo punto de partida. Esta composición del espacio, alrededor de un centro revisitado una y otra vez, resulta coherente a nivel expresivo con la persistencia y exclusividad del objetivo del héroe.

El diseño repetitivo del espacio está ligado al recuerdo reiterado del amor que se escapa entre los dedos de las manos: la imagen de Mono en el altar, donde yace exánime. De esta forma, el trasfondo amoroso va más allá del típico rescate de la princesa en los videojuegos como simple pretexto de la acción, largamente “olvidado” entre el principio y el final del juego. Al contrario, en *Shadow of the Colossus* el esfuerzo por amor es un elemento más integrado y presente a lo largo del juego.

¿Qué pueden suponer estas cuestiones, respecto a la significación del Entorno de juego en *Shadow of the Colossus*? ¿Qué tipo de entorno es un espacio de inmensidad, donde el héroe ha de cabalgar indefinidamente persiguiendo una única idea fija? No se trata, únicamente, de un espacio de soledad. El entorno creado por Ueda se va desvelando a lo largo del juego como un espacio de obsesión. Se podría decir que la Tierra Prohibida es para Wander algo parecido a lo que el mar era para el capitán Ahab en *Moby Dick*: un espacio infinito donde perseguir una quimera infinitamente, un espacio de máxima libertad donde el personaje sólo busca una única cosa, ballena blanca o coloso sombrío, tanto da.

Lo más interesante del caso es que, al margen de explicar una historia sobre una persecución obsesiva y una lucha desproporcionada, y aparte de representar visualmente un paisaje inmenso y solitario como un océano, Ueda también le dio forma a la Tierra Prohibida a través de un diseño expresivo de las reglas y el mundo del juego:

La vastedad del territorio y la libertad de movimientos del sujeto/jugador durante los viajes de Wander, sumadas a la imposición de las reglas de un objetivo único, obligatorio y repetitivo, junto a otros aspectos señalados, convierten a la Tierra Prohibida en un espacio lúdico curiosamente similar al océano del capitán Ahab... Con una diferencia fundamental: el capitán Ahab persigue a su particular Leviatán para vengar la pérdida de su pierna, pero Wander busca a los colosos para obtener la resurrección de su amada. Así, mientras Melville escribió sobre un espacio de venganza, Ueda diseñó las reglas de un país de sufrimiento amoroso.

En resumen, dentro del tema de la penalidad amorosa, Ueda podría haber hablado, a través del diseño del juego, sobre sentimientos de extravío, de desorientación o de soledad. Podría haberlo hecho (y en parte lo hizo), pero no se centró en esos aspectos. Esencialmente, las reglas de su país del sufrimiento amoroso no son reglas para el extravío, ni reglas para la soledad, son reglas para la obsesión.

... Si este mundo fuera una llanura ilimitada y si, navegando hacia oriente, pudiéramos abarcar nuevas distancias y descubrir panoramas más dulces y extraños que todas las Cícladas o las islas del Rey Salomón, entonces el viaje significaría una promesa. Pero de qué sirve perseguir esos lejanos misterios con que soñamos, o ir tras ese fantasma demoníaco que tarde o temprano nada frente a todos los corazones humanos... Esta

cacería en torno al globo nos pierde en estériles laberintos o nos hunde a mitad de camino.

H. Melville, *Moby Dick*

4.2) El Sujeto/jugador en *Shadow of the Colossus*: Sísifo contra Goliat.

Respecto a la representación del sujeto/jugador, se debe observar en primer lugar que, en *Shadow of the Colossus*, el mundo del juego está marcado por un desequilibrio flagrante entre los recursos del sujeto/jugador y la magnitud de los enemigos. Una vez más, este rasgo del juego no sólo se expresa visualmente (contraste de tamaño entre héroe y colosos), sino también a través del diseño lúdico: para derrotar a los colosos, el sujeto/jugador sólo cuenta con una espada, un arco y sus propias manos. Esto va acompañado de una gran sencillez en el modo de actualización de acciones (reglas simples de manejo del gamepad). A diferencia de otros videojuegos, la austeridad en el control del personaje no cumple aquí únicamente la función de suavizar la curva de aprendizaje del juego en sus inicios, sino que también posee otro valor relevante: reforzar a nivel connotativo el desequilibrio de fuerzas entre Wander y los colosos (lo simple vs. lo enorme y complejo). Todo ello resalta la valentía del personaje (aunque ésta, como hemos visto, queda ensombrecida a medida que avanza la trama del juego).

Por otro lado, el desequilibrio de fuerzas entre Wander y los colosos conduce siempre, invariablemente, a la necesidad de planificaciones ingeniosas para enfrentarse a todos y cada uno de los colosos. Cuando el sujeto/jugador encuentra un coloso, lo primero que debe hacer es observarlo y estudiar todos sus movimientos. Una vez hecho esto, el jugador ha de trazar un plan para abordar al gigante y atacar sus puntos débiles, estímulos azulados grabados en el cuerpo del monstruo.

La narratividad de los enfrentamientos contra los colosos en el juego de Ueda está basada en cuentos y mitos sobre la victoria del ingenio sobre la fuerza, como la historia de David y Goliat o el engaño de Ulises a Polifemo. Pero, en *Shadow of the Colossus*, estos referentes narrativos cobran nuevos y diversos matices, en su relación con el diseño lúdico y la temática de fondo:

Comencemos por plantearnos lo siguiente: ¿cuáles son las acciones que debe realizar el sujeto/jugador de forma recurrente en el juego para poder derrotar a los colosos?

Los colosos sólo pueden ser derrotados clavando la espada de Wander en sus puntos débiles, y estos puntos débiles no pueden ser dañados en la distancia, a través del lanzamiento de flechas, al menos no lo suficiente como para poder derrotar al monstruo sólo de esta manera. Estos condicionantes de las reglas hacen que, de forma reiterativa, el héroe deba utilizar su agilidad para, tarde o temprano, abalanzarse sobre los colosos, trepar sobre ellos, agarrarse a

su pelaje, etc. Este tipo de acciones constituyen así las “condiciones de victoria” más recurrentes para poder progresar en el juego.

El resto de acciones en el acometimiento del coloso, al margen de éstas, son acciones contingentes en un sentido general: es decir, en determinados casos pueden ser de orden prescrito u obligatorio (por ejemplo, en diversas ocasiones se deberá provocar o despistar al monstruo a través de lanzamiento de flechas), sin embargo, las acciones obligatorias en los 16 episodios, en términos generales, son las mencionadas anteriormente: lanzarse sobre el monstruo, trepar sobre él y clavarle la espada en el estigma azul.

Este componente de audacia física, agresividad y temeridad que conlleva dicha condición de victoria transversal, distingue a *Shadow of the Colossus* de los relatos tradicionales del tipo de David contra Goliat, aportándole un cariz más violento.

Asimismo, el juego de Ueda se distingue también de la mayoría de los clásicos enfrentamientos contra grandes enemigos en los videojuegos de acción: en este tipo de combates, tradicionalmente solía ser necesario que el jugador evitara cualquier tipo de contacto de su personaje con el enemigo; en cambio, en *Shadow of the Colossus* Wander debe hacer repetidamente lo contrario: no esquivar los “problemas” (colosos) y eliminarlos, sino abalanzarse sobre ellos para, sólo después, poder eliminarlos.

En definitiva, para derrotar a los colosos Wander no necesita sólo la valentía y el ingenio, sino también una gran dosis de temeridad y cierta desesperación.

Por otro lado, aunque indudablemente la necesaria temeridad de Wander para abordar a los colosos le aporta al personaje rasgos heroicos, Wander no es un héroe prototípico, sino más bien un héroe crepuscular. El desenlace de la trama constata este rasgo del personaje pero, antes de conocer el final de la historia, el jugador ya ha experimentado en primera persona ciertas facetas “anti-heroicas” del protagonista. De entrada, se puede aludir a este respecto a los largos y solitarios viajes de Wander a caballo por la Tierra Prohibida (a veces rayanos en el “tedio”), pero se debe prestar también atención a las dos siguientes reglas del juego, que ahondan en la representación del protagonista como héroe crepuscular:

En primer lugar, tras el abordaje frustrado de un coloso y la caída, una regla transformacional establece que el simple paso del tiempo proporcionará, lentamente, una recuperación de salud al personaje. A su vez, otra regla, en este caso relativa al comportamiento de los colosos, determina que éstos, generalmente, siguen una conducta “reactiva”: es decir, no suelen atacar al héroe si éste no se acerca, les llama la atención con el lanzamiento de flechas o bien se intenta abalanzar sobre su cuerpo. La interacción de estas dos reglas deriva en una experiencia recurrente del jugador implícito cuando Wander ha quedado herido: alejar a Wander del coloso y simplemente esperar, dejar pasar el tiempo, para que su estado de salud mejore. No hay, como en los clásicos videojuegos de acción, recurso alguno que sirva para recuperar instantáneamente la salud, sino que el paso del tiempo cumple esta función. Así,

mientras Wander espera en un lugar resguardado para recuperarse, la experiencia del sujeto/jugador se torna contemplativa: la simple observación del entorno y del coloso, a lo lejos; mientras tanto, el héroe quieto y a la expectativa, dejando pasar el tiempo. Algunos pasajes musicales de la banda sonora del juego, mientras Wander espera lejos del coloso, refuerzan el tono melancólico de estos interludios.

Los estudios narrativos han caracterizado al héroe crepuscular como un héroe sometido al paso del tiempo (Bou y Pérez, 2000: 109 y ss.): en el caso de *Shadow of the Colossus*, dicha representación no forma parte únicamente de la puesta en escena y la propia narrativa, sino que emerge como un estilo de juego: el sujeto/jugador “aprende” a actuar al estilo de un héroe crepuscular. Wander “es jugado” como un héroe sometido al paso del tiempo.

... ¿Qué es esto? ¿Qué es esta cosa sin nombre, inescrutable, sobrenatural? ¿Qué amo oculto y engañoso, qué tirano despiadado me ordena (...) hacer temerariamente lo que mi corazón no se atrevió siquiera a concebir?

H. Melville, *Moby Dick*

Finalmente, las consideraciones anteriores se deben poner en relación con el conflicto amoroso y el final trágico de la historia de Wander.

Tras cada derrota de un coloso, durante la infiltración de su sombra en el cuerpo de Wander, el jugador se va preguntando hasta qué punto Wander está haciendo lo correcto... También en los inicios de *Moby Dick* la valentía del capitán Ahab parecía ennoblecer, en parte, su insaciable sed de venganza. Pero, a medida que iban pasando las jornadas, la tripulación comenzaba a dudar sobre la cordura del capitán, comenzaba a preguntarse si era realmente tan admirable su valentía... Algo parecido le sucede al jugador respecto a Wander durante el desarrollo de *Shadow of the Colossus*.

En el trágico final del juego se descubre que, con cada derrota de un coloso, Wander estaba rompiendo un hechizo que mantenía cautivo al demonio Dormín en el más allá. Dormín toma posesión del cuerpo de Wander, y Wander se transforma en un coloso aún más oscuro y descomunal que aquéllos contra los que había luchado. El jugador pasa entonces de controlar a un valiente guerrero a un terrible monstruo, pero ambos forman parte ya de un mismo ser.

Es entonces cuando el brujo Lord Emon realiza un hechizo para invocar una espiral de viento huracanado, que empieza a absorber inexorablemente al coloso. El viento mágico, al tiempo que lo va absorbiendo, reduce el tamaño del coloso al cuerpo original de Wander, aunque su figura sigue completamente ensombrecida. Wander es entonces una silueta negra arrastrada hacia el vértice. El jugador recibe de nuevo el control del personaje, y durante unos minutos puede intentar que Wander resista, pero será en vano.

Esta escena final está cargada de sentido trágico, no sólo a nivel narrativo sino también por la interactividad infructuosa del jugador: Mono, la amada, yace en el altar, y el sujeto/jugador, luchando contra el viento, puede “jugar” en los bordes de la tragedia casi tanto tiempo como quiera, pero no podrá evitar que Wander se aleje cada vez más de Mono, un paso atrás tras otro, hasta ser absorbido por el vértice.

Si bien todo el juego en su conjunto se puede considerar como una reinterpretación del mito de Sísifo, es en esta escena final donde la conexión entre juego y mito se hace evidente definitivamente.

Así, Wander se va desvelando progresivamente, a lo largo del juego, como un héroe puesto en duda, como un héroe crepuscular y obsesivo, como un héroe trágico y, al final, más concretamente, como un Sísifo enamorado.

5) Conclusión.

En conclusión, Fumito Ueda habla en *Shadow of the Colossus* sobre un mundo de sufrimiento amoroso de forma deliberadamente ambigua: las desventuras de Wander o nuestro particular Sísifo enamorado restan abiertas a una interpretación literal, relativa al sufrimiento por un amor perdido, pero también a otra en clave menos literal: en relación al sufrimiento por un amor difícil, a un sacrificio contra toda esperanza racional por mantenerlo vivo; y también, por qué no, en clave algo menos dramática: como representación lúdica de la vertiente de adaptación a cierta monotonía y difícil entrega al otro que forma parte de una relación amorosa cualquiera, en general.

En cualquier caso, ese mundo sobre el lado problemático del amor que Ueda pone en juego, posee algunos rasgos particulares que conforman su esencia discursiva al respecto:

Fumito Ueda habla de un mundo de la penalidad amorosa que tiene algo de extravío y de soledad, pero que se acaba desvelando, sobre todo, como un mar de obsesión. Nos habla también de un hombre valiente y temerario a la vez, un hombre cuyos actos desesperados y violentos son ennoblecidos por su causa: devolver a la vida a una joven amada. Pero parece advertirnos algunas cuestiones al respecto, a través de su diseño: ¿Es Wander un guerrero enamorado, o más bien un hombre desesperado? ¿Es justo que Wander, por su amada, exponga al mundo a un peligro de tales dimensiones? ¿En qué momento una heroicidad desproporcionada por amor puede devenir un sacrificio autodestructivo?

Las reglas de aquel lugar donde Fumito Ueda habla del sufrimiento por amor son las reglas de la heroicidad más admirable, pero también, al mismo tiempo, son las reglas de un sacrificio cíclico y, a veces, peligroso.

Dejo a Sísifo al pie de la montaña. Se vuelve a encontrar siempre su carga. Pero Sísifo enseña la fidelidad superior que niega a los dioses y levanta las rocas. (...) Este universo en adelante sin amo no le parece estéril ni fútil. Cada uno de los granos de esta piedra, cada trozo mineral de esta montaña llena de oscuridad forma por sí solo un mundo. El esfuerzo mismo para llegar a las cimas basta para llenar el corazón de un hombre. Hay que imaginarse a Sísifo dichoso.

A. Camus: *El mito de Sísifo*

* * *

¿De qué habla Fumito Ueda cuando habla de amor?

Aunque *Ico* y *Shadow of the Colossus* resultan bastante diferentes en apariencia, se advierte en ambos un cierto discurso coherente de fondo en común.

Los “héroes sentimentales” de Fumito Ueda, Ico y Wander, son héroes enraizados en nuestra cultura narrativa más antigua, universal y atemporal (los mitos, los cuentos de hadas); son, ambos, héroes débiles y vulnerables en mundos no especialmente hostiles pero sí terriblemente ajenos, donde sólo una persona, la amada, representa la diferencia en ese entorno exterior monótono, decadente e indiferente.

A lo largo de ambas aventuras, el jugador aprende que las acciones esenciales para encontrar soluciones ya formaban parte desde el principio del propio personaje, y que las más sencillas acciones y los más simples objetos son la clave del éxito (dar la mano a Yorda, usar un palo de madera o las propias manos para trepar, etc.). El héroe sentimental de Ueda sabe de (o aprende) la importancia de “conocerse a sí mismo”, y es capaz de encontrar sentido en espacios semi-desérticos y aprovecharlos estratégicamente; es, en definitiva, un héroe caracterizado por su habilidad para lograr los mayores retos con los mínimos recursos.

Es también un héroe de profunda lealtad, que persevera hasta el final (junto a la amiga o por la recuperación de la amada) en actividades y escenarios casi infinitamente repetidos, sin desistir. Y es un héroe que conserva un lado “infantil” y/o algo de “locura”, según se mire: capaz de creer en olvidadas supersticiones, en la posibilidad de abrir increíbles pasadizos secretos a través de absurdas combinaciones de mecanismos en un viejo castillo, o en la posibilidad de derrotar a colosos tan grandes como montañas.

Todo ello invita a considerar una determinada imagen del héroe sentimental y los mundos creados por Fumito Ueda, en clave transversal a *Ico* y *Shadow of the Colossus*. Así, será interesante reseguir estas pistas en la nueva obra de Ueda y su equipo, que está a punto de ser lanzada al mercado: *The Last Guardian* (Team ICO).

En última instancia, tal como pretendíamos, estos estudios de caso finales han servido para constatar el potencial del diseño lúdico en la construcción de discursos coherentes acerca de temas complejos ligados al ámbito sentimental, como la maduración del niño, la amistad y el amor. Asimismo, se ha podido apreciar de nuevo el especial interés del mismo cuando se entrelaza de forma harmónica con otros medios de discursividad y significación: la narrativa, la puesta en escena, la composición visual, la música.

CONCLUSIONES

Conclusiones

Una vez asumido no un punto final pero sí, al menos, un punto y aparte en el desarrollo de este trabajo de investigación, es el momento de echar la vista atrás y valorar los resultados obtenidos.

Recordemos que la problemática subyacente de la investigación fue definida de la siguiente manera:

Si la forma en la que, desde niños, construimos universos de valores y damos sentido a nuestras vidas está indisolublemente unida a los medios y las obras de la cultura de masas y si, como afirmó Johan Huizinga en Homo Ludens (1938), “todo juego significa algo” (1998: 32), el estudio de la significación del videojuego requiere, hoy en día, un desarrollo en profundidad.

En relación con esta problemática, nos planteamos la siguiente pregunta de investigación:

¿Cómo se construye significado a través de los videojuegos?

Para intentar dar respuesta a esta pregunta, este trabajo se ha desarrollado a través de cinco objetivos y tres hipótesis que han servido como “faros” a lo largo del viaje. A continuación se evalúa el cumplimiento de los objetivos y se argumenta sobre la comprobación de las hipótesis¹⁷⁶. Finalmente, se reflexiona también sobre las aportaciones originales y las lagunas y limitaciones de esta investigación.

1) Objetivos y resultados.

Los cinco objetivos de investigación planteados fueron los siguientes:

1. *Comprender la significación del videojuego como “lenguaje videolúdico”*
2. *Comprender la significación del videojuego como “discurso videolúdico”*
 - 2.1. *Construir y evaluar la pertinencia de un “modelo lúdico” para el estudio de la significación del videojuego como discurso*
 - 2.2. *Construir y evaluar la pertinencia de un “modelo de mundo narrativo” para el estudio de la significación del videojuego como discurso*
 - 2.3. *Adaptar el modelo enunciativo canónico al análisis del videojuego*

¹⁷⁶ Algunos pasajes significativos del texto que sigue a continuación formaron parte, previamente, de una ponencia presentada en la Jornada de Reflexión del 10º aniversario del Consell de l'Audiovisual de Catalunya, con el título: “Videojocs i cultura del joc en l'audiovisual contemporani”, el 26 de marzo del 2010.

En relación con estos objetivos, el principal resultado de esta investigación consiste en la fundamentación teórica y metodológica de un modelo de códigos de significación del videojuego como lenguaje, y tres modelos de estructuras discursivas del videojuego: el modelo de estructuras lúdicas, el modelo del discurso como universo narrativo y el modelo de enunciación interactiva.

Respecto a la significación del videojuego como lenguaje, a lo largo de esta investigación hemos comprobado que el diseño de reglas de juego, de condiciones de victoria y derrota, de dilemas estratégicos emergentes durante el juego, etc., son, por así decirlo, los colores de la “paleta” que están utilizando algunos de los más interesantes creadores del siglo XXI: Will Wright (*The Sims*), Fumito Ueda (*Ico*) o Peter Molyneux (*Fable II*).

Hemos descubierto que un aspecto esencial en el diseño videolúdico, entendido como “lenguaje”, es el diseño de reglas de juego, en especial de reglas de acción/efecto, que podemos considerar como el signo emblemático del medio, y hemos constatado el gran potencial creativo que hay tras el diseño de las reglas. Por ejemplo, existen videojuegos donde “disparar” contra enemigos provoca que éstos se multipliquen, en vez de ser eliminados (*September 12th*), otros donde, una y otra vez, el pequeño gesto de “dar la mano a otro” es suficiente para resolver grandes problemas (*Ico*), y otros, irónicos, donde la acción de “simular que se está rezando” permite pasar inadvertido en una ciudad medieval..., después de haber cometido un crimen (*Assassin’s Creed*).

Pero, como hemos visto, esto es sólo una pequeñísima parte del potencial del lenguaje videolúdico. Otros elementos de diseño lúdico cargados de potencial expresivo son las reglas de actualización de acciones, las mecánicas de juego, las condiciones de victoria/derrota, los dilemas estratégicos del juego, así como el diseño de la dificultad, las dinámicas de aprendizaje asistido y de resolución cognitiva de problemas, etc.

Respecto a la significación del videojuego como discurso, las reflexiones de George H. Mead y Jean Piaget sobre el juego desde la Psicología han resultado especialmente inspiradoras. A partir de ellas, se ha observado que una de las cualidades esenciales del juego es el hecho de que, para tener éxito en un juego, el jugador tiene que “negociar” constantemente su relación con una existencia ajena: las “reglas de juego” y los eventuales rivales, resolviendo tensiones entre la libertad individual y la necesidad de adaptarse a un entorno exterior.

El eje simbólico de relaciones Sujeto-Entorno se ha propuesto como verdadera columna vertebral de la estructura discursiva del juego, el videojuego y los mundos narrativos. Así, éste constituye la estructura fundamental en los modelos lúdico y de universo narrativo que aquí se han desarrollado para el análisis textual. Se trata, como hemos ido comprobando, de un eje simbólico lleno de posibilidades discursivas.

Estamos acostumbrados a interpretar las obras narrativas o semi-narrativas a partir del eje Sujeto-Objetivo como núcleo fundamental del discurso, por ejemplo: “el joven que busca el tesoro”, “el solitario que busca amor” o “el traicionado que busca venganza”. Los videojuegos contienen, efectivamente, este eje semántico en su estructura interna, pero con frecuencia no poseen un único objetivo relevante; de hecho, a menudo es el jugador quien se marca sus propios objetivos, en juegos de estructura abierta como p. ej. *Los Sims*. Por este motivo, a diferencia de la narrativa convencional, el eje discursivo fundamental en el discurso de los videojuegos (y los mundos narrativos) no puede ser el de Sujeto-Objetivo, sino que debe ser otro. Según los resultados de esta investigación, sería el eje simbólico de relaciones Sujeto-Entorno.

Por ejemplo, en *Los Sims* y *Grand Theft Auto* el usuario puede disfrutar de múltiples y diversas experiencias narrativas, con muy diversos objetivos, pero siempre con un mismo discurso subyacente, coherente, sobre las relaciones entre Sujeto y Ciudad contemporánea: por un lado, en *Los Sims* se plantea un discurso de relación distendida y casi “idílica” sobre las relaciones entre el “ciudadano” y la “sociedad de consumo”; por otro lado, en *Grand Theft Auto IV* se plantea un discurso de relación altamente conflictiva entre el “ciudadano inmigrante pobre” y la “ciudad norteamericana contemporánea” (que incluye escenas violentas, pero articuladas dentro de un discurso crítico, sarcástico y de final trágico).

En definitiva, si la narrativa convencional siempre nos ha proporcionado discursos sobre nuestra relación con nuestros objetivos (deseos, necesidades, sueños...), los videojuegos (y los universos narrativos en general) nos proporcionan otro tipo de discursos: fundamentalmente, discursos sobre nuestra relación con los “mundos”, es decir con determinados entornos (naturales, sociales, culturales...).

A pesar de la importancia que se le ha concedido aquí, no se considera que el eje Sujeto-Entorno constituya un eje estructural con protagonismo único y completamente imprescindible para el análisis discursivo del videojuego. Así, en el caso del modelo de enunciación interactiva propuesto, se ha tomado como central un eje discursivo distinto: el eje Diseñador implícito vs. Jugador implícito, basado en el eje enunciativo canónico de Enunciador vs. Enunciatario o Autor implícito vs. Receptor implícito.

Si los modelos lúdico y de universo narrativo nos ayudan a comprender el discurso de la obra a través de la metáfora de las relaciones sujeto-entorno, el modelo de enunciación interactiva nos lleva a entender el discurso de la obra a través de una metáfora conversacional. En este sentido, cabe recordar que el análisis enunciativo del videojuego no consiste en analizar los mensajes informativos y los diálogos verbales entre juego y jugador, sino en analizar la obra al completo en clave de acto informativo/comunicativo entre el autor implícito y el jugador implícito. Hemos descubierto así el trasfondo de “diálogo” crítico del autor figurado con el jugador, que caracteriza a *Half-Life* y *Bioshock*; la relación de “colegueo” entre el diseñador

implícito y el jugador en *Grand Theft Auto*, o la sutil recreación del relato de un cuento de hadas o un mito como trasfondo comunicativo del juego en *Ico* y *Shadow of the Colossus*, respectivamente.

El modelo de códigos de significación y los modelos discursivos lúdico, de universo narrativo y de enunciación/*performance*, conforman una aportación innovadora a la Teoría del Videojuego y al Análisis del Discurso.

La verificación empírica sobre la validez de estos modelos de análisis se ha llevado a cabo, fundamentalmente, a través de ejemplos significativos y estudios de caso sobre diversos videojuegos figurativos/narrativos. Finalmente, se ha concluído la investigación con los estudios de caso finales sobre *Ico* (2001) y *Shadow of the Colossus* (2005), probando el sistema teórico en su conjunto.

2) Sobre las hipótesis planteadas.

Por otro lado, la pregunta de investigación se vinculó desde el principio del proyecto a tres hipótesis fundamentales, a verificar a lo largo del trabajo:

- a) *La teoría de la significación del videojuego no es necesariamente subsidiaria de géneros explícitamente discursivos de videojuego (como los videojuegos directamente diseñados con finalidad comunicativa: “persuasive games”, “art games”, o videojuegos narrativos con historias explícitas y cerradas); es posible plantear perspectivas de análisis más generales respecto a la significación del videojuego.*
- b) *La significación del videojuego posee especificidades respecto a otros medios de significación tanto en su dimensión de “lenguaje” (el lenguaje del diseño de reglas de juego e interactividad) como en su dimensión de “discurso” (en el sentido de la pertinencia de modelos de análisis discursivo distintos a las estructuras narrativa y enunciativa canónicas).*
- c) *El estudio de las estructuras discursivas del juego posee sinergias relevantes con el estudio de las estructuras discursivas de la narratividad entendida como universo narrativo. En el fondo, el estudio de las estructuras discursivas del juego y de las estructuras discursivas del mundo narrativo se puede considerar como parte del estudio general de la textualidad ontológica (McHale, 1987) y/o la cibertextualidad (Aarseth, 1997).*

Aunque, como es habitual en las Ciencias Sociales, resulta difícil hablar aquí de comprobaciones objetivas o del todo completas sobre las hipótesis definidas, sí resulta posible evaluar si éstas se han podido verificar “razonablemente” a lo largo del trabajo.

Respecto a la hipótesis “a”, relativa a que la teoría de la significación del videojuego no es necesariamente subsidiaria de géneros explícitamente discursivos de videojuego (“*persuasive games*”, “*art games*” o videojuegos narrativos con historia explícita y cerrada), cabe destacar que se ha analizado a lo largo del trabajo un amplio y variado espectro de videojuegos, en su mayoría videojuegos del *mainstream* comercial y, por tanto, no-explicativamente comunicativos sino (aparentemente) orientados al entretenimiento.

A través del análisis del diseño lúdico se han extraído no sólo sistemas de valores significativos de los videojuegos estudiados, sino también, a menudo, significaciones plenamente coherentes con las de otros estratos compositivos en la misma obra (trama narrativa, puesta en escena, estética audiovisual, etc.). Esto apunta a una remarcable cohesión expresiva (también) en los videojuegos no-explicativamente discursivos.

Se aprecia que todo ello deja razonablemente a las claras una comprobación positiva de la premisa.

Respecto a la hipótesis “b”, ésta apuntaba a que la significación del videojuego posee especificidades respecto a otros medios de significación tanto en su dimensión de “lenguaje” como en su dimensión de “discurso” (en el sentido de la pertinencia de modelos de análisis discursivo distintos a las estructuras narrativa y enunciativa canónicas).

Cabe recordar que, en lo esencial, un “lenguaje” es un sistema de códigos de significación que comparten una materia o técnica de expresión común (p. ej., la pintura, la música o las técnicas de expresión audiovisual). En cambio, una estructura o esquema discursivo es un modelo de organización de la información semántica de una obra, desde una determinada perspectiva “metafórica” (la obra como narración, como acto comunicativo/informativo, como juego, etc.), y con carácter transmediático y “translingüístico”. Esto último apunta a que un mismo esquema discursivo puede ser aplicado al análisis de una obra literaria, teatral, audiovisual, etc.

Tomando en cuenta estas cuestiones, el modelo de códigos de significación propuesto aquí sobre el videojuego como lenguaje se ha construido a partir de la definición de las acciones del sujeto/jugador, las reglas de juego y los patrones básicos de actividad de *gameplay* como los “signos” o materias de expresión esenciales, en tanto que los más específicos, en el diseño de videojuegos.

En cambio, los modelos discursivos lúdico, de universo narrativo y de enunciación interactiva se consideran especialmente pertinentes para el estudio de la significación del videojuego, pero efectivamente constituyen modelos transmediáticos. Así, pueden ser aplicados a otro tipo de

obras, tal como aquí se ha demostrado a través de algunas excusiones puntuales en el análisis de obras literarias (*La isla misteriosa*) o televisivas (*Battlestar Galactica*, *Lost*).

Tanto respecto al estudio del lenguaje videolúdico mediante los códigos de significación definidos, como respecto al estudio del discurso videolúdico mediante los modelos lúdico, de universo narrativo y de enunciación/*performance*, se han desarrollado diversas comprobaciones empíricas a lo largo del trabajo, a través de análisis de casos y planteamiento de ejemplos significativos. Se considera que dicha acumulación de pruebas empíricas contribuye razonablemente a la verificación de la hipótesis en sentido positivo.

Respecto a la hipótesis “c”, relativa a que el estudio de las estructuras discursivas del juego posee sinergias relevantes con el estudio de las estructuras discursivas de la narratividad entendida como universo narrativo, ésta empezó a ser abordada a través de una confrontación de las teorías del Texto y el Cibertexto, la Ludología y la Teoría de los Mundos Ficcionales.

Se partió de la pista de que, según Aarseth (1997), el Cibertexto remite a la consideración del texto como máquina, y por tanto como texto generativo. Así, el videojuego sería un texto interactivo pero también generativo. Esta idea se puso en relación con el hecho de que no sólo desde la Teoría del Cibertexto y la Ludología se incide en la cualidad generativa del texto, sino que también desde la moderna Teoría de los Mundos Ficcionales (con base en los estudios literarios), se postula el análisis de la obra narrativa como “estructura generativa” (Dolezel, 1999: 57).

Si se asume que existe en la obra una “estructura generativa” que trasciende a (y al mismo tiempo engloba) las diversas experiencias de juego posibles en un videojuego (diferentes “misiones” o módulos de *gameplay*) o las diversas unidades narrativas que conforman un mundo ficcional, ésta no se debería considerar un sistema generativo “fuera” de la propia obra, sino como parte indisociable del propio texto. Esto lleva a considerar qué función simbólica puede cumplir dicha estructura generativa en el interior del discurso, y de qué “roles discursivos” se compone.

En este sentido, aquí se ha planteado que la estructura generativa de los videojuegos, el sistema de juego, tiende a ser interpretado como un determinado “medio lúdico” o “mundo narrativo” (no sólo respecto a videojuegos figurativos, necesariamente). Asimismo, se ha postulado que el medio o mundo narrativo, sea de un videojuego o un mundo literario, televisivo, etc., se compone fundamentalmente de dos roles discursivos: Sujeto vs. Entorno, cuya relación simbólica supone el centro gravitatorio del discurso.

A través de este punto de confluencia en la construcción de los modelos estructurales lúdico y de cosmicidad narrativa, se ha puesto de relieve una similitud significativa entre ambos formatos discursivos, que apunta hacia una comprobación de la hipótesis en sentido positivo.

Por otro lado, acerca de las sinergias entre el análisis lúdico y el análisis de universos narrativos, se puede establecer la consideración de que los “árboles” de la interactividad (la fascinación lógica por el auge del lenguaje digital interactivo en las últimas décadas) han dificultado durante un tiempo atisbar el “bosque” de la generatividad en un sentido amplio: la condición cibertextual u ontológica como algo transversal a juegos y mundos narrativos, y que los une como géneros textuales más afines de lo que pudiera parecer a simple vista, al margen de si uno remite preferentemente a textualidad interactiva, y el otro no necesariamente.

Asimismo, respecto al modelo de análisis del texto como universo o mundo narrativo, llegados a este punto cabe considerar que, desde un punto de partida distinto al del videojuego y el estudio de las estructuras lúdicas, hubiera sido bastante más complicado concebir y construir un modelo de análisis innovador para los textos narrativos entendidos en clave cosmológica, por los fuertes “ hábitos ” teóricos y metodológicos del análisis narrativo orientados a la dimensión procesual del texto.

Respecto a la cuestión de la afinidad entre textos lúdicos y de cosmicidad narrativa, puede ser interesante realizar una última reflexión con detenimiento.

Recordemos que, tradicionalmente, las obras audiovisuales han sido estructuradas por los creadores e interpretadas por el público a través de dos grandes perspectivas dominantes: la obra audiovisual como narración (p. ej., respecto al cine clásico), o bien la obra audiovisual como un acto comunicativo/informativo de un autor implícito hacia un receptor implícito (p. ej., del presentador/programa hacia el público en los informativos, los *infoshows* y los *talk-shows* televisivos). Se trata de los dos grandes modelos discursivos canónicos, los modelos narrativo y enunciativo¹⁷⁷.

Pero si es cierta la tendencia a la “ludificación” y la “cosmicidad” en la cultura contemporánea, hacia la que parecen apuntar algunos investigadores (McHale, 1987; Ryan, 2001), y con más motivo a partir de la emergencia cultural del videojuego en los últimos tiempos, entonces debería ser posible identificar ciertos trazos de un avance de las perspectivas “lúdica” y “cosmológica” más allá del propio videojuego, y en tensión con los modelos o perspectivas “narrativa” y “enunciativa” canónicas. En este sentido, podemos observar algunos casos significativos en el audiovisual contemporáneo:

En primer lugar, la derivación de las tradicionales telenovelas y seriales televisivos en *reality game-shows* como *Gran Hermano* se puede concebir, fundamentalmente, como una renovación de este género narrativo a través de la aplicación de una perspectiva lúdica, en este caso a través del formato de concurso y la participación del público en las votaciones. En

¹⁷⁷ Aquí en referencia a la noción más tradicional de enunciación o a su acepción más general, al margen del modelo específico de la enunciación/*performance*, según ha sido estudiado en este trabajo.

segundo lugar, la ficción audiovisual más popular de los últimos tiempos a nivel mundial: series televisivas como *Lost* (Abrams et al., 2004-2010), *Battlestar Galactica* (Moore, 2003-2009) o *Heroes* (King, 2006-), se ha desmarcado del concepto de narración como “cadena de acontecimientos” hacia la narración como “construcción de un mundo narrativo”, que, como hemos tenido oportunidad de comprobar en este trabajo, va más allá de la pura prolongación serial de las tramas. Por otro lado, la “carrera contra el tiempo” en nuevos formatos de programa político, como p. ej. 59 Segundos, aproxima un género tradicionalmente “serio” y de modelo enunciativo a la perspectiva lúdica. También la importancia del componente aleatorio, la imprevisibilidad y la sorpresa en nuevos *talk-shows* de gran audiencia como *Sálvame* hace que la clásica representación de un acto comunicativo/informativo en el plató ceda terreno a la representación (figurada) de un juego, y por tanto a la perspectiva lúdica; en este sentido, el *talk-show* parece derivar en una especie de “*talk-and-play show*”. También en Internet, la relevante transición de la web 1.0 a la web 2.0 supone, desde este punto de vista, una transición de la dominante del modelo enunciativo convencional (a pesar de constituir entornos interactivos, las páginas-web 1.0 solían y suelen concebirse, esencialmente, como actos comunicativos de una persona/colectivo/institución dirigidos al público) hacia una mayor proximidad a los modelos lúdico o de mundo narrativo. Como en el caso paradigmático de Facebook, se trata de mundos sociales abiertos y con mayor incidencia de los usuarios en la generación de contenidos, a menudo con pequeños juegos que dinamizan la interacción social, pero también con dinámicas lúdicas implícitas, como la popular “competición” de número de amistades o fans de páginas creadas por un determinado usuario.

Revisemos brevemente los indicios destacados, como conjunto: la estructura de concurso o competición y la participación decisiva del público; la narrativa entendida como mundo narrativo abierto; la carrera contra el tiempo; la importancia del componente de azar y sorpresa; y la relación entre juego y dinamización de la actividad social... Todos ellos son rasgos que habían estado siempre presentes en el juego tradicional y, respecto a la cosmicidad narrativa, en los géneros de narrativa fantástica y de ciencia-ficción, mucho antes de la popularización de los videojuegos, pero que ahora parecen expandirse y mezclarse más que nunca con otras formas y medios culturales.

Muy probablemente, la gran emergencia cultural del videojuego durante los últimos 15-20 años ha contribuido de forma decisiva a este fenómeno.

En conclusión, la “ludicidad” y la “cosmicidad” constituyen los rasgos esenciales del videojuego como discurso, pero parecen extenderse más allá del videojuego en sí, en un fenómeno cultural más general, probablemente característico de nuestra cultura contemporánea, y especialmente de nuestra cultura popular contemporánea, con todos los riesgos y oportunidades (no sólo riesgos) que ello comporta.

Se puede considerar que si, tradicionalmente, la cultura de masas ha sido ante todo “narración” y “comunicación”, hoy en día, sin haber dejado de serlo, no obstante es cada vez más “juego” y “mundo”.

Por todo ello, cabe considerar que todo nuevo modelo teórico especialmente concebido para el análisis discursivo sobre el juego y los mundos narrativos, tal como los que se han desarrollado aquí, puede cobrar un valor añadido en los estudios discursivos de presente y futuro.

3) Aportaciones originales vs. lagunas y limitaciones de la investigación.

Ahora que vamos llegando al final del trabajo, cabe comentar las principales aportaciones originales del mismo, y también reflexionar sobre algunas de sus lagunas y limitaciones.

Respecto a las aportaciones originales de este trabajo, las principales son los modelos teórico/metodológicos para el análisis de la significación del videojuego u obras de géneros textuales afines, ya reseñados anteriormente.

Los modelos lúdico y de universo narrativo están basados en una articulación innovadora de tres características: a) la distinción entre una “Dimensión Procesual” y una “Dimensión Sistémica” del texto, considerando a ambas en el propio interior del discurso; b) la estructuración de la Dimensión Sistémica de la textualidad a través del eje discursivo fundamental “Sujeto vs. Entorno”; y c) un procedimiento metodológico del análisis que podemos tildar de “virtualización de Sujeto y Entorno”, a través de la delimitación de diversas narraciones/*gameplays* prototípicas en la dimensión procesual, su análisis conforme a un repertorio de motivos comunes, y la ulterior integración de la información semántica en el eje Sujeto-Entorno.

En cuanto al modelo discursivo de “enunciación interactiva”, en este caso se han adaptado al medio videolúdico conceptos teóricos e instrumentos metodológicos del modelo enunciativo clásico, reinterpretando elementos como la figura discursiva del “enunciatario”, las “marcas de enunciación”, la “focalización” y el “lector modelo”.

Asimismo, una aportación original es la articulación de los códigos de significación fundamentales del diseño videolúdico. Esta parte del trabajo comprende una tipología de reglas de juego en el videojuego especialmente elaborada para este estudio, y la sistematización de las reglas de juego como signos y códigos de significación. Comprende también una sistematización de las formas estructurales fundamentales en el diseño de la *gameplay* y la articulación de las mismas en códigos expresivos.

A nivel más específico, otras aportaciones originales y propuestas de reinterpretación innovadora de aspectos teóricos en este trabajo son las siguientes:

En relación con el análisis discursivo del videojuego en general, se ha definido un “modelo general de cibertextualidad” o “textualidad ontológica”, donde se ha adaptado la noción semiótica de “sujeto virtual” al estudio del sujeto/jugador del videojuego o protagonista del mundo narrativo. También se ha definido un repertorio de motivos micro-estructurales para el análisis del cibertexto: motivos “descriptivos” vs. “de acción/transformación”, con adaptación específica al caso del videojuego.

Asimismo, se han delimitado tres enfoques o niveles generales en el análisis del discurso videolúdico: según la consideración del jugador como “receptor/usuario” (nivel enunciativo/performativo o de realidad/sistema), como “actor” (enfoque del videojuego como mundo de representación), o como “personaje” (enfoque del videojuego como enunciado: narración o mundo representado).

En lo relativo al análisis lúdico del discurso, se ha definido la noción de sujeto/jugador en el marco de este trabajo, se han adaptado los estadios de virtualidad/actualización/realización del sujeto semiótico al análisis de las reglas de juego, y se ha sistematizado el estudio de la temporalidad y espacialidad figuradas del entorno del juego según el diseño lúdico. En relación con ello, se han adaptado las nociones de asimilación vs. acomodación (o centricidad vs. excentricidad) de la Psicología del Aprendizaje (Piaget) al análisis de los diseños de temporalidad, espacialidad y dificultad del juego. Respecto al análisis de la *gameplay*, se han precisado criterios para la discriminación entre los ámbitos de *gameplay* y experiencia de juego general o *play*, y se ha imbricado la *gameplay* en la estructura general del discurso lúdico.

Se ha aportado también una tipología de géneros de juegos y videojuegos. Asimismo, se han definido “marcas lúdicas” o de “ludicidad” en textos no-interactivos ni explícitamente lúdicos, que hacen pertinente el análisis de este otro tipo de textualidades desde la perspectiva lúdica.

En referencia al análisis narrativo del discurso, se ha incorporado el instrumento metodológico de la construcción de “narraciones prototípicas” (Ruiz Collantes) al análisis del videojuego, y se han integrado el análisis del arco dramático y de la curva de tensión lúdica, en relación con una reinterpretación del modelo “flow” (Csicszentmihaly).

Asimismo, se ha revisado el modelo canónico de la “historia videolúdica” como historia hipertextual. Finalmente, se ha definido una serie “marcas de cosmicidad” del texto (videolúdico o de cualquier otro tipo), que hacen pertinente el análisis del texto como universo narrativo o mundo narrativo.

En el ámbito del estudio enunciativo/performativo del videojuego, se han adaptado diversos instrumentos teóricos de la Psicología al análisis del videojuego: por un lado, la teoría de la Zona de Desarrollo Próximo (Vigotsky), junto a la teoría de recepción cognitiva del cine de

ficción de D. Bordwell, respecto al análisis del “aprendizaje asistido” en el videojuego; por otro lado, las teorías cognitivas de Asociacionismo vs. Gestalt respecto al análisis del “jugador modelo”.

Asimismo, se han fundamentado tres dimensiones de análisis del “jugador modelo”: como jugador-modelo a nivel estrictamente lúdico, como jugador/narratario modelo y como jugador/espectador modelo.

Respecto a las lagunas y limitaciones de este trabajo, cabe destacar el hecho de que el análisis de significación que aquí se ha venido realizando es, en lo fundamental, un análisis de la significación del diseño lúdico en relación con sujetos figurativos o temas de una narrativa subyacente, y con especial interés por indagar la coherencia multimediática entre el diseño lúdico y otros medios de significación: puesta en escena, composición visual y audiovisual, música, etc.

Al margen de sus virtudes, este tipo de aproximación conlleva también relevantes limitaciones: principalmente, se ha pasado aquí por alto la oportunidad de realizar estudios de caso en profundidad sobre videojuegos abstractos, o bien sobre la significación del diseño lúdico totalmente “despojada” de otros estratos expresivos y/o de composición figurativa.

Ello requiere una ulterior relativización sobre una parte de los resultados obtenidos: los resultados de esta investigación relativos a la significación del diseño lúdico no dan cuenta de la totalidad del problema de la significación del juego, entre otras cosas pero fundamentalmente porque en este trabajo se ha puesto énfasis en la significación del juego en relación con la narrativa/ficcionalidad y la representación audiovisual, no en la significación del juego en clave abstracta o “individualizada”.

En relación con lo anterior, tal como se comentó en la introducción, la organización de las significaciones extraídas en los análisis aquí ofrecidos gira, generalmente, entorno a referentes de tramas y mundos ficcionales (personajes, escenas, temas de la narración). Aunque la significación no es posible sin una base cultural “real” que la sostenga y le dé forma, en un análisis discursivo la organización de las significaciones extraídas puede realizarse alrededor de referentes ficcionales o bien referentes del mundo real o el mundo social. A este respecto, este trabajo se ha orientado a las relaciones del juego con la ficcionalidad.

Naturalmente, las diferentes perspectivas subyacentes a estas cuestiones ni carecen de “zonas grises” entre ellas ni resultan incompatibles, sino todo lo contrario: del mismo modo que a través de un estudio de la significación exclusivamente centrado en el diseño lúdico se pueden obtener resultados aplicables al estudio de videojuegos no necesariamente abstractos (videojuegos figurativos/narrativos), a través del estudio de la significación del juego en relación

con la narrativa/ficción y con otros estratos de significación, se pueden obtener resultados útiles sobre el potencial del juego como medio de significación específico.

Por otro lado, cabe recordar que los videojuegos mayoritarios en el mercado suelen poseer mundos figurativos y tramas narrativas (más o menos abiertas). En parte, esto permitiría defender la posición predominante que se ha adoptado aquí, en tanto que más próxima al “ámbito natural” en el que se produce la significación en la relación videojuego-videojugador. No obstante, ello no suponía impedimento para, antes de centrarnos en el enfoque adoptado, haber realizado un trabajo más concienzudo acerca de la significación del juego en condiciones abstractas y/o en relación con referentes discursivos de la realidad, en lugar de referentes de determinadas ficciones. En todo caso, se asume esto como una carencia relevante del trabajo, pero también como una oportunidad que queda abierta para futuras ocasiones.

En otro orden de cosas, otra limitación de los resultados de este trabajo es la “similitud” entre el modelo de análisis lúdico y el modelo de análisis del texto como universo narrativo. Por un lado, la relevante coincidencia de ambos modelos en la dimensión sistémica del texto, conforme al eje simbólico de Sujeto-Entorno, nos ha permitido validar la hipótesis sobre la existencia de un modelo de textualidad compartido, en gran medida, por videojuegos y mundos narrativos, y profundizar acerca de la misma. Pero, por otro lado, queda algo pendiente la oportunidad de, dentro de esa similitud de base, ahondar más en posibles rasgos diferenciales entre ambos modelos.

Es evidente que el modelo lúdico aquí planteado cobra su mayor grado de especificidad cuando el análisis incluye (y se centra en) el estrato de significación del diseño de interactividad y reglas de juego. A su vez, el modelo analítico de universos narrativos cobra mayor especificidad (respecto al anterior) cuando su aplicación no se limita ni se centra en el estrato de significación del diseño de interactividad/reglas, sino que pone en primer plano otros estratos de significación como la puesta en escena, el lenguaje verbal y el lenguaje visual/audiovisual. Pero se podrían contemplar otros posibles rasgos diferenciales entre ambos modelos, sin contradecir su similitud de base.

En este sentido, se aprecia un cierto desequilibrio entre la rica diversidad de modelos universales de organización textual en la dimensión procesual de la narrativa (estructuras de roles actanciales, narrativa transformacional y arco dramático, más modelos de hipertextualidad narrativa), en comparación con la investigación ludológica respecto a estructuras universales de la dimensión procesual del juego y el videojuego.

Aquí se ha ensayado, por ejemplo, un modelo específico sobre la dimensión procesual del juego como “red de dilemas estratégicos”, en el análisis de *Battlestar Galactica* desde la perspectiva lúdica. Siguiendo esa línea, se considera posible plantear otro tipo de modelos

procesuales asociados a géneros universales de juego determinados, además del de estrategia: p. ej., el juego de “carrera”, el juego de “construcción” o de “puzzle”, etc.

En definitiva, el estudio sobre modelos específicos de organización semántica en la dimensión procesual del texto lúdico se contempla como una línea de investigación abierta a futuros trabajos, y particularmente interesante.

* * *

... *¿Cómo se construye significación en los videojuegos?*

Aunque una investigación alrededor de una cuestión con ramificaciones tan amplias y complejas como ésta nunca se puede considerar del todo terminada, en general, tras más de cinco años de trabajo buscando explicaciones sobre esta misma pregunta, me considero satisfecho con el nivel de comprensión y clarificación alcanzado.

Espero que la exposición escrita del trabajo resulte también comprensiva y clara al lector, tanto para la aplicación de la teoría como para su eventual cuestionamiento o futuras remodelaciones.

En cuanto a planes de futuro, tengo interés por seguir cultivando el trabajo realizado hasta aquí y, en particular, por profundizar acerca de las lagunas y limitaciones que se han comentado más arriba. Además, esta investigación abre también la posibilidad de nuevas e interesantes excursiones: por ejemplo, posibles análisis sobre la transmisión de imaginario cultural de los videojuegos y/o los mundos narrativos más populares de los últimos años; el seguimiento de cerca sobre los futuros trabajos de autores de videojuegos como Fumito Ueda, David Cage, Tim Schafer, Michael Mateas y Andrew Stern, los estudios de Rockstar Games, etc.; excursiones acerca de las dinámicas socioculturales de los videojugadores y/o los aficionados a mundos narrativos; profundización sobre las relaciones transmediáticas entre el videojuego y otros medios audiovisuales (cine, televisión, etc.); indagaciones sobre la historia del videojuego y su relación con las tendencias de presente y futuro en el medio; planteamiento de proyectos pluri-disciplinares en clave “culturalista” (por ejemplo, ¿qué sabemos de cierto sobre la historia, la industria y los contenidos del “videojuego europeo”?); etc., etc.

Naturalmente, una sola persona no tendría tiempo de explorar en profundidad todas estas y otras líneas de investigación posibles, pero este trabajo se había concebido desde el principio como parte de un proyecto de investigación más amplio, y compartido, directa o indirectamente, con muchos otros investigadores.

- ... ¡Entonces las profecías de las viejas canciones se han cumplido de alguna manera!
-dijo Bilbo.

- ¡Claro! -dijo Gandalf-. ¿Y por qué no tendrían que cumplirse? ¿No dejarás de creer en las profecías sólo porque ayudaste a que se cumplieran? Y no supondrás, ¿verdad?, que todas tus aventuras fueron (...) para tu beneficio exclusivo. Te considero una buena persona, señor Bolsón, y te aprecio mucho, pero en última instancia ¡eres sólo un simple individuo en un mundo enorme!

- ¡Gracias al cielo! -dijo Bilbo riendo, y le pasó el pote de tabaco-.

J.R.R. Tolkien, *El hobbit*

**Bibliografía,
Filmografía y
Ludografía**

Bibliografía y recursos bibliográficos on-line

- Albee, E. (1991): *Qui té por de la Virginia Woolf?*. Barcelona: Institut del Teatre.
- Aarseth, E. (1997): *Cybertext: perspectives on ergodic literature*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Aarseth, E. (2001): "Computer Game Studies, Year One". En: *Game Studies*, vol. 1 (1). On-line: <http://gamestudies.org/0101/editorial.html> (consulta: 01/05/2010).
- Aarseth, E. (2004): "Quest games as post-narrative discourse". En: Ryan, M-L. (ed.): *Narrative across Media. The Languages of Storytelling*. Lincoln, Londres: University of Nebraska Press, pp. 361-376.
- Aranda, D. y De Felipe, F. (2006): *Guión audiovisual*. Barcelona: UOC.
- Arnheim, R. (1979): *Arte y percepción visual*. Madrid: Alianza.
- Arnheim, R. (2001): *El poder del centro: estudio sobre la composición en las artes visuales*. Madrid: Akal.
- Atkins, B. (2003): *More than a game*. Manchester: Manchester University Press.
- Atkins, B. y Krzywinska, T. (2007): *Videogame, player, text*. Manchester: Manchester University Press.
- Aumont, J. et al. (1989): *Estética del cine*. Barcelona: Paidós.
- Aumont, J. y Marie, M. (1990): *Análisis del film*. Barcelona: Paidós.
- Auster, P. (1997): *La Trilogía de Nueva York*. Barcelona: Anagrama.
- Auster, P. (2000): *El cuaderno rojo*. Barcelona: Anagrama.
- Ballard, J. G. (1987): *Playa terminal*. Barcelona: Minotauro.
- Balló, J. y Pérez, X. (1997): *La semilla inmortal: los argumentos universales en el cine*. Barcelona: Anagrama.
- Barthes, R. (1987): "La muerte del autor". En: Barthes, R.: *El susurro del lenguaje. Más allá de la palabra y la escritura*. Barcelona: Paidós, pp. 67-71.
- Barthes, R. (1987): "De la obra al texto". En: Barthes, R.: *El susurro del lenguaje. Más allá de la palabra y la escritura*. Barcelona: Paidós, pp. 73-82.
- Bartle, R. (2006): "Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players who suit MUDs". En: Salen, K. y Zimmerman, E. (eds.): *The Game Design Reader*. Cambridge, Londres: MIT Press, pp. 754-787.

- Berenguer, X. (1997): *Escribir programas interactivos*. En: Formats, núm. 1. Universitat Pompeu Fabra. *On-line*: <http://www.iua.upf.es/formats/formats1/a01et.htm> (consulta: 01/05/2010).
- Berenguer, X. (1998): "Històries per ordinador". En: Serra d'Or, julio 1998.
- Bettelheim, B. (1992): *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*. Barcelona: Crítica.
- Bitz, B. (2002): "The culture of Civilization III". En: Joystick 101, enero 2002. *On-line*: <http://www.joystick101.org/?op=displaystory;sid=2002/1/12/222013/422> (consulta: 21/04/2008).
- Bogost, I. et al. (2005): "Asking what is possible: The Georgia-Tech approach to Game Research and Education". En: *The International Digital Media & Arts Association Journal*, núm. 1, vol. 2.
- Bogost, I. (2006): *Persuasive Games*. Cambridge, Londres: MIT Press.
- Bordwell, D. (1996): *La narración en el cine de ficción*. Barcelona: Paidós.
- Bordwell, D. y Thompson, K. (1993): *El arte cinematográfico*. Barcelona: Paidós.
- Borges, J. L. (2001): *Ficciones*. Madrid: Alianza.
- Bou, N. y Pérez, X. (2000): *El Tiempo del héroe: épica y masculinidad en el cine de Hollywood*. Barcelona: Paidós.
- Boullón, A. (2009): "Evolución tridimensional en la representación visual de los videojuegos y su repercusión en la jugabilidad". En: Ramos, M. y Pérez, O. (eds.): *Videojuegos y Comunicación: hacia el lenguaje del videojuego*. Comunicación, núm. 7, pp. 116-133. Universidad de Sevilla. *On-line* en: <http://www.revistacomunicacion.org/> (consulta: 01/05/2010).
- Bruner, J. S. (1984): *Acción, pensamiento y lenguaje*. Madrid: Alianza.
- Bruner, J. S. (1998): *Actos de significado*. Madrid: Alianza.
- Caillois, R. (2001): *Man, Play and Games*. Urbana / Chicago: University of Illinois Press.
- Camus, A. (2000): *El mito de Sísifo*. Madrid: Alianza.
- Casetti, F. y Di Chio, F. (1996): *Cómo analizar un film*. Barcelona: Paidós.
- Chatman, S. (1990): *Historia y discurso: la estructura narrativa en la novela y en el cine*. Madrid: Taurus.
- Consalvo, M. y Dutton, N. (2006): "Game analysis: developing a methodological toolkit for the qualitative study of games". En: *Game Studies*, vol. 6 (1). *On-line*: http://gamestudies.org/0601/articles/consalvo_dutton (consulta: 01/05/2010).
- Courtés, J. (1980): *Introducción a la semiótica narrativa y discursiva*. Buenos Aires: Hachette.
- Courtés, J. (1997): *Análisis semiótico del discurso: del enunciado a la enunciación*. Madrid: Gredos.

- Davis, M. D. (1986): *Introducción a la Teoría de Juegos*. Madrid: Alianza.
- Dietz, T. (1998): "An examination of violence and gender role portrayals in videogames". En: *Sex Roles: a Journal of Research*, 38, 425-442.
- Dolezel, L. (1999): *Heterocósmica: ficción y mundos posibles*. Madrid: Arco.
- Ducheneaut, N., Yee, N. et al. (2006): "Building an MMO with mass appeal". En: *Games and Culture*, 1 (4).
- Eco, U. (1968): *La estructura ausente*. Barcelona: Lumen.
- Eco, U. (1977): *Tratado de semiótica general*. Barcelona: Lumen.
- Eco, U. (1981): *Lector in fabula*. Barcelona: Lumen.
- Egenfeldt-Nielsen, S. et al. (2008): *Understanding videogames*. Nueva York: Routledge.
- Frasca, G. (1999): "Ludology meets Narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative". *On-line*: <http://www.jacaranda.org/frasca/ludology.htm> (consulta: 01/05/2010).
- Frasca, G. (2001a): *Videogames of the oppressed: videogames as a means for critical thinking and debate*. Tesis del Master of Information Design and Technology. Georgia Institute of Technology. *On-line*: <http://www.ludology.org/articles/thesis/> (consulta: 01/05/2010).
- Frasca, G. (2001b): "The Sims: grandmothers are cooler than trolls". En: *Game Studies*, vol. 1 (1). *On-line*: <http://www.gamestudies.org/0101/frasca/> (consulta: 01/05/2010).
- Frasca, G. (2003): "Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology". En: Wolf, M. J. P. y Perron, B. (ed.): *The Video Game Theory Reader*. Londres, Nueva York: Routledge, pp. 221-235.
- Frasca, G. (2004): "Videogames of the Oppressed: Critical Thinking, Education, Tolerance, and Other Trivial Issues". En: Wardrip-Fruin, N., y Harrigan, P. (eds.): *First Person. New Media as Story, Performance and Game*. Cambridge, Londres: MIT Press, pp. 85-94.
- Frasca, G. (2007): *Play the message. Play, Game and Videogame Rhetoric*. Tesis Doctoral, IT University of Copenhagen.
- Frasca, G. (2009): "Juego, videojuego y creación de sentido. Una introducción". En: Ramos, M. y Pérez, O. (eds.): *Videojuegos y Comunicación: hacia el lenguaje del videojuego*. Comunicación, núm. 7, pp. 37-44. Universidad de Sevilla. *On-line* en: <http://www.revistacomunicacion.org> (consulta: 01/05/2010).
- Fullerton, T. (2008): *Game Design Workshop*. Nueva York: Morgan Kaufman.
- Garín, M. (2009): "Mitojuegos. Sobre el héroe y el mito en el imaginario de Nintendo". En: Ramos, M. y Pérez, O. (eds.): *Videojuegos y Comunicación: hacia el lenguaje del videojuego*.

Comunicación, núm. 7, pp. 94-105. Universidad de Sevilla. *On-line* en: <http://www.revistacomunicacion.org/> (consulta: 01/05/2010).

Garín, M. y Pérez, O. (2009): "Entre mundos e historias. Ciencia-ficción y experiencia de juego". En: Formats, núm. 5. Universitat Pompeu Fabra. *On-line*: http://www.upf.edu/materials/depeca/format/pdf/_art_dos_esp6.pdf (consulta: 01/05/2010).

Gee, J. P. (2004): *Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo*. Málaga: Aljibe.

Gombrich, E. H. (1998): *Arte e ilusión*. Madrid: Debate.

Gombrich, E. H. (2004): *El sentido del orden*. Madrid: Debate.

Goodman, N. (1976): *Los lenguajes del arte*. Barcelona: Seix Barral.

Greimas, A. J. (1971): *Semántica estructural*. Madrid: Gredos.

Greimas, A. J. y Courtés, J. (2006): *Semiótica: Diccionario razonado de la Teoría del Lenguaje*. Madrid: Gredos.

Groupe M. (1993): *Tratado del signo visual*. Madrid: Cátedra.

Gros, B. (2009): "Certezas e interrogantes acerca del uso de los videojuegos para el aprendizaje". En: Ramos, M. y Pérez, O. (eds.): *Videojuegos y Comunicación: hacia el lenguaje del videojuego*. Comunicación, núm. 7, pp. 251-264. Universidad de Sevilla. *On-line* en: <http://www.revistacomunicacion.org> (consulta: 01/05/2010).

Hermanos Grimm: "Los dos hermanitos". Cuento tradicional.

Hermanos Grimm: "Hansel y Gretel". Cuento tradicional.

Huizinga, J. (1998): *Homo Ludens: el elemento lúdico de la cultura*. Madrid: Alianza.

Igartúa, J. J. y Humanes, M. L. (2004): *Teoría e investigación en Comunicación Social*. Madrid: Síntesis.

Iser, W. (1978): *The Act of Reading. A theory of aesthetic response*. Baltimore, Londres: Johns Hopkins University Press.

Jenkins, H. (2004): "Game Design as Narrative Architecture". En: Wardrip-Fruin, N. y Harrigan, P. (eds.): *First Person. New Media as Story, Performance and Game*. Cambridge, Londres: MIT Press, pp. 118-130.

Jenkins, H. (2006): *Convergence culture: where old and new media collide*. Londres, Nueva York: New York University Press.

Jenkins, H. (2009): *Fans, blogueros y videojuegos: la cultura de la colaboración*. Barcelona: Paidós.

Jones, S. E. (2008): *The meaning of videogames*. Nueva York: Routledge.

- Jost, F. y Gaudreault, A. (1995): *El relato cinematográfico*. Barcelona: Paidós.
- Jost, F. (2005): "Lógicas de los formatos de tele-realidad". En: *deSignis*, 7/8.
- Juul, J. (2004): "Introduction to Game Time". En: Wardrip-Fruin, N., y Harrigan, P. (eds.): *First Person. New Media as Story, Performance and Game*. Cambridge, Londres: MIT Press, pp. 131-142.
- Juul, J. (2005a): *Half-Real: videogames between real rules and fictional worlds*. Cambridge, Londres: MIT Press.
- Juul, J. (2005b): "Games telling stories?". En: Raessens, J. y Goldstein, J. (eds.): *Handbook of Computer Game Studies*. Cambridge, Londres: MIT Press, pp. 219-226.
- Kafka, F. (2003): *El castillo*. Madrid: Cátedra.
- Kent, S. L. (2001): *The ultimate history of videogames*. Nueva York: Three Rivers Press.
- Klastrup, L. y Tosca, S. (2004): "Transmedial worlds: Rethinking cyberworld design". En: International Conference on Cyberworlds. Tokyo, 2004.
On-line: http://www.itu.dk/people/klastrup/klastruptosca_transworlds.pdf (consulta: 01/05/2010).
- Lakoff, G. y Johnson, M. (2009): *Metáforas de la vida cotidiana*. Madrid: Cátedra.
- Laurel, B. (1993): *Computers as theatre*. Reading (Mass.): Addison-Wesley.
- Luna, D. y Tudela, P. (2006): *Percepción visual*. Madrid: Trotta.
- Maietti, M.: (2004): *Semiotica dei videogiochi*. Milán: Unicopli.
- Maietti, M.: (2008): "Anada i tornada al futur: el temps, la durada i el ritme en la textualitat interactiva". En: Scolari, C. (ed.): *L'homo videoludens: videojocs, textualitat i narrativa interactiva*. Vic: Eumo, pp. 53-76.
- Malliet, S. (2007): "Adapting the Principles of Ludology to the Method of Videogame Content Analysis". En: *Game Studies*, vol. 7 (1). On-line: <http://gamestudies.org/0701/articles/malliet> (consulta: 01/05/2010).
- Mangieri, R. (2006): *Tres miradas, tres sujetos: Eco, Lotman, Greimas y otros ensayos semióticos*. Madrid: Biblioteca Nueva.
- Manovich, L. (2001): *The language of new media*. Cambridge: MIT Press.
- Martínez Bonati, F. (1992): *La ficción narrativa: su lógica y ontología*. Murcia: Universidad de Murcia.
- Mateas, M. (2004): "A preliminary poetics for interactive drama and games". En: Wardrip-Fruin, N. y Harrigan, P. (eds.): *First Person. New Media as Story, Performance and Game*. Cambridge, Londres: MIT Press, pp. 19-33.

Mateas, M. y Stern, A. (2005a): "Structuring content in the Façade: interactive drama architecture". *On-line*: <http://www.interactivestory.net/papers/MateasSternAIIDE05.pdf> (consulta: 01/05/2010).

Mateas, M. y Stern, A. (2005b): "Behind the Façade". Documento de los autores sobre el diseño de *Façade*, distribuido *on-line* a través de su página-web: <http://www.interactivestory.net>.

Mayer, R. E. (1986): *Pensamiento, resolución de problemas y cognición*. Barcelona: Paidós.

Melville, H. (2006): *Moby Dick*. Barcelona: Debolsillo.

McFarlane, A. (2005): *Report on the educational use of games*. Cambridge, Teachers Evaluating Educational Media (TEEM). *On-line*: http://www.teem.org.uk/publications/teem_gamesined_full.pdf (consulta: 01/05/2010).

McHale, B. (1987): *Postmodernist Fiction*. Cambridge: Routledge.

Moles, A. (1976): *Teoría de la información y percepción estética*. Madrid: Júcar.

Moles, A. y Caude, R. (1977): *Creatividad y métodos de innovación*. Madrid: Ibérico.

Montfort, N. (2003): *Twisty Little Passages. An approach to Interactive Fiction*. Cambridge, Londres: MIT Press.

Montfort, N. (2004): "Interactive Fiction as 'Story', 'Game', 'Storygame', 'Novel', 'World', 'Literature', 'Puzzle', 'Problem', 'Riddle' and 'Machine'". En: Wardrip-Fruin, N. y Harrigan, P. (eds.): *First Person. New Media as Story, Performance and Game*. Cambridge, Londres: MIT Press, pp. 310-317.

Moreno, P. M. (2003): "El videojuego: lecciones de la primera cultura multimedia". En: Bustamante, E. (ed.): *Hacia un nuevo sistema mundial de comunicación. Industrias culturales en la era digital*. Barcelona: Gedisa.

Mottershead, B. (2007): *Ico: una favola dell'era digitale*. Milán: Unicopli.

Murray, J. (1999): *Hamlet en la holocubierta: el futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Barcelona: Paidós.

Murray, J. (2004): "From Game-Story to Cyberdrama". En: Wardrip-Fruin, N. y Harrigan, P. (eds.): *First Person. New Media as Story, Performance and Game*. Cambridge, Londres: MIT Press, pp. 2-11.

Myers, D. (2003): *The nature of computer games*. Nueva York: Peter Lang Publishing.

Neitzel, B. (2005): "Narrativity in Computer Games". En: Raessens, J. y Goldstein, J. (eds.): *Handbook of Computer Game Studies*. Cambridge, Londres: MIT Press, pp. 227-245.

Newman, J. (2004): *Videogames*. Londres, Nueva York: Routledge.

- Oliva, M., Besalú, R. y Ciauriz, F. (2009): "Más grande, más rápido, mejor: la representación de la Historia universal en *Civilization IV*". En: Ramos, M. y Pérez, O. (eds.): *Videojuegos y Comunicación: hacia el lenguaje del videojuego*. Comunicación, núm. 7, pp. 62-79. Universidad de Sevilla. *On-line* en: <http://www.revistacomunicacion.org> (consulta: 01/05/2010).
- Oliva, M. (2010): *Disciplinar la realitat: narratives, models i valors dels realities de transformació* (título provisional). Tesis Doctoral en desarrollo, Universitat Pompeu Fabra.
- Oliva, M. y Pérez, O. (2010): "Fin del mundo: instrucciones de juego. Un análisis de *Battlestar Galactica* como mundo ficcional y como juego estratégico". En proceso de publicación.
- Parlett, D. (1999): *The Oxford history of board games*. Oxford: Oxford University Press.
- Pearce, C. (2004): "Towards a Game Theory of Game". En: Wardrip-Fruin, N. y Harrigan, P. (eds.): *First Person. New Media as Story, Performance and Game*. Cambridge, Londres: MIT Press, pp. 143-153.
- Pérez, O. (2007): "El bucle del arrepentimiento. Sobre la construcción del universo de ficción en *Perdidos*". En: Cascajosa Virino, C. (ed.): *La caja lista: televisión norteamericana de culto*. Barcelona: Laertes, pp. 117-130.
- Pérez, O. (2008a): "L'amor segons Fumito Ueda. Una anàlisi de regles cosmològiques sobre *Shadow of the Colossus*". En: Scolari, C. (ed.): *L'homo videoludens: videojocs, textualitat i narrativa interactiva*. Vic: Eumo, pp. 117-133.
- Pérez, O., Oliva, M., Guerrero, F. y Ciauriz, F. (2008b): "Jugar a científics. Videojocs i divulgació científica". En: Quaderns del CAC, núm. 30. Consell de l'Audiovisual de Catalunya. *On-line*: http://www.cac.cat/pfw_files/cma/recerca/quaderns_cac/Q30_Ciauriz_Guerrero_Perez_Oliva.pdf (consulta: 01/05/2010).
- Pérez, O. (2009): "El significado en juego: sobre la dimensión lúdica del discurso del videojuego". Comunicación presentada en: X Congreso Mundial de Semiótica, A Coruña 2009.
- Pérez Martín, J. et al. (2009): "Evolución tecnológica e impacto laboral y socio-económico de los videojuegos". En: Ramos, M. y Pérez, O. (eds.): *Videojuegos y Comunicación: hacia el lenguaje del videojuego*. Comunicación, núm. 7, pp. 167-176. Universidad de Sevilla. *On-line* en: <http://www.revistacomunicacion.org/> (consulta: 01/05/2010).
- Piaget, J. e Inhelder, B. (2007): *Psicología del niño*. Madrid: Morata.
- Poole, S. (2000): *Trigger Happy*. Nueva York: Arcade Publishing.
- Provenzo, E. F. (1991): *Video Kids: Making Sense of Nintendo*. Cambridge, Londres: Harvard University Press.
- Pulaski, M. A. (1974): *Per comprendre Piaget*. Barcelona: Edicions 62.

Raessens, J. y Goldstein, J. (eds.) (2005): *Handbook of Computer Game Studies*. Cambridge, Londres: MIT Press.

Raessens, J. (2005): "Computer Games as Participatory Media Culture". En: Raessens, J. y Goldstein, J. (eds.): *Handbook of Computer Game Studies*. Cambridge, Londres: MIT Press, pp. 373-388.

Ramos, M. y Pérez, O. (2009): "Hacia el horizonte comunicativo en los estudios del videojuego". En: Ramos, M. y Pérez, O. (eds.): *Videojuegos y Comunicación: hacia el lenguaje del videojuego*. Comunicación, núm. 7, pp. 1-5. Universidad de Sevilla. *On-line* en: <http://www.revistacomunicacion.org> (consulta: 01/05/2010).

Ricoeur, P. (1988): *El discurso de la acción*. Madrid: Cátedra.

Rollings, A. y Morris, D. (2003): *Game architecture and design: a new edition*. Berkeley: New Riders.

Ruiz Collantes, X. (1999): "El significado de la marca ". En: Formats, núm. 2. Universitat Pompeu Fabra. *On-line*: [http://www.iua.upf.es/formatos/formatos2](http://www.iua.upf.es/formats/formatos2) (consulta: 01/09/2009).

Ruiz Collantes, X., Ferrés, J., Obradors, M., Pujadas, E. y Pérez, O. (2006): "La imagen pública de la inmigración en las series de televisión". En: Quaderns del CAC, núm. 23-24. Consell de l'Audiovisual de Catalunya. *On-line*:

http://www.cac.cat/pfw_files/cma/recerca/quaderns_cac/Q23-24ruizferres_ES.pdf (consulta: 01/04/2010).

Ruiz Collantes, X. (2008): "Juegos y videojuegos: formas de vivencias narrativas". En: Scolari, C. (ed.): *L'homo videoludens: videojocs, textualitat i narrativa interactiva*. Vic: Eumo, pp. 15-52.

Ruiz Collantes, X. (2009a): "Marcos jurídicos de mundos lúdicos. Tipologías de reglas en juegos y videojuegos". En: Ramos, M. y Pérez, O. (eds.): *Videojuegos y Comunicación: hacia el lenguaje del videojuego*. Comunicación, núm. 7, pp. 16-36. Universidad de Sevilla. *On-line* en: <http://www.revistacomunicacion.org> (consulta: 01/05/2010).

Ruiz Collantes, X., Pujadas, E., Ferrés, J., Obradors, M., Pérez, O., Gómez, L. y Casals, A. (2009b): "La construcción de la imagen pública de los organismos del Estado y la ciudadanía a través de las narraciones de la publicidad institucional televisiva". En: *Questiones Publicitarias*, Universidad de Sevilla, monográfico núm. 3. Grupos UNICA (UPF) y MAECEI (US), pp. 137-206.

Ruiz Collantes, X. (2009c): "Aportaciones metodológicas. Parrillas de análisis: Estructuras narrativas. Estructuras enunciativas". En: *Questiones Publicitarias*, Universidad de Sevilla, monográfico núm. 3. Grupos UNICA (UPF) y MAECEI (US), pp. 294-329.

Ryan, M-L. (2001): *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.

- Ryan, M-L. (2004): *La narración como realidad virtual. La inmersión y la interactividad en la literatura y los medios electrónicos*. Barcelona: Paidós.
- Sáez Soro, E. (2009): "Videojuegos de universos persistentes. La comunicación en la construcción de una vida virtual". En: Ramos, M. y Pérez, O. (eds.): *Videojuegos y Comunicación: hacia el lenguaje del videojuego*. Comunicación, núm. 7, pp. 205-221. Universidad de Sevilla. *On-line* en: <http://www.revistacomunicacion.org> (consulta: 01/05/2010).
- Salen, K. y Zimmerman, E. (2004): *Rules of Play: game design fundamentals*. Cambridge, Londres: MIT Press.
- Salen y Zimmerman (eds.) (2006): *The Game Design Reader*. Cambridge, Londres: MIT Press.
- Sánchez-Escalonilla, A. (2001): *Estrategias de guión cinematográfico*. Barcelona: Ariel.
- Scolari, C. (2004): *Hacer clic: hacia una semiótica de las interacciones digitales*. Barcelona: Gedisa.
- Scolari, C. (2008a): *Hipermediaciones: elementos para una Teoría de la Comunicación Digital Interactiva*. Barcelona: Gedisa.
- Scolari, C. (ed.) (2008b): *L'homo videoludens: videojocs, textualitat i narrativa interactiva*. Vic: Eumo.
- Scolari, C. (2008c): "Interfícies per a saber, interfícies per a fer". En: Scolari, C. (ed.): *L'homo videoludens: videojocs, textualitat i narrativa interactiva*. Vic: Eumo, pp. 211-236.
- Scolari, C. (2009): "Transmedia Storytelling: Implicit consumers, Narrative Worlds, and Branding in Contemporary Media Production". En: International Journal of Communication, 3, pp. 586-606. *On-line*: <http://ijoc.org/ojs/index.php/ijoc/article/viewFile/477/336>.
- Seger, L. (2001): *Cómo convertir un buen guión en un guión excelente*. Madrid: Rialp.
- Selva, D. (2009): "El videojuego como herramienta de comunicación publicitaria. Una aproximación al concepto de advergaming". En: Ramos, M. y Pérez (eds.): *Videojuegos y Comunicación: hacia el lenguaje del videojuego*. Comunicación, núm. 7, pp. 141-166. Universidad de Sevilla. *On-line* en: <http://www.revistacomunicacion.org/> (consulta: 01/05/2010).
- Schank, R. C. y Abelson, R. P. (1987): *Guiones, planes, metas y entendimiento*. Barcelona: Paidós.
- Sicart, M. (2003): "Family values: ideology, computer games & *The Sims*". Comunicación presentada en el Congreso Internacional de la Digital Games Research Association (DiGRA). *On-line* en: <http://www.digra.org/dl/db/05150.09529> (consulta: 01/05/2010).
- Sicart, M. (2005): *The Ethics of Computer Game Design*. Comunicación presentada en: Congreso Internacional de la Digital Games Research Association (DiGRA). *On-line*: http://miguelsicart.net/papers/DIGRA_05_Ethics.pdf (consulta: 01/05/2010).

- Sicart, M. (2008): "Defining game mechanics". En: *Game Studies*, vol. 8 (2). On-line: <http://gamestudies.org/0802/articles/sicart> (consulta: 01/05/2010).
- Sicart, M. (2009a): *The Ethics of Computer Games*. Cambridge, Londres: MIT Press.
- Sicart, M. (2009b): "Mundos y Sistemas: entendiendo el diseño de la gameplay ética". En: Ramos, M. y Pérez, O. (eds.): *Videojuegos y Comunicación: hacia el lenguaje del videojuego*. Comunicación, núm. 7, pp. 45-61. Universidad de Sevilla. On-line en: <http://www.revistacomunicacion.org> (consulta: 01/05/2010).
- Squire, K. D. (2004): *Replaying History: Learning World History Through Playing Civilization III*. Tesis Doctoral, Universidad de Indiana.
- On-line: <http://website.education.wisc.edu/kdsquire/dissertation.html>.
- Stam, R. et al. (1999): *Nuevos conceptos de la teoría del cine*. Barcelona: Paidós.
- Taylor, T. L. (2006): *Playing between worlds: exploring on-line game culture*. Cambridge, Londres: MIT Press.
- Tejeiro Salguero, R. et al. (2009): "Efectos psicosociales de los videojuegos". En: Ramos, M. y Pérez (eds.): *Videojuegos y Comunicación: hacia el lenguaje del videojuego*. Comunicación, núm. 7, pp. 235-250. Universidad de Sevilla. On-line en: <http://www.revistacomunicacion.org/> (consulta: 01/05/2010).
- Tolkien, J. R. R. (1977): *El Señor de los Anillos*. Barcelona: Minotauro.
- Tolkien, J. R. R. (1991): *El hobbit*. Barcelona: Minotauro.
- Tosca, S. P. (2003): "The Quest Problem in Computer Games". Comunicación presentada en: Congreso Technologies for Interactive Storytelling and Entertainment. Darmstadt, 2003. On-line: <http://www.it-c.dk/people/tosca/quest.htm> (consulta: 01/05/2010).
- Tosca, S. P. (2009): "¿Jugamos una de vampiros? De cómo cuentan historias los videojuegos". En: Ramos, M. y Pérez, O. (eds.): *Videojuegos y Comunicación: hacia el lenguaje del videojuego*. Comunicación, núm. 7, pp. 80-93. Universidad de Sevilla. On-line en: <http://www.revistacomunicacion.org/> (consulta: 01/05/2010).
- van Dijk, T. A. (1989a): *Estructuras y funciones del discurso*. Madrid: Siglo XXI Editores.
- van Dijk, T. A. (1989b): *La ciencia del texto*. Barcelona: Paidós.
- van Dijk, T. A. (1993): *Texto y contexto. Semántica y pragmática del discurso*. Madrid: Cátedra.
- Verne, J. (2006): *La isla misteriosa*. Madrid: Anaya.
- von Neumann, J. y Morgenstern, O. (2004): *Theory of Games and Economic Behavior*. Princeton: Princeton University Press.
- Vigotsky, L. S. (1995): *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Crítica.

- Wardrip-Fruin, N. (2009): *Expressive Processing: digital fictions, computer games and software studies*. Cambridge, Londres: MIT Press.
- Wardrip-Fruin, N. y Harrigan, P. (eds.) (2004): *First Person. New Media as Story, Performance and Game*. Cambridge, Londres: MIT Press.
- Wardrip-Fruin, N. y Harrigan, P. (eds.) (2009): *Third Person. Authoring and Exploring Vast Narratives*. Cambridge, Londres: MIT Press.
- Wertsch, J. V. (1988): *Vygotsky y la formación social de la mente*. Barcelona: Paidós.
- Whicker, M. L. y Sigelman, L. (1991): *Computer simulation applications. An introduction*. Newbury Park, CA: Sage.
- Wolf, M. (1992): *Els efectes socials dels mitjans de comunicació de masses*. Barcelona: Pòrtic.
- Wolf, M. J. P. (2001): *The medium of the videogame*. Austin: University of Texas Press.
- Wolf, M. J. P. y Perron, B. (eds.) (2003): *The Video Game Theory Reader*. Londres, Nueva York: Routledge.
- Wolf, M. J. P. y Perron, B. (2005): *Introducción a la teoría del videojuego*. En: Formats, núm. 4. Universitat Pompeu Fabra. On-line:
http://www.upf.edu/materials/depeca/formats/mwolf_esp_ar.htm (consulta: 01/05/2010).
- Zunzunegui, S. (2007): *Pensar la imagen*. Madrid: Cátedra.

Filmografía y series televisivas

- Abrams, J. J., Lieber, J. y Lindelof, D.: *Lost*. Bad Robot Productions. Cadena original: ABC, 2004-2010.
- Angell, D., Casell, P. y Lee, D.: *Frasier*. Cadena original: NBC, 1993-2004.
- Bowman, R.; Carter, Ch. (prod.) (1998): *X-Files: Fight the Future*. Ten Thirteen / 20th Century Fox.
- Braga, B., Goyer, D. S., Sawyer, R. J.: *FlashForward*. Cadena original: ABC, 2009-.
- Burrows, J., Charles, G. y Charles, L.: *Cheers*. Cadena original: NBC, 1982-1993.
- Carter, Ch.: *X-Files*. Cadena original: FOX, 1993-2002.
- Carter, Ch.: *The Lone Gunmen*. Cadena original: FOX, 2001.
- Coppola, F. F. (1974): *El Padrino II*. Paramount Pictures.
- De Palma, B. (1983): *El precio del poder*. Universal Pictures.
- González Iñárritu, A. (2003): *21 gramos*. Focus Features.
- King, T.: *Heroes*. Cadena original: NBC, 2006-.
- Kurosawa, A. (1950): *Rashomon*. Daiei Studios.
- Lucas, G.: *Star Wars*. Película inicial: Lucas, G. (1977): *Star Wars: A New Hope*. 20th Century Fox.
- Lucas, G.: *The Young Indiana Jones Chronicles*. Cadena original: ABC, 1992-1996.
- Lucas, G. (1999): *Star Wars: La amenaza fantasma*. 20th Century Fox.
- Lynch, D. y Frost, M.: *Twin Peaks*. Cadena original: ABC, 1990-1991.
- Moore, R. D.: *Battlestar Galactica (reimaginada)*. Universal Studios. Cadena original: Sci Fi Channel et al., 2003-2009.
- Nolan, Ch. (2000): *Memento*. Newmarket / Summit Entertainment.
- Roddenberry, G.: *Star Trek*. Serie original: Roddenberry, G.: *Star Trek*. Desilu / Paramount. Cadena original: NBC, 1966-1969.
- Scheuring, P.: *Prison Break*. Cadena original: FOX, 2005-2009.
- Scott, R. (1982): *Blade Runner*. Warner Bros.
- Tarkovsky, A. (1979): *Stalker*. Mosfilm.
- Wachowski, L. y Wachowski, A. (2003): *The Matrix Reloaded*. Warner Bros.

Welles, O. (1941): *Ciudadano Kane*. RKO Pictures.

Ludografía. Videojuegos citados

- 2K Games (2007): *Bioshock*. 2K Games
- Atari (1972): *Pong*. Atari
- Atari (1976): *Night Driver*. Atari
- Atlus (2006): *Trauma Center: Second Opinion*. Nintendo
- Bethesda (2006): *The Elder Scrolls IV: Oblivion*. 2K Games
- Bethesda (2008): *Fallout 3*. Bethesda
- BioWare (2002): *NeverWinter Nights*. Infogrammes/Atari
- BioWare (2003): *Star Wars: Caballeros de la Antigua República*. LucasArts
- BioWare (2009): *Dragon Age: Origins*. Electronic Arts
- Blizzard (1994): *Warcraft*. Blizzard
- Blizzard (1996): *Diablo*. Blizzard
- Blizzard (1998): *Starcraft*. Blizzard
- Blizzard (2004): *World of Warcraft*. Vivendi Universal
- Broderbund (1989): *Prince of Persia*. Boderbund
- Bungie Studios (2001): *Halo*. Microsoft
- Capcom (1989): *Final Fight*. Capcom
- Capcom (1991): *Street Fighter 2*. Capcom
- Capcom (1998): *Resident Evil 2*. Capcom
- Capcom (2005): *Resident Evil 4*. Capcom
- Capcom (2009): *Resident Evil 5*. Capcom
- Crowther, W. y Woods, D. (1976-77): *Colossal Cave Adventure*
- Chahi, É. / Delphine (1991): *Another World*. Delphine Software
- Chen, J. y Clark, N. (2006): *Flow*
- Core Design (1996): *Tomb Raider*. Eidos
- Cyan Worlds (1993): *Myst*. Broderbund
- Dinamic (1992): *PC Fútbol*. Dinamic
- DMA Design (1991): *Lemmings*. Psygnosys

DMA Design / Rockstar (2001): *Grand Theft Auto III*. Rockstar Games

Double Fine (2005): *Psychonauts*. Majesco/THQ

Douglas, A. S. (1972): *Tic-Tac-Toe*

EA Black Box (2006): *Need for Speed: Carbono*. Electronic Arts

EA Digital Illusions (2009): *Mirror's Edge*. Electronic Arts

Education Arcade (2005): *Supercharged!*

Electronic Arts (2002): *Total Club Manager*. Electronic Arts

Ensemble Studios (1999): *Age of Empires II*. Microsoft

Epic Games (2006): *Gears of War*. Microsoft

Firaxis (2005): *Civilization IV*. 2K Games

Frasca, G. (2003): *September 12th*. Powerful Robot Games

Gearbox (1999): *Half-Life: Opposing Force*. Valve

Gearbox (2001): *Half-Life: Blue Shift*. Sierra

Harmonix (2005): *Guitar Hero*. RedOctane

High Voltage (2004): *Larry: Magna Cum Laude*. Sierra

Higinbotham, W. (1958): *Tennis for Two*

Id Software (1991): *Wolfenstein 3D*. Id Software

Id Software (1993): *Doom*. Id Software

ImpactGames (2007): *Peacemaker*. ImpactGames

Infinity Ward (2003): *Call of Duty*. Activision

Infocom (1980): *Zork*. Infocom

Infogrames (1992): *Alone in the Dark*. Interplay

Intelligent Systems (2006): *WarioWare: smooth moves*. Nintendo

Ion Storm (2000): *Deus Ex*. Eidos

Irem (1982): *Moon Patrol*. Irem

Konami (1997): *Castlevania: Symphony of the Night*. Konami

Konami (1998): *Metal Gear Solid*. Konami

Konami (1999): *Silent Hill*. Konami

Konami (2001): *Metal Gear Solid 2*. Konami

Konami (2001): *Silent Hill 2*. Konami

Konami (2004): *Metal Gear Solid 3*. Konami

Linden Research (2003): *Second Life*. Linden Research

Lionhead Studios (2001): *Black & White*. Electronic Arts

Lionhead Studios (2004): *Fable*. Microsoft

Lionhead Studios (2009): *Fable II*. Microsoft

LucasArts (1990): *The Secret of Monkey Island*. LucasArts

LucasArts (1993): *Day of the Tentacle*. LucasArts

LucasArts (1993): *Sam & Max: Hit the Road*. LucasArts

LucasArts (1998): *Grim Fandango*. LucasArts

Maxis (1989): *Sim City*. Maxis

Maxis (2000): *Los Sims*. Electronic Arts

Maxis (2008): *Spore*. Electronic Arts

Media Molecule (2008): *LittleBig Planet*. Sony Computer Entertainment

Microïds (2002): *Syberia*. Microïds

MicroProse (1985): *F-15 Strike Eagle*. Microprose

MicroProse (1991): *Civilization*. MicroProse

Microsoft (1982): *Flight Simulator*. Microsoft

Mitchell Corp. (1989): *Pang*. Capcom

Monolith Productions (2005): *F.E.A.R.*. Vivendi Universal

Namco (1980): *Pac-Man*. Namco

Namco (1995): *Time Crisis*. Namco

Namco (2004): *Katamari Damacy*. Namco

Nintendo (1989): *Super Mario Land*. Nintendo

Nintendo (1990): *Super Mario World*. Nintendo

Nintendo (1996): *Super Mario 64*. Nintendo

Nintendo (1998): *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*. Nintendo

Nintendo (2006): *Wii Tennis*. Nintendo

Nintendo (2007): *The Legend of Zelda: Twilight Princess*. Nintendo

Nintendo (2008): *Mario Kart Wii*. Nintendo

Pajitnov, A. (1984): *Tetris*

Persuasive Games (2004): *Howard Dean for Iowa game*. Persuasive Games

Procedural Arts (2005): *Façade*. Procedural Arts

Pyro Studios (2001): *Commandos 2*. Eidos

Quantic Dream (2005): *Fahrenheit*. Atari

Remedy (2001): *Max Payne*. 3D Realms / Rockstar

Rockstar (2002): *Grand Theft Auto: Vice City*. Rockstar Games

Rockstar (2004): *Grand Theft Auto: San Andreas*. Rockstar Games

Rockstar (2009): *Grand Theft Auto IV*. Rockstar Games

Rohrer, J. (2007): *Passage*

Ruiz, S. (2006): *Darfur is Dying*

Russell, S. et al. (1962): *Spacewar!*

Sega (1982): *Zaxxon*. Sega

Sega (1986): *Out Run*. Sega

Sega (1989): *Golden Axe*. Sega

Shiny Entertainment (2003): *Enter the Matrix*. Atari / Warner.

Sierra (1984): *King's Quest*. Sierra

Sonic Team (1991): *Sonic the Hedgehog*. Sega

Sony Computer Entertainment (2005): *God of War*. Sony Computer Entertainment

Sony Online Entertainment (1999): *EverQuest*. Sony Online Entertainment

Square (1997): *Final Fantasy VII*. Square

Taito (1978): *Space Invaders*. Midway

Taito (1986): *Arkanoid*. Romstar

Taito (1987): *Operation Wolf*. Taito

Team ICO (2001): *Ico*. Sony Computer Entertainment

Team ICO (2005): *Shadow of the Colossus*. Sony Computer Entertainment

Team ICO: *The Last Guardian*. Sony Computer Entertainment

Tehkan (1984): *Bomb Jack*. Tehkan

Telltale Games (2006): *Sam & Max: Culture Shock*. The Adventure Company / JoWooD

Ubisoft (2003): *Prince of Persia: Las Arenas del Tiempo*. Ubisoft

Ubisoft (2003): *XIII*. Ubisoft

Ubisoft (2007): *Assassin's Creed*. Ubisoft

Ubisoft (2008): *Prince of Persia*. Ubisoft

Ubisoft (2009): *Assassin's Creed 2*. Ubisoft

United Game Artists (2001): *Rez*. Sega / Sony Computer Entertainment

Valve (1998): *Half-Life*. Sierra

Valve (1999): *Counter-Strike*. Valve

Valve (2004): *Half-Life 2*. Vivendi Universal

Valve (2007): *Portal*. Valve

Valve (2008): *Left 4 Dead*. Valve

Westwood Studios (1997): *Blade Runner*. Virgin

Zipper Interactive (2002): *SOCOM: US Navy Seals*. Sony Computer Entertainment.

Todo juego significa algo

Johan Huizinga

El mundo es un objeto simbólico

Salustio

El cibertexto es un juego-mundo o un mundo-juego

Espen J. Aarseth

*Dios mueve al jugador y éste, la pieza
¿Qué Dios detrás de Dios la trama empieza
de polvo y tiempo y sueño y agonías?*

J. L. Borges, *Ajedrez*

