# Recreación del sentimiento de placer lúdico en un mundo digital

### Eduardo Cisneros Escalona

|  |  |
| --- | --- |
| Resumen Este documento busca mostrar una perspectiva que homologa las características del juego en los planos físico y digital y particulariza a la generación del sentimiento de placer en el jugador. Palabras clave Juego, mundo digital, mundo virtual, videojuego, definición de juego, Homo Ludens, Johan Huizinga, placer lúdico, diseñador de juego, experiencia lúdica | Abstract This paper displays a point of view in which the play in physic or in digital plane has similar characteristics and stress the creation of the perception of pleasure on the player. Keywords Play, digital world, virtual world, video game, play definition, Homo Ludens, Johan Huizinga, ludic pleasure, game designer, ludic experience. |

El mundo digital es una realidad alterna a la física presente y constante en nuestras vidas. Este mundo da lugar al producto cultural que son los videojuegos. Más allá de la catalogación como juegos formales a estas experiencias digitales, este documento busca encontrar las similitudes, no sólo entre los juegos jugables en el mundo real y aquellos jugables en el mundo digital, sino las diferencias, si es que las hubiere, entre el sentimiento de placer ligado a la experiencia en cada uno de los reinos que nos atañe. A manera de metodología, empezaremos por analizar los términos relevantes que aportarán la materia para nuestro análisis.

El ludo produce placer, esta simple declaración parece ser esquivada por definiciones formales de campos que *utilizan* al juego como una justificación o un medio para los fines propios de su práctica.

En la definición, por nombrarle de algún modo a la aproximación, de Huizinga sobre el juego. encontramos una serie de características que podríamos denominar necesarias para que la actividad en cuestión pueda ser considerada como juego *puro,* evitando caer en trampas mencionadas por el mismo autor, como el nombrar a toda actividad humana como lúdica o el etiquetar conductas que parecen o fueron lúdicas en algún momento, dejando de serlo de acuerdo con sus contemporáneas características, y, recíprocamente, obviando las características que tildarían de juego a algunas actividades que no lo fueron en el pasado.

* El juego es una actividad voluntaria
* El juego es superfluo, no es una tarea
* El juego es libre o aun libertad
* El juego es desprendido, no es parte de vida ordinaria o real, sale de ella y vive en su propia esfera de actividad.
* El juego es efímero.
* El juego es encapsulado, el juego se juega dentro de ciertos límites de espacio y de tiempo, conteniendo su propio ritmo y significado, ajeno al mundo “real”.
* Conectada a esta imitación de existencia temporal, es inmediatamente asumido como una forma de creación cultural. Una vez jugado, persiste como una nueva creación de la mente, un tesoro para ser retenido en la memoria, que es transmitido, se convierte en tradición.
* Si bien el juego es considerado “no serio”, en comparación con la vida ordinaria, tiene la capacidad de absorber intensa y completamente al jugador.
* Puede ser repetido en otro momento.
* El juego crea, es orden mismo.
* El juego implica tensión, como bien puede ser la de lograr un objetivo. Y esta tensión impregna, a su vez, de un cierto valor ético a la experiencia lúdica.
* El juego promueve la interacción de un modo vinculativo, en grupos sociales, continuando la experiencia encapsulada del mundo del juego dentro del mundo ordinario y ofreciendo un vínculo entre aquellos para quien el juego es valioso.

Salvo la propia definición de juego, la parte que más nos ocupa de estos enunciados, es la puntualización de la creación de placer por parte del juego.

Esta sensación de placer puede ser abordada desde muchos modos distintos, así como la misma definición del juego.

Este placer, al cual, Baruch Spinoza definió como “un sentimiento del paso de cierto estado de perfección a otro más elevado” es creado, dentro del ámbito lúdico, por la realización misma del juego.

El acto de ser partícipe del juego, de ser inmerso en el mundo de él, conllevará cierto placer para el participante y es en la mayoría de los casos que esta es la justificación para el jugador para repetir la experiencia, dejando el resultado de cada evento lúdico en un segundo término, siendo la creación de esta experiencia de placer el objetivo último del jugador.

Más allá de las tendencias éticas de la definición, se puede percibir en esta definición un sentimiento al cual accedemos mediante nuestra participación en el mundo del juego.

No se liga este sentimiento con la completitud, éxito, victoria o demás condiciones comúnmente asociadas a la dicotomía del objetivo del juego, esto es, ganar o perder, sino más bien, con el hecho mismo de experimentar el juego, de formar parte de él, de dejarse atrapar y habitar del mundo encapsulado creado por dicho juego.

De acuerdo con la teoría expuesta por Abraham Maslow la raza humana busca el placer por necesidad marcadamente biológica, pero también como una necesidad de valoración, aunque habría que hacer un análisis mucho más particular de cada caso en su entorno, ya que bien puede representar una necesidad a un nivel totalmente diferente.

Sobre el tema de la fisiología y la biología, baste decir que el placer tiene sus propias explicaciones y connotaciones en dichos campos y que su comprensión excede la intención de este escrito

El último de los conceptos que abordamos, es el del mundo digital, del cual hablamos cual si corriera de manera paralela, inexorable e independiente a nuestro mundo no digital. El autor Nicholas Negroponte nos explica un cambio en la composición del mundo mismo, por el cual, la materia prima sobre la que se rige, regula, legisla, construye, comercia, conoce y reproduce el mundo, es el bit, como indicador máximo de la conversión del conocimiento a un esquema tecnológico.

Este mundo, se construye sobre nuestro mundo físico y tangible y tiende sus raíces en el mismo, cambiando muchas y cada vez más las conductas que en él realizamos, desde nuestra manera de comunicarnos, entendernos, divertirnos y, obviamente, de buscar placer.

Una remarcable diferencia entre el mundo digital y el real en lo que se refiere al campo del entretenimiento expresamente creado, es que el mundo digital es creado desde cero con un fin explícito. Dado que esta es una labor humana y considerando las limitantes tecnológicas actuales, este mundo es finito en una muy perceptible proporción.

Esto se traduce como que la experiencia lúdica en el mundo digital es mucho más dependiente del creador del juego, por ende, del mismo mundo, en contraste con la experiencia lúdica en el mundo físico, donde las proporciones del mundo hacen mucho más fácil ignorar estas condiciones limitantes.

Por ejemplo, en un juego de soccer, hay una infinita cantidad de factores en juego, así como infinita es la gama de opciones que tiene cualquier jugador en cualquier momento del juego.

En una recreación digital de esta experiencia, la gama tanto de acciones como de factores que alteren el resultado de las primeras, está acotada por el diseño del creador del mundo, lo que hace mucho más responsable a dicho creador del mundo el tender el camino para que el jugador vea satisfecha la necesidad que lo lleva a este mundo lúdico.

Grant Tavinor busca definir el concepto de videojuego. Esta aproximación lo que nos deja claro es que este sigue siendo un concepto abierto. Los diseñadores de juegos siguen descubriendo nuevas formas de explotar a las computadoras para producir entretenimiento y sus creaciones son tan innovadoras como mutable debe ser el concepto del videojuego.

La definición de videojuego de este autor reza:

*“X is a videogame iff it is an artefact in a digital visual medium, is intended primarily as an object of entertainment, and is intended to provide such entertainment through the employment of one or both of the following modes of engagement: rule-bound gameplay or interactive fiction”*

De la cual resaltemos los conceptos de medio digital y el objetivo del juego.

Una experiencia lúdica digital contemporánea bien puede no requerir del medio visual para cumplir con las características previamente establecidas por Huizinga, del mismo modo, el gameplay o la ficción interactiva como pilares de categorización o definición, si bien pueden abarcar el grueso de la oferta de videojuegos, no necesariamente son las herramientas con las que podremos analizar experiencias más innovadoras.

¿El sentimiento de placer lúdico es distinto cuando es creado en un mundo digital a cuando es creado en el mundo físico? Ni en lo más mínimo, ya que, como hemos visto, el placer lúdico surge de la experiencia lúdica, la cual puede ser tan compleja, real, imaginaria, resumiendo, tan distinta, como el diseñador de dicha experiencia y el jugador que en ella se sumerge puedan conceptualizar.

El mundo del juego es uno en el que se vive mientras dura la experiencia. Se percibe y conceptualiza como un todo, sin importar que tan material, digital, o irracional este sea. El jugador se entrega a dicha experiencia, abrazándola como suya, aceptándola como real, con sus reglas y carencias y no habrá factores que limiten esta experiencia, sino hasta que el juego termine, lo que igual anuncia la destrucción de este lúdico mundo.

Sin embargo, el creador del juego sigue en la eterna búsqueda de la creación del mundo en el cual el jugador encuentre el placer.

Particularizando a la perspectiva del creador de juegos, nos topamos con que es él el encargado de crear una experiencia que cumpla en mayor o menor medida con las características que nos dicta Huizinga (objetivo que muchas veces conseguirá más por intuición que por intensión) y, por ende, de tender el camino para que el jugador sea absorbido por el mundo de su creación y encuentre placer en dicha experiencia.

Esta labor tiene el mismo tiempo que la humanidad misma, si bien, su formalización es posterior a la creación de los juegos más “primitivos”, en las palabras de Huizinga.

Tan paralela es la experiencia lúdica digital a la física, que fenómenos, como el de la exaltación o perversión de actividades lúdicas, corren los mismos riesgos y siguen las mismas trayectorias para entrar o salir de nuestra definición

Huizinga menciona lo confuso del mundo moderno, evidencia conductas aparentemente lúdicas sin serlo y justo como analiza el caso de la pérdida de los valores lúdicos en los deportes profesionales competitivos, es como sucede con el fenómeno actual de los eSports.

Aparentemente son exactamente las mismas experiencias lúdicas y las mismas conductas de parte del jugador en el ámbito amateur y en el profesional, pero existe un cambio radical en la justificación y por ende, en el objetivo y motivación para realizar la actividad, lo que trastorna la percepción del mismo, a la par de crear frustración en los jugadores amateurs que buscan comparar sus habilidades con las de una persona dedicada totalmente al desarrollo competitivo de las mismas.

La máxima expresión de esta diferencia reside en que el deporte, al perder su pureza de juego, pierde también su carácter de creador de cultura.

Esta diferencia nos permite descatalogar la práctica del eSport como juego, ya que es más propia de los campos de la competencia y del trabajo.

El tema principal de este ensayo, la recreación del sentimiento de placer, se evidencia como una pregunta un tanto efímera, dado que el medio digital, mucho más en los conceptos de Negroponte, aumenta al mundo cotidiano, asimismo, el creador del juego se ve en la necesidad de crear un mundo disfrutable, teniendo simplemente diferentes herramientas para ello, no obstante, dependiendo de la misma materia prima que en tiempos de antaño, la voluntad del jugador para abstraerse durante un periodo limitado de tiempo en el mundo de ensueño que es creado expresamente para su deleite.

## Referencias

Aguirre, J. (2016). Negroponte. Pendientedemigracion.ucm.es. Recuperado 22 May 2016, a partir de https://pendientedemigracion.ucm.es/info/especulo/numero1/negropo.htm

Análisis de "El Mundo Digital" de Nicholas Negroponte. (2016). Ensayos-apuntes.com. Recuperado 22 May 2016, a partir de http://www.ensayos-apuntes.com/2013/05/analisis-de-el-mundo-digital-de.html

Duvignaud J. (1982). El juego del juego. México: Fondo de cultura económica.

Gil, P. (2016). ¿Qué es el placer?. About.com en Español. Recuperado 22 May 2016, a partir de http://filosofia.about.com/od/Entendiendo-La-Filosofia/fl/iquestQueacute-es-el-placer.htm

Huizinga J. (1949). Homo Ludens. London, Great Britain: Redwood Burn td.

Tavinor, G. (2016). Definition of Videogames. Contempaesthetics.org. Recuperado 22 May 2016, a partir de http://www.contempaesthetics.org/newvolume/pages/article.php?articleID=492

Universidad de Champagnat, L. (2002). Jerarquía de las necesidades de Abraham Maslow • GestioPolis. GestioPolis - Conocimiento en Negocios. Recuperado 22 May 2016, a partir de http://www.gestiopolis.com/jerarquia-de-las-necesidades-de-abraham-maslow/

Licencia.

|  |  |
| --- | --- |
| [Licencia Creative Commons](%3ca%20rel=%22license%22%20href=%22http:/creativecommons.org/licenses/by/4.0/%22%3e%3cimg%20alt=%22Licencia%20Creative%20Commons%22%20style=%22border-width:0%22%20src=%22https:/i.creativecommons.org/l/by/4.0/88x31.png%22%20/%3e%3c/a%3e%3cbr%20/%3e%3cspan%20xmlns:dct=%22http:/purl.org/dc/terms/%22%20href=%22http:/purl.org/dc/dcmitype/Text%22%20property=%22dct:title%22%20rel=%22dct:type%22%3eRecreación%20del%20sentimiento%20de%20placer%20lúdico%20en%20un%20mundo%20digital%3c/span%3e%20por%20%3ca%20xmlns:cc=%22http:/creativecommons.org/ns#" href="www.swanescalona.com" property="cc:attributionName" rel="cc:attributionURL">Eduardo Cisneros Escalona</a> se distribuye bajo una <a rel="license" href="http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/">Licencia Creative Commons Atribución 4.0 Internacional</a>) | Recreación del sentimiento de placer lúdico en un mundo digital por [Eduardo Cisneros Escalona](https://creativecommons.org/choose/www.swanescalona.com) se distribuye bajo una [Licencia Creative Commons Atribución 4.0 Internacional](http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/). |