Análisis de la significación del videojuego

Óliver Pérez Latorre

A Sonia

Agradecimientos

Este texto es fruto de un trabajo de seis años de investigación en la Universitat Pompeu Fabra, que culminó en la tesis doctoral *Análisis de la significación del videojuego: fundamentos teóricos del juego, el mundo narrativo y la enunciación interactiva como perspectivas de estudio del discurso* (2010). A lo largo del camino conté con la ayuda de muchas personas, a las que debo mi gratitud.

En primer lugar, al Dr. Xavier Ruiz Collantes y el Dr. Xavier Berenguer, mis directores de tesis. Con Xavier Ruiz Collantes descubrí el placer de investigar (y pensar) con rigor, ambición y honestidad intelectual, empezando por las preguntas, y sigo aprendiendo. Xavier Berenguer fue el primer profesor al que escuché hablar sobre videojuegos en la universidad, y su curso de doctorado significó un estímulo fundamental 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 supuso y supone para mí su trabajo. Carlos Scolari me alumbró el camino en diversas ocasiones, y actualmente tengo la suerte de contarle como compañero en el Departament de Comunicació de la UPF. 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*.

Gracias también a Miguel Sicart, Alfonso Cuadrado y Marina Ramos, por sus inestimables aportaciones como miembros del Tribunal el día de lectura de mi tesis.

Un agradecimiento va también para todos los alumnos de los cursos que he impartido alrededor de este tema. Por sus preguntas, sugerencias y aportaciones, entre ellas algunos de los ejemplos que aparecen en el texto.

Por supuesto, a mis compañeros y compañeras del Departament de Comunicació y el grupo UNICA de la UPF; es un placer y un orgullo formar parte del equipo. En particular, gracias a mis compañeros más próximos en los últimos años: Reinald Besalú, Frederic Guerrero, Fermín Ciaurriz, Roberto Suárez, Hibai López y Manuel Garín. Un agradecimiento especial es para Mercè Oliva, profesora, compañera 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.

Gracias a los familiares y especialmente a mis padres, María y Emilio, que fueron y son el mejor ejemplo para mí.

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

ÍNDICE

Pág.

Prefacio …… 1

Introducción …… 3

1. Planteamiento. …… 3
2. Delimitación inicial de conceptos clave …… 10
3. Antecedentes y tendencias en la teoría de la significación del videojuego …… 13
4. Una propuesta semio-ludológica …… 17
5. Algunos "tópicos" sobre la significación del videojuego …… 20

La dimensión lúdica del videojuego y su potencial de significación …… 27

1. Macro-estructuras del discurso lúdico …… 27
    1.1. Un modelo de estructura discursiva del juego …… 27
    1.2. Consideraciones metodológicas …… 31
    1.3. Sobre el concepto de *gameplay* …… 34
        1.3.1. Sistema-*gameplay*: la dinámica de juego como comportamiento derivado …… 34
        1.3.2. *Gameplay*-objetivo: la dinámica de juego como comportamiento prescrito …… 39
2. Micro-estructuras de significación: el lenguaje videolúdico …… 42
    2.1. Significación del diseño del Sujeto/jugador …… 50
        2.1.1. Reglas de estado …… 50
        2.1.2. Reglas de acción/transformación …… 52
        2.1.3. Jugador-modelo y reglas de inducción de comportamientos …… 64
    2.2. Significación del diseño del Entorno …… 83
        2.2.1. Componentes del Entorno del juego …… 83
        2.2.2. Dimensión descriptiva del Entorno y reglas de estado …… 85
            2.2.2.1. Temporalidad y espacialidad del Entorno del juego …… 87
        2.2.3. Reglas de acción/transformación en el Entorno del juego …… 95

3. Estudio de caso. *La sociedad de consumo como casita de muñecas*:
una relectura de *Los Sims* 101
4. Significación del diseño de *gameplay* 120
4.1. Patrones formales de redundancia / variabilidad 121
4.1.1. Significación de los patrones formales de redundancia 128
4.1.1.1. Mecánicas de juego universales 129
4.1.2. Significación del diseño de tácticas/estrategias 135
4.1.2.1. Sobre el balance de juego 137
4.1.3. Significación del diseño de variabilidad no-estructurada 143
4.2. Diseño de la dificultad y significación 144
5. Estudio de caso. *Ser niño o gángster*: análisis discursivo de *Grand Theft Auto* 149

La dimensión narrativa del videojuego 168

1. Dimensión narrativa de la *gameplay* 170
1.1. La *gameplay* como estructura de roles narrativos 172
1.2. La *gameplay* como desarrollo narrativo 174
1.3. La gameplay como estructura narrativa dramática 176
1.3.1. Arco dramático y curva de tensión lúdica 181
1.4. Niveles de Historia y Argumento en el videojuego 183
1.4.1. La Historia videolúdica 185
1.4.1.1. La historia videolúdica como historia hipertextual 186
1.4.2. El Argumento videolúdico 190
1.4.2.1. Coherencia discursiva multimediática. El caso de *Psychonauts* 191
1.4.2.2. Modelos de argumento hipertextual y diseño de la acción narrativizada 194
2. El videojuego como mundo narrativo 200
2.1. Fundamentos estructurales del texto como mundo narrativo 202
2.1.1. Sobre la inmersividad en videojuegos y narrativa audiovisual 203
2.1.2. Marcas de cosmicidad narrativa 205

La dimensión enunciativa del videojuego 214

1. Estructura enunciativa del videojuego 214
2. Nivel enunciativo, emersión y marcas enunciativas 217
2.1. Marcas enunciativas en el videojuego 218
3. Dos casos particulares: *Half-Life* y *Bioshock* 226

4. El jugador/narratario ……..……..…….. 230
4.1. El jugador/narratario modelo ……. 231

Estudios de caso finales.
El amor según Fumito Ueda*: análisis discursivo de *Ico* y *Shadow of the Colossus ... 234

1. *Ico*, un juego de hadas sobre dos amigos ……..……. 235
2. *Shadow of the Colossus* o Sísifo enamorado ……..……... 255

Consideraciones finales ……..……..……. 274

Bibliografía ……..……..……..…… 280

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*

Prefacio

Desde el nacimiento del videojuego como producto de la cultura de masas en los años 70, las perspectivas de análisis que han predominado sobre éste se han basado en su consideración como un objeto tecnológico, como producto comercial de una nueva industria emergente, como un medio de entretenimiento, como un recurso educativo, como una influencia sobre el comportamiento de los jóvenes y, más recientemente, como un objeto cultural.

Pero el diseño de videojuegos trae también consigo todo un nuevo lenguaje, el lenguaje del diseño de reglas de juego y de estructuras y dinámicas de interactividad lúdica. El videojuego puede y debe ser estudiado también como una obra comunicativa.

Ya en 1938, Johan Huizinga dijo que “todo juego significa algo”. Mucho tiempo después, en Francia, el diseño de videojuegos fue declarado oficialmente como un “nuevo arte”, en el 2006. En un contexto de consolidación (en progreso) del videojuego como objeto cultural, este trabajo propone una exploración sobre las estructuras y los recursos expresivos que hacen del diseño de videojuegos un nuevo lenguaje, y aporta una metodología de análisis del videojuego como obra comunicativa.

Paralelamente, en el trabajo se demuestra que no sólo los denominados *serious games* o *persuasive games* tienen “mensaje”, sino que detrás de todo videojuego, incluídos los videojuegos comerciales, hay un discurso, una determinada visión del mundo, un cierto punto de vista sobre qué es la “victoria” y qué es la “derrota”, y cómo se llega a cada una de ellas.

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, y en especial del videojuego del *mainstream* comercial, requiere, hoy en día, un desarrollo en profundidad. El objetivo de esta investigación es contribuir a esta tarea.

El texto se organiza en tres secciones fundamentales, en relación con las tres principales dimensiones expresivas del videojuego: la dimensión lúdica, la dimensión narrativa y la dimensión enunciativa. En el desarrollo teórico se integran aspectos de Ludología, Semiótica, Narratología y

Psicología Cognitiva, y se aborda el análisis de algunos de los videojuegos más populares de la historia, entre ellos *Los Sims*, *Grand Theft Auto*, *Half-Life* y *Bioshock*.

Para finalizar, se propone un estudio en profundidad sobre los videojuegos del diseñador Fumito Ueda, *Ico* (2001) y *Shadow of the Colossus* (2005).

Introducción

1. Planteamiento

> *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.

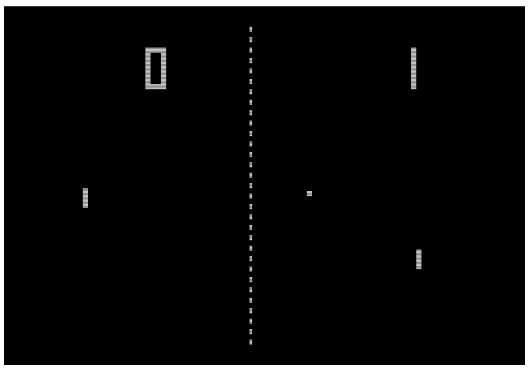
Un cliente asiduo del bar fue el primero en aventurarse a introducir una moneda en la cabina de juego. Se podía ver una raya blanca a cada lado de la pantalla. Un pequeño cuadrado blanco

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 enseguida 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 la cultura de masas (cfr.: Kent, 2001: 43-44).

Desde *Pong* (Atari, 1972)[1] 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)

[1] 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/compañía de edición de la obra.

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 del mismísimo Mickey Mouse (Newman, 2004: 127). De todas formas, los 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 años[2].

Las cifras económicas constatan también un punto de no-retorno en cuanto al asentamiento del videojuego en la sociedad contemporánea. El volumen total de negocio de la industria del videojuego se sitúa en torno a los 53.000 millones de dólares (Pérez Martín et al., 2009: 169). 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-)[3]. 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 declaró 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 proyecto[4].

En definitiva, poco a poco el videojuego ha dejado de ser considerado fundamentalmente como un objeto tecnológico o un medio de entretenimiento, para pasar a ocupar un lugar clave también

[2] Fuente: Interactive Software Federation of Europe. *On-line*: http://www.isfe-eu.org.
[3] Fuente: ADESE (Asociación de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento de España): http://www.adese.es.
[4] Fuente: Meristation, 06/11/2006. *On-line*: http://www.meristation.com/v3/des_noticia.php?id=cw454f0f8a4b080&pic=GEN.

en el territorio cultural. Nos acercamos así a la problemática fundamental que nos ocupará en esta 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 / TdA[5]): "Los videojuegos son poderosos medios de representación. Aquello que representan y el modo en que lo hacen debe ser analizado con la 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 obra comunicativa.

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), 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 advirtió 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

[5] Traducción del autor. A partir de aquí se indicará sólo mediante la abreviatura "TdA".

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. También nosotros, como público (o como investigadores), debemos aprender a "leer" el contenido discursivo del juego, a descodificar en toda su extensión el mensaje del videojuego, y ello tanto respecto a los (escasos) videojuegos considerados "artísticos" como respecto a los videojuegos considerados como productos de entretenimiento.

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, muchos de los "fans" de *Los Sims* quizá no se detienen a valorar que el juego promueve un determinado discurso sobre la vida cotidiana, marcado por la idealización del consumismo (cfr.: 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".

En esta investigación se pretende retomar aquella antigua cuestión planteada por Johan Huizinga, probablemente el primer teórico del juego como objeto cultural, y trasladarla al videojuego,

orientada al “cómo”. Así, la pregunta central de la que nos vamos a ocupar a lo largo del trabajo es la siguiente:

¿Cómo se construye significado a través de los videojuegos?

En nuestra investigación partimos de la consideración general del videojuego como una obra de valor cultural, pero también (y sobre todo) de la consideración del diseño de videojuegos como un nuevo lenguaje, el lenguaje del diseño de reglas de juego y de estructuras y dinámicas de interactividad lúdica.

Así, apostamos aquí por un análisis del videojuego como un tipo particular de obra comunicativa, cuya significación no es (únicamente) producto de códigos creativos preexistentes, sino (fundamentalmente) producto de un nuevo lenguaje (el lenguaje videolúdico), que nos disponemos a explorar.

Tal vez desde el nacimiento del cine, los investigadores afines a la Teoría de la Comunicación, la Teoría del Lenguaje o la Teoría del Arte, no habían podido encontrar un problema tan fascinante: la emergencia de un nuevo lenguaje que posee, al mismo tiempo, un gran potencial creativo y un extraordinario arraigo en la cultura popular, a escala universal.

Así como el martillo puede ser utilizado para construir casas o para romper cristales, un nuevo lenguaje puede ser utilizado para transmitir discursos constructivos o tal vez discursos simplistas de glorificación de la violencia. Aquí se propone una perspectiva abiertamente optimista al respecto: a medida que vayamos profundizando en nuestro conocimiento sobre el funcionamiento de ese nuevo, fascinante y complejo “martillo” que es el lenguaje videolúdico, podremos alcanzar, con el tiempo, una cultura del videojuego cada vez más rica, diversa y constructiva.

Esta investigación pretende poner un granito de arena en esta tarea, una tarea que, con toda seguridad, requerirá mucho tiempo y esfuerzos coordinados de investigadores de diversas disciplinas, pero que, sin duda, vale la pena: se trata del descubrimiento de un nuevo lenguaje, un nuevo lenguaje de la cultura de masas.

La exploración que emprendemos aquí podrá resultar, al cabo, más o menos productiva, pero en cualquier caso, sin duda forma parte de una gran aventura.

Desde el principio de este proyecto he tenido en mente tres tipos de destinatarios posibles del trabajo: los estudiantes e investigadores del ámbito de los estudios en Comunicación, las Ciencias Sociales y las Humanidades, ámbito en el que me formé como investigador; los estudiantes y diseñadores del ámbito de la creación de videojuegos e interactivos; y, finalmente, los aficionados a los videojuegos en general.

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.

A los estudiantes de diseño de videojuegos y diseñadores de interactivos en general, espero que el trabajo pueda interesarles como la fundamentación de una perspectiva o método creativo muy concreto: el diseño del videojuego como discurso o medio de expresión. Aunque existen numerosos tratados sobre diseño de videojuegos, 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 demasiado.

Finalmente, respecto a los aficionados en general, espero que el trabajo pueda resultarles interesante como exploración de una determinada forma de “mirar” y “jugar” a los videojuegos, que les permita enriquecer su relación con éstos, de tal forma que añadan a su pasión algunos nuevos elementos de reflexión, y el juego resulte todavía más “divertido” si cabe.

2. Delimitación inicial de conceptos clave

Sobre los conceptos de juego y videojuego.

Sin necesidad de entrar a fondo en el problema de la definición del concepto de videojuego, aquí será suficiente distinguirlo como un juego electrónico que cuenta como parte sustancial de su desarrollo con un dispositivo audiovisual, y donde generalmente un dispositivo 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").

Respecto a la noción de juego, según una ya clásica definición de 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 de Huizinga, han proliferado otras definiciones sobre el concepto de juego y sobre el elemento lúdico del videojuego, destacando propuestas como las 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).

Según los propios resultados de nuestra investigación (que se irán desgranando más adelante), el juego se puede concebir como una metáfora sobre las relaciones del sujeto (yo) con el entorno, a través del diseño del protagonista del juego o sujeto/jugador y las reglas del mundo del juego.

Esta función simbólica universal del juego se materializa, en cada caso, en un determinado ámbito de interacción separado del flujo de la vida real/cotidiana, fundamentalmente a través de unas reglas distintivas, donde el jugador puede acceder a un conjunto de experiencias participativas, generalmente orientadas al entretenimiento y con un componente competitivo: enfocadas al estado terminal ganar/perder.

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, la 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 y la cualidad "emergente" de la experiencia, que distinguen en buena medida a los videojuegos de los hipertextos digitales convencionales.

La ausencia de desarrollos predefinidos en el videojuego, o el carácter menos significativo de éstos en comparación con los hipertextos convencionales, en relación con la señalada interactividad configurativa del usuario, son rasgos esenciales del concepto de "cibertexto" (Aarseth, 1997). Así, el concepto de cibertexto remite, fundamentalmente, a la idea de un texto interactivo-generativo o interactivo-emergente, más allá de la noción simple de texto interactivo. De hecho, el videojuego se podría definir también, de forma sintética, como un cibertexto lúdico.

Sobre los conceptos de significación, lenguaje y discurso.

Tal como ha observado B. Bettelheim (1992: 9), "si deseamos vivir, no momento a momento, sino con plena consciencia 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.

Recordemos que, en su esencia (el signo), 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.

Desde las pioneras teorías del signo de Peirce y Saussure, la semiótica moderna derivó hacia teorías orientadas a la organización global de los signos (de carácter más macroscópico): 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 lenguajes, y la segunda corriente centrada en la organización global de los signos en tanto que discursos o productos del lenguaje.

Esta divergencia de las emblemáticas teorías de Eco y Greimas evoca la dicotomía entre “lengua” y “habla” anticipada por Saussure, que remite a la distinción entre el estudio de sistemas de significación (“lenguajes”) y el estudio de procesos de significación (“habla”, “discursos”).

Por ejemplo, la significación cinematográfica se puede abordar desde el estudio del “discurso cinematográfico” o bien desde el estudio del “lenguaje audiovisual/fílmico”. 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 fílmicos.

En este sentido, se debe tener en cuenta que un lenguaje no lleva asociada necesariamente una forma de discurso específica del medio. Sin ir más lejos, el análisis narrativo del discurso no “nació” con el cine sino que se encontraba ya en otros medios 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 (modelos estructurales) de interpretar/construir discursos.

En este trabajo se abordará la significación del videojuego desde las dos vertientes: el estudio del videojuego como discurso y el estudio del diseño de videojuegos como lenguaje.

3. Antecedentes y tendencias en la teoría de la significación del videojuego

La teoría sobre el videojuego como medio de significación tardó alrededor de 20 años en aparecer, desde la instalación de la primera máquina de *Pong* en 1972. Hasta los años noventa no empezaron a surgir las primeras publicaciones académicas sobre el videojuego como obra comunicativa, 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). Como muestra significativa, cabe recoger 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 noventa, 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 excepciones como las señaladas, el mundo académico en general todavía no tomaba demasiado en serio al videojuego, y menos todavía a sus posibilidades como nuevo medio de significación.

La situación empezó a cambiar en 1997, con la aparición de *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.

Poco después, el 2001 fue investido como el año del inicio de la Teoría del Videojuego. 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 Copenhage. 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 Copenhage). Del editorial de Aarseth (1991)[6]:

> *"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!"*

Desde el "año uno" del 2001, las teorías orientadas o al menos próximas al tema de la significación del videojuego han crecido progresivamente, desde muy diversas disciplinas científicas. En los últimos años, se pueden destacar dos tendencias características en este ámbito:

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

1) Desde la Ludología hacia el horizonte discursivo.

Tras aportaciones como las de Salen y Zimmerman (2004) y de Jesper Juul (2005), se puede considerar la Teoría del Diseño de Juegos y la Ludología como algo más que simples promesas. Ambas están íntimamente relacionadas, pero mientras la Teoría del Diseño de Juegos remite a una teoría de las estructuras lúdicas generalmente confeccionada "por diseñadores para diseñadores", la Ludología posee un corte más teórico. Se trata, según la entenderemos aquí, de una ciencia de las estructuras lúdicas fundamentalmente centrada en la dimensión formal del medio. En cierto modo, la Ludología es al videojuego algo parecido a lo que el formalismo ruso fue para la narrativa literaria a principios del siglo XX: una disciplina eminentemente orientada a la cartografía formal del medio. En los últimos años, la consolidación de la Ludología ha confluido con la búsqueda de nuevos horizontes de la disciplina a cargo de diversos investigadores. Autores como Gonzalo Frasca (2007, 2009) o Miguel Sicart (2009), partiendo de una base ludológica, han intentado atisbar el potencial semántico que contiene el diseño lúdico del videojuego, más allá de la composición formal en sentido estricto: cuestiones como el potencial retórico que hay tras 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* [2003]) o Jason Rohrer (*Passage* [2007]), 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.

2) 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, entre ellos los modelos de la semiótica y la narratología clásicas, ha sido criticada en varias ocasiones (sobre todo por los ludólogos), por dejar a un lado el problema primordial del estudio sobre las particularidades formales del nuevo medio. No obstante, recientes aportaciones desde la semiótica y la narratología, y también desde los estudios de efectos, etc., demuestran un creciente interés por la adaptación e integración de antiguos modelos teóricos a las especificidades formales del videojuego (Maietti, 2004, 2008; Egenfeldt-Nielsen et al., 2008: cap. 8; Malliet, 2007). Reforzando esta línea de investigación, diseñadores "pro-narrativos" como Michael Mateas y Andrew Stern (*Façade* [2005]), y otros del *mainstream* comercial como David Cage (*Fahrenheit* [2005]) o Tim Schafer (*Psychonauts* [2005]), 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.

Casi 40 años después de *Pong*, pero sólo una década después del nacimiento “oficial” de la Teoría del Videojuego, hay todavía muchas más preguntas que respuestas mínimamente consensuadas sobre la significación del videojuego, pero esto supone un reto profundamente interesante para aquellos investigadores que, por uno u otro motivo, nos hemos embarcado en el viaje.

4. Una propuesta semio-ludológica

A nivel metodológico, en esta investigación se apuesta por un enfoque transdisciplinar de base semiótica y ludológica (un análisis semio-ludológico del videojuego), donde se mezclan elementos de las nuevas teorías sobre el diseño de videojuegos y la comunicación digital interactiva con otras teorías ya clásicas de las ciencias de la comunicación, las ciencias sociales y las humanidades. En cuanto a las buenas razones que hay tras ello, podemos tomar prestada la siguiente reflexión de C. 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.*

La investigación se estructura en tres grandes secciones, en relación con las tres dimensiones expresivas fundamentales en el videojuego: la dimensión lúdica, la dimensión narrativa y la dimensión enunciativa. Se trata de tres grandes perspectivas para la comprensión global del videojuego: el videojuego como juego, el videojuego como narración y el videojuego como diálogo entre el diseñador implícito y el jugador implícito, y aquí le dedicaremos especial atención a la primera de ellas.

En el estudio sobre la dimensión lúdica del videojuego se parte, como premisa, de que el diseño de reglas de juego y de dinámicas de interactividad lúdica (por encima de la composición narrativa y audiovisual) constituye el principal elemento diferencial en la faceta creativa del videojuego. Asimismo, se aplica la distinción semiótica de "lenguaje vs. discurso", discriminando entre: (1) la macro-estructura del videojuego como discurso, y (2) las micro-estructuras de significación características del diseño de videojuegos como lenguaje.

Para el estudio de la dimensión lúdica del videojuego y su potencial de significación, nuestros principales fundamentos teórico-metodológicos se toman de la Semiótica (Greimas y Courtés,

1971, 1980, 1997; Eco, 1977) y la Teoría del Diseño de Juegos y la Ludología (Salen y Zimmerman, 2004; Juul, 2005), más algunos aspectos de la Psicología del Aprendizaje de J. Piaget (2007) y la Teoría de los Juegos y el Comportamiento Económico (Davis, 1986).

Un apartado relativamente diferenciado en este ámbito es el dedicado al concepto de "jugador-modelo". A este respecto, el trabajo se basa en la Teoría del Lector Modelo de U. Eco (1981), la Psicología del Aprendizaje de Vigotsky (1995) y el tratado sobre Cognición y Resolución de Problemas de R. E. Mayer (1986).

En el estudio sobre la dimensión narrativa del videojuego, nuestro trabajo se basa en la Semiótica Narrativa de Greimas y Courtés (1980), la Teoría de los Mundos Ficcionales de L. Dolezel (1999) y la narratología de S. Chatman (1990), más algunos aspectos de narratología cinematográfica (Bordwell, 1993, 1996; Jost y Gaudreault, 1995; Aranda y De Felipe, 2006).

Para el estudio sobre la dimensión enunciativa del videojuego, nos basaremos en la Semiótica de la Enunciación (cfr.: Courtés, 1997), más algunos estudios sobre enunciación cinematográfica (en: Casetti y Di Chio, 1996) y enunciación en el diseño web (Scolari, 2004)[7].

El análisis textual como "prueba del 9".

A modo de puesta a prueba "sobre el terreno" de los modelos teóricos que se irán planteando, a lo largo del texto se irán ofreciendo diversos "interludios" con análisis sobre algunos de los videojuegos más populares de la historia, como *Los Sims* o *Grand Theft Auto*. Estos análisis fueron elaborados desde la metodología del Análisis Textual.

El análisis textual (concretamente el análisis semiótico del discurso), se basa en una perspectiva de análisis de los objetos culturales "como si" fueran discursos, organizaciones globales de signos interrelacionados.

Los videojuegos son textos interactivos con un valor añadido de cibertextualidad (textos interactivos-generativos o textos interactivos-emergentes, como se había indicado anteriormente),

[7] Para más detalles sobre los cimientos teóricos y metodológicos de este trabajo, se remite al lector a la tesis doctoral del autor, accesible *on-line*: *Análisis del la Significación del Videojuego* (UPF, 2010). http://www.tesisenxarxa.net/TESIS_UPF/AVAILABLE/TDX-1008110-125038//topl.pdf.

pero lo que nos interesa señalar ahora es que son o, mejor dicho, “pueden ser analizados como” textos, como discursos, en la acepción general del término.

El objetivo primordial del análisis semiótico del texto es alcanzar la “metacomprensión” o comprensión del modo en que comprende un “lector estándar” de la obra, aproximándose así a la significación de la misma para la mayoría de la gente (cfr.: Casetti y Di Chio, 1996: 17, 23; Courtés, 1997: 90). En este sentido, el analista semiótico del discurso se pone en la piel de un lector-tipo “común”.

El lector/usuario comprende la obra, pero el analista semiótico del discurso comprende la forma en que el lector/usuario estándar comprende la obra, y ello supone una compleja profundización sobre procesos y sedimentación de significados de los que normalmente no somos conscientes como simples lectores, o, en todo caso, somos conscientes sólo de una pequeña parte. En este sentido, los psicólogos cognitivos nos recuerdan que una parte muy importante de nuestra actividad cognitiva, en cualquier tipo de situación (incluyendo la experiencia de consumo de libros, películas o videojuegos), es no-consciente, refleja, implícita, automatizada (cfr.: de Vega, 2006: 150; Fodor, 1986: 15; Lakoff, 2009: 9).

Para profundizar sobre aquellos contenidos o valores transmitidos por la obra de los que el receptor puede no ser del todo consciente, el analista semiótico del discurso debe poseer un conocimiento exhaustivo sobre el potencial de significación de aquellos “lenguajes” en juego, y llevar a cabo un trabajo minucioso de análisis. En ocasiones, ello lleva a “descubrir” significaciones de la obra de las que el propio autor podía no ser consciente. Tal como nos recuerda R. Mangieri con una bella frase, 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).

En definitiva, el análisis semiótico del discurso es un método de análisis muy apropiado para aproximarnos a lo que efectivamente “cala” de una obra comunicativa en el imaginario colectivo, en las mentes de “la mayoría de la gente” (aunque no plenamente de forma consciente).

Desde este enfoque metodológico se abordará aquí el análisis de los videojuegos escogidos como estudios de caso.

5. Algunos “tópicos” sobre la significación del videojuego

Antes abordar de pleno el estudio de la significación del videojuego es importante allanar cuatro “baches” preliminares, en relación con ciertos prejuicios (“tópicos”) sobre el tema de la significación del videojuego.

1) Un primer prejuicio o “tópico” 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, el discurso implícito del juego no tiene influencia en la mayoría de ellos, y por lo tanto no vale la pena estudiarlo”.

Esta creencia se contrapone a algunos principios fundamentales de la Teoría de la Cultura de Masas. Desde este ámbito 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. Ello es consistente con las investigaciones en psicología cognitiva anteriormente citadas, que señalan que una parte muy importante de nuestra actividad cognitiva es no-consciente, refleja, implícita.

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, encauzado 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."*

Por la ausencia de un "filtro consciente" en la experiencia de consumo, un receptor que se expone a los contenidos de una obra cultural 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 tiene mucho que ver con los efectos cognitivos del videojuego y, al mismo tiempo, con la clásica teoría del "aprender jugando" o *"learning by doing"*, ya que sin transmisión implícita de significados los (video)juegos no podrían ser una herramienta educativa tan interesante como la mayoría de pedagogos consideran (cfr.: Egenfeldt-Nielsen et al., 2008: 219; Gros, 2009; Scolari, 2008c).

2) Otro "prejuicio" que es conveniente romper de antemano es el relativo a que una "teoría de la significación" sobre el diseño de juegos 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. Según esta teoría, el diseño de webs debería 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. (cfr.: Scolari, 2004: 221).

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. Mal entendida como "dogma" de diseño, la "teoría de la diversión" podría escamotear territorios expresivos 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), 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 escaleras:

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 decrépita 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 típica o tópicamente "divertido" como único valor válido.

3) Por otro lado, aunque generalmente cuando se habla de la significación del videojuego se suele aludir a videojuegos figurativos (y así se hará, también, en este trabajo), cabe tener en cuenta que el estudio de la significación del videojuego no se limita necesariamente 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[8].

[8] 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".

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 encajar 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 estricto. 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".

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 (sobre)interpretación, un análisis de la significación, anclado en las propiedades formales de la obra, remite a la connotación positiva del "orden", la "economización" o "ahorro" y la "austeridad" como constituyentes del núcleo de significación del juego.

4) Finalmente, 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*). Por un lado, esto supone un punto a favor de la teoría de la significación del videojuego, pero al mismo tiempo puede constituir un "obstáculo" para abordar el estudio de la significación del videojuego desde un enfoque global.

Se puede considerar que el primer género de juegos diseñados con ciertas 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 también ahora de videojuegos diseñados con fines publicitarios (*"advergaming"*), 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" (en particular, el término *persuasive games* se suele utilizar para referirse a videojuegos cuyo discurso social posee una intención persuasiva explícita: la finalidad de "convencer" de algo al usuario).

Pero no sólo los videojuegos con discurso social (*serious games*, *persuasive games*) pueden ser videojuegos explícitamente comunicativos. También los llamados *art games* lo son: en este caso, se trata de videojuegos diseñados con intención comunicativa explícita pero que no necesariamente están orientados a temas sociales. Por ejemplo, *Passage*, de Jason Rohrer (2007), sobre el tema de las relaciones sentimentales.

De todas formas, estas cuestiones van más allá de una clasificación de géneros o sub-géneros de videojuego. Se trata de que, en el fondo, todos los videojuegos son, en mayor o menor medida, *expressive games* (*serious games* / *persuasive games* / *art games*), en todo videojuego anida un *expressive game*, en tanto que todos los videojuegos poseen una determinada significación.

A lo largo de este trabajo se intentará dar cuenta de ello, a través de la diversidad de videojuegos no-explícitamente comunicativos, del *mainstream* comercial, abordados como ejemplo o estudios de caso.

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

1) 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.

2) Una "teoría de la significación" del videojuego no es incompatible ni contrapuesta a una "teoría de la diversión" del diseño de juegos.

3) No sólo los videojuegos figurativos/narrativos poseen significación, también poseen significación los videojuegos de corte abstracto.

4) Los *serious games* y *persuasive games* no son los únicos videojuegos "con mensaje". Todo videojuego, incluídos los del *mainstream* comercial, posee una dimensión discursiva. En todo videojuego anida un *"expressive game"*.

Llegados a este punto, es el momento ya de abordar de pleno el estudio de la significación del videojuego y el lenguaje videolúdico.

La dimensión lúdica del videojuego y su potencial de significación

1. Macro-estructuras del discurso lúdico

1.1. Un modelo de estructura discursiva del juego

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, 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 también deben de simbolizar aspectos esenciales de la experiencia humana.

La teoría clásica del texto forjó dos modelos estructurales fundamentales sobre la organización de la información semántica en la mente del "lector estándar": la estructura canónica del texto "como narración" (semiótica narrativa) y la estructura canónica del texto "como diálogo" entre autor implícito y receptor implícito (semiótica enunciativa).

Cabe tener en cuanta que si, desde tiempos inmemoriales, no estuviéramos 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 sobre las estructuras discursivas del juego, sabemos por experiencia que el juego constituye una clave interpretativa de uso muy común en nuestras vidas. El clásico ensayo de Huizinga, *Homo Ludens* (1998), ofrece muy diversos ejemplos de situaciones que solemos interpretar como juegos: rituales, fiestas, debates políticos, etc.

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".

La cuestión es, entonces: ¿cuáles son las estructuras discursivas relativamente específicas del juego?

Un estudio sobre el concepto de juego en diversas disciplinas teóricas lleva a identificar cuatro ejes fundamentales de la estructura interna del juego, en términos prácticamente universales:

1) Sujeto - Entorno

2) Mundo - Experiencia

3) Experiencia - Objetivo

4) Redundancia - Variabilidad

1) Sujeto vs. Entorno

Desde la Psicología, George H. Mead destacó que una de las cualidades esenciales del juego es el hecho de que, para tener éxito en un juego, el jugador necesita integrarse como individuo en una estructura ajena, representada por las reglas del mundo del juego (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 juegos.

Desde este punto de vista, todo juego se puede concebir como una metáfora sobre las relaciones sujeto-entorno, a través del diseño del protagonista del juego o "sujeto/jugador" y las reglas que definen el entorno de juego.

Por ejemplo, en *Los Sims* y *Grand Theft Auto* el usuario puede disfrutar de múltiples y muy diversas historias, pero siempre con un mismo discurso subyacente, coherente, sobre las relaciones entre Ciudadano y Ciudad contemporánea.

Por un lado, en *Los Sims* (Maxis, 2000) se plantea un discurso de relación distendida y "dulce", idealizada, entre el "ciudadano" y la "sociedad de consumo" (cfr.: Frasca, 2001a; Sicart, 2003); en

cambio, en *Grand Theft Auto IV* (Rockstar, 2009) se plantea un discurso de relación altamente conflictiva entre el "ciudadano inmigrante pobre" y la "ciudad norteamericana contemporánea", una relación frustrante para el protagonista, a quien la ciudad no le permite evolucionar socialmente de ninguna manera.

Respecto al concepto de "sujeto/jugador" (cfr.: Sicart, 2009), éste se debe entender como una mixtura entre el usuario entendido como "jugador-modelo" del juego (cfr.: Eco, 1981; Frasca, 2001b) y las características de su eventual personaje en el videojuego.

2) Mundo vs. Experiencia

Desde la Teoría del Juego y el Comportamiento Económico (Morgenstern y Von Neumann, 1944) se puso énfasis en una cualidad muy diferente del juego: la relación entre el "sistema de juego" y las "experiencias de juego" prototípicas, llamadas *gameplay/s* en el argot del diseño de videojuegos.

Desde esta perspectiva, la experiencia prototípica del jugador se ha de considerar como una "experiencia derivada" de las reglas del sistema de juego, una experiencia "condicionada" por éstas. Por tanto, se ha de tener en cuenta que, en la dimensión simbólica, el jugador no sólo juega al videojuego, sino que también, en parte, "es jugado" por el juego.

Volviendo al caso de *Grand Theft Auto*, desde este eje se entiende que el discurso de esta famosa saga de videojuegos no es sólo que "la delincuencia lleva a obtener dinero y poder", sino que (previamente) "la ciudad estadounidense contemporánea y sus reglas inducen a la delincuencia". Se trata, en este caso, de un discurso cargado de crítica social y humor negro.

3) Experiencia vs. Objetivo

Directamente desde los *Videogame Studies*, Egenfeldt-Nielsen et al. (2008: 37) han identificado, como un rasgo esencial de la gameplay, la noción de "experiencia diseñada con objetivo". Esto está relacionado con la relevancia del eje experiencia-objetivo en la dimensión simbólica del juego (tomando aquí el término "objetivo" de forma muy general, como objetivo en sentido estricto o como un estado terminal determinado, positivo o negativo).

En relación con el eje anterior, se puede completar así una definición de *gameplay* como "experiencia prototípica de juego en relación con la búsqueda de un objetivo determinado, y 'diseñada' en tanto que perfilada, indirectamente, por el sistema de juego".

Durante la experiencia de juego todo jugador aprende determinados comportamientos como adecuados o idóneos para alcanzar ciertos objetivos, por encima de otros comportamientos, que se presentan como menos eficaces o, incluso, penalizados en el juego. Aquí se encuentra otro eje discursivo fundamental en la estructura del videojuego: la experiencia interactiva del jugador como "experiencia prescrita" respecto a determinados objetivos o estados terminales.

Por ejemplo, en un interesante análisis sobre *Sim City*, B. Atkins (2003, p. 129) señalaba que "[en *Sim City*] 'más grande' y 'más nuevo' siempre significa 'mejor'". 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 este tema.

4) Redundancia vs. Variabilidad

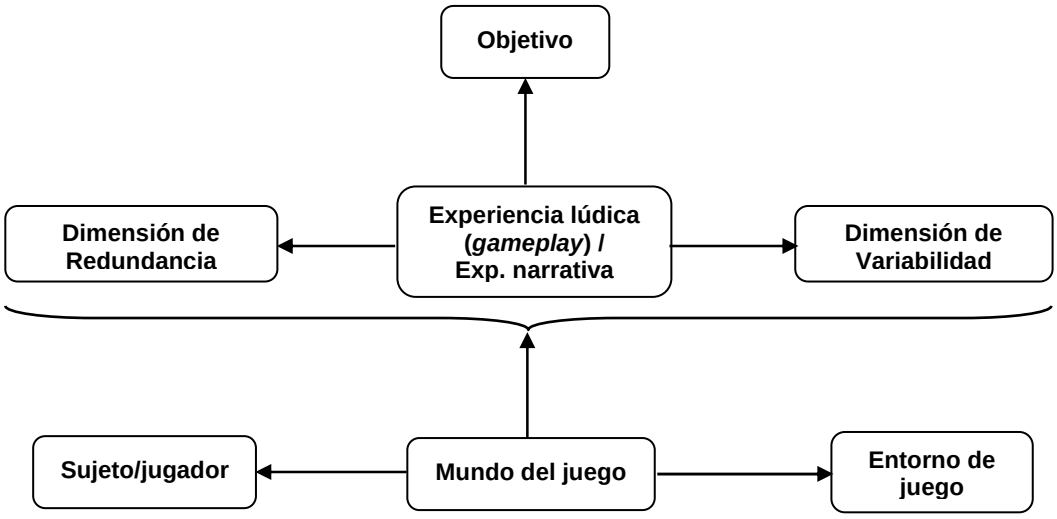
Desde la Antropología y la Sociología del juego, R. Caillois (2001) realizó una famosa distinción entre dos grandes géneros de juego: el juego "ludus" o de forma rígida y el juego "paidea" o de forma libre.

Si se contrasta este planteamiento con la dialéctica de Redundancia vs. Variabilidad en la Teoría del Arte (cfr., p. ej., Gombrich, 2004), se descubre que la dicotomía "ludus" vs. "paidea" puede ir más allá de la definición de géneros de juego: en el fondo, todos los juegos poseen determinados componentes de Redundancia (acciones y eventos repetitivos entre diferentes "niveles" o partidas) y determinados componentes de Variabilidad (acciones con libertad de decisión del jugador y variantes o incluso aleatoriedad de cierto tipo de eventos del mundo del juego). Esto supone también un eje discursivo muy relevante del videojuego.

Por ejemplo, en *Los Sims*, a través de un diseño de variabilidad se representa el ámbito personal/privado de nuestra vida como "libre", "divertido" y muy "imprevisible"; en cambio, el ámbito laboral se representa como más bien "rígido" y "monótono". Pero se debe tener en cuenta que esto es sólo un "punto de vista", y en otros videojuegos se podría proyectar un discurso

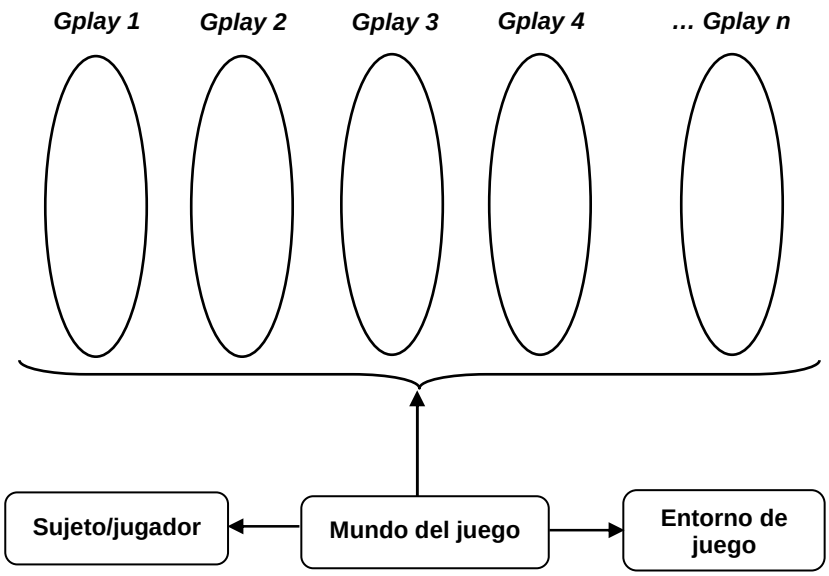
diferente o incluso a la inversa respecto a los ámbitos privado y profesional, cambiando esta parte del diseño.

El modelo de macro-estructura discursiva del videojuego que subyace a estos cuatro ejes responde al siguiente esquema



1.2. Consideraciones metodológicas

Para una correcta interpretación del modelo, es importante tener en cuenta que, a menudo, los videojuegos no plantean una única *gameplay*, sino más bien un conjunto de módulos de *gameplay* y/o de tramas narrativas, tal como se ilustra en el siguiente esquema. De hecho, en ocasiones el mismo jugador puede marcarse sus propias metas, por ejemplo en muchos videojuegos de rol y mundos virtuales *on-line* como *World of Warcraft* (Blizzard, 2004).

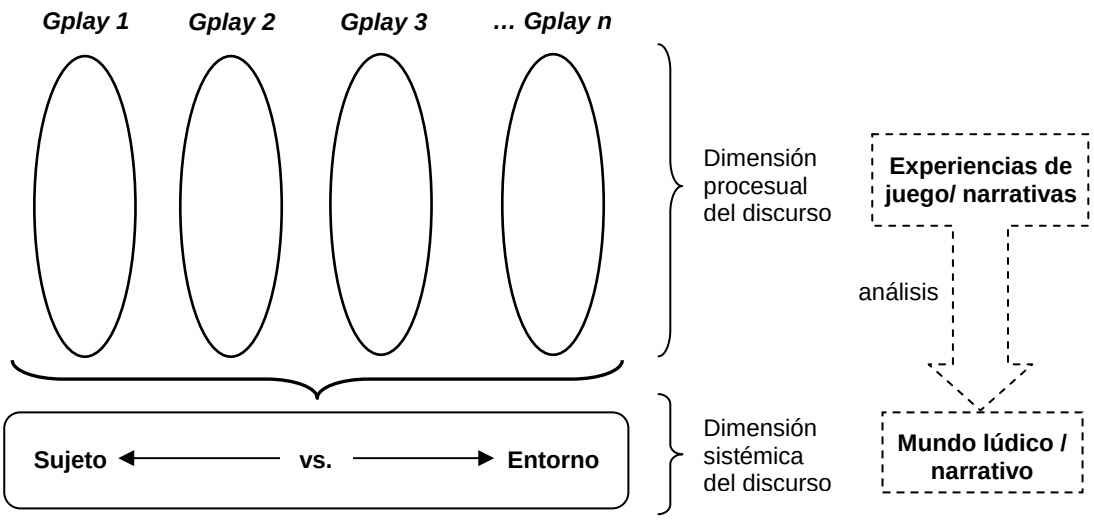


Así, a nivel metodológico, el análisis discursivo del videojuego se debería poder centrar, en última instancia, en algún tipo de estructura englobadora de las diversas *gameplays* / tramas narrativas incluídas en el juego. Aquí se propone adoptar el Mundo del juego, articulado por el eje Sujeto-Entorno, como esta dimensión englobadora.

Por tanto, en términos operativos, la aplicación del modelo para un análisis concreto de videojuego, debería seguir los siguientes procedimientos básicos:

1) En primer lugar, una delimitación de "unidades de *gameplay*" representativas del juego (o de interés para el analista), vinculadas a objetivos específicos;
2) En segundo lugar, un análisis de las unidades de *gameplay* delimitadas (que en los videojuegos donde se representan mundos figurativos podría ir acompañado del análisis convencional de tramas narrativas), y
3) Finalmente, una ulterior organización semántica de los contenidos y valores extraídos sobre el eje Sujeto-Entorno, ya a nivel transversal respecto a las diversas *gameplays* o historias posibles.

Todo ello se puede sintetizar en el siguiente esquema:



Como se puede observar, en el esquema se plantea una distinción entre una "dimensión procesual" del juego, formada por el conjunto de experiencias lúdicas/narrativas prototípicas, (vinculadas a un objetivo determinado), vs. una "dimensión sistémica" del videojuego, transversal a los diversos módulos de *gameplay* y articulada simbólicamente sobre el eje Sujeto-Entorno.

Se debe tener en cuenta que en cada uno de los módulos de *gameplay* delimitados cabe analizar la definición del Sujeto/jugador y el Entorno de juego, pero esto no siempre ofrecerá al analista una "visión global" sobre el discurso del juego, que se encuentra fundamentalmente en lo que se ha denominado "dimensión sistémica" del juego.

Esto puede requerir un determinado cambio/ampliación de perspectiva por parte del analista. Estamos acostumbrados a interpretar las narraciones en base al eje Sujeto-Objetivo, por ejemplo: "el joven que busca el tesoro" o "el solitario que busca amor". Los videojuegos contienen este eje en cada uno de sus módulos de *gameplay*, y sin duda esto es importante para el análisis, pero, tal como se pone especialmente de manifiesto en videojuegos de "*gameplay* abierta" como *Los Sims* o *Grand Theft Auto*, este eje (Sujeto-Objetivo) no siempre le proporciona al analista una visión suficientemente global sobre el discurso del juego, que sí se puede encontrar apoyándose en el eje Sujeto-Entorno.

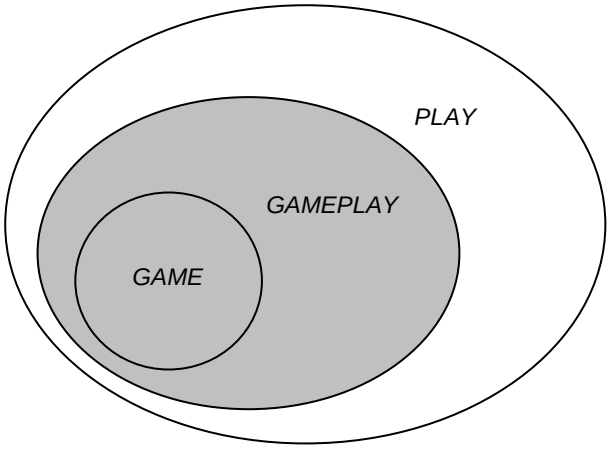
En definitiva, parece que si la narrativa tradicional siempre nos ha proporcionado discursos sobre nuestra relación con nuestros objetivos (deseos, necesidades, sueños...), los videojuegos nos proporcionan, también y sobre todo, discursos sobre nuestra relación con los "mundos", es decir con determinados entornos (naturales, sociales, culturales...).

1.3. Sobre el concepto de *gameplay*

Dado que se encuentra en el "corazón" del modelo estructural planteado y se trata de una noción compleja, que no deja de suscitar debate entre los investigadores de los *videogame studies*, puede ser conveniente detenerse a realizar algunas clarificaciones sobre el concepto de *gameplay*.

1.3.1. Sistema - *Gameplay*: la dinámica de juego como comportamiento derivado

Tal como muestra este gráfico, la *gameplay* se sitúa en un espacio intermedio entre el sistema de juego (*"game"*) y el espacio de posibilidad global de la experiencia de juego (*"play"*).



La zona sombreada corresponde a la dimensión diseñada del juego.

La diferencia entre "*gameplay"* y *"play"* remite a la diferencia entre jugar a un juego siguiendo o no las reglas y respetando o no sus convenciones implícitas; 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, nunca puede prever o controlar del todo las "formas de jugar" y las "formas de ganar" que promoverá su juego (pensemos, p. ej., en simulaciones sociales o videojuegos de estrategia). Naturalmente, esto complica las cosas en el intento de discriminación entre actividades de un juego que entran o no en su *gameplay*.

En este sentido, se pueden tomar en consideración dos criterios fundamentales para la discriminación sobre "qué es" *gameplay* y qué no lo es en un determinado videojuego:

a) Criterio de "eficacia" o del "jugador racional"

b) 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 Neumman, 1944)[9]. 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):

[9] 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).

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).

El ejemplo deja a las claras una dimensión de la *gameplay* como "comportamiento derivado". Así, se puede entender la *gameplay* como una dinámica de juego emergente, derivada del diseño del sistema de juego. A su vez, éste está conformado por las reglas de juego y las características del "terreno de juego" o mundo del juego.

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, consciente de que ese tipo de comportamiento sería más eficaz para obtener el cariño del padre que un comportamiento egoísta.

Esto último permite precisar que la *gameplay* de un juego no emerge sólo del sistema de juego, sino más concretamente de la interacción entre el sistema de juego y un objetivo determinado (planteado por el juego o por el propio jugador). Así, excepto en una acepción muy amplia del término, se puede asumir que cambiar de objetivo de juego implica cambiar de *gameplay*.

b) El segundo criterio es relativo al concepto de “lector-modelo”.

Según la teoría del Lector Modelo de U. Eco (1981), 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 y que deriva de determinadas estrategias textuales es denominado por Eco “lector modelo”. Por ejemplo, las convenciones de género narrativo inducen al lector a adoptar determinadas derivas interpretativas en lugar de otras posibles.

Desde este enfoque, para la definición de la *gameplay* de un juego se deben tener en cuenta determinadas convenciones implícitas del 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”. Tal vez no se trate de hacer “trampas” en el sentido estricto del término, 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 *on-line Counter-Strike* (Valve, 1999). 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” es una figura que aquí denominaremos “jugador modelo” (término utilizado probablemente por primera

vez por G. Frasca, 2001). Más adelante volveremos con calma sobre el análisis del jugador-modelo.

Finalmente, en estrecha relación con el concepto de "lector-modelo" está el principio de coherencia discursiva del videojuego, para delimitar su *gameplay*. A este respecto es interesante comparar dos curiosos casos de *gameplay* emergente, en *Deux Ex* (Ion Storm, 2000) 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 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, al menos desde la perspectiva del análisis del discurso, 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.

1.3.2. *Gameplay* - Objetivo: la dinámica de juego como comportamiento prescrito

Tal como se había avanzado, junto a la faceta de "experiencia derivada" (del sistema de juego), existe una segunda faceta fundamental de la *gameplay*, como "experiencia prescrita" respecto a 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.

Por otro lado, un aspecto particularmente interesante en la significación de los objetivos del videojuego es su cualidad 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 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 mima o una finalidad última.

También existe otro tipo de articulación estructural de los objetivos que tiñe 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.

2. Micro-estructuras de significación: el lenguaje videolúdico

A partir de la sección anterior, se puede establecer que la macro-estructura del juego está protagonizada por las entidades sintácticas de Sujeto, Entorno y Experiencia (o Actividad) vinculada a objetivo. Se trata ahora de comprobar cómo, a través del diseño lúdico, es posible "llenar" de significado esas entidades.

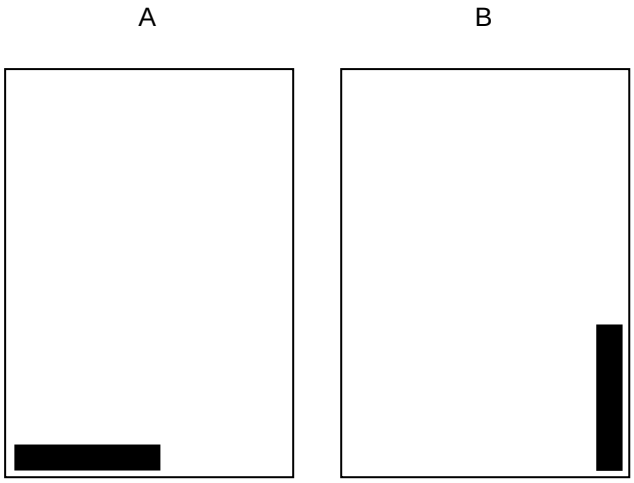
Se debe tener en cuenta que, en un videojuego, otros estratos compositivos como la composición visual, la puesta en escena, la realización audiovisual o la banda sonora contribuyen, junto al diseño lúdico, a dotar de valor semántico a esos "protagonistas" fundamentales de la estructura lúdica, pero en este capítulo nos centramos únicamente en el diseño lúdico.

Nos disponemos a abordar ahora la cuestión del diseño (video)lúdico como lenguaje.

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, las técnicas de expresión audiovisual, etc.). Asimismo, cabe recordar que un código de significación es una estructura que enlaza, por convención, los elementos de un "plano de expresión" (o plano de significantes) y "plano de contenido" (o plano de significados).

Para el estudio del diseño videolúdico 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 impide que un código de significación pueda ser algo "a descubrir" por el receptor, demandando así su construcción inferencial durante el consumo del propio texto (cfr.: Eco, 1977: 400 y ss.; Aumont et al., 1990: 106). 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…, fundamentalmente, las reglas de juego y las estructuras de *gameplay*.

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 acción[10].

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" 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:

Expresión	**Contenido**	
Actividad estratégica	**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

[10] Se toman aquí las reglas de la versión específica de *Tetris* para Game Boy Advance.

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 ayudar a revelar cuatro cuestiones básicas de la significación del videojuego como lenguaje o medio de expresión:

1) **Los significantes principales del lenguaje videolúdico son las acciones y actividades del sujeto/jugador y los componentes del mundo del juego.** Aunque el videojuego comprende diversas materias de expresión además de éstas, por ejemplo imágenes y sonidos, sus significantes fundamentales son los señalados (cfr.: Salen y Zimmerman, 2004: 34).

2) **Dichos significantes (acciones/actividades y componentes del mundo del juego) se vinculan a unas determinadas funciones u objetivos convencionales, que constituyen un contenido o significado “de primer orden” de los mismos**.

3) **Dichos signos adquieren significaciones “de segundo orden” en función de códigos de significación convencionales del diseño videolúdico**. Fundamentalmente, se trata aquí de “reglas de juego connotativas” y “patrones formales de diseño de *gameplay*” (p. ej., los códigos estratégicos), que se irán desgranando en los próximos apartados.

4) 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.

Puede resultar clarificador el siguiente esquema (donde la regla de juego queda implícita, como correlación entre la acción o componente del mundo del juego, como significante, y su función en el juego, como significado):

<table>
<tr><th rowspan="2">Expresión</th><th colspan="3">Contenido</th></tr>
<tr><th>Denotación</th><th colspan="2">Connotación</th></tr>
<tr><td>Significantes videolúdicos básicos</td><td>Funciones convencionales según reglas de juego / diseño de gameplay</td><td>Códigos connotativos del diseño videolúdico</td><td>Códigos culturales externos</td></tr>
<tr><td>Acción del sujeto/jugador</td><td>Función de la acción</td><td rowspan="3">Significación de “segundo orden”</td><td rowspan="3">Significación de “tercer orden”</td></tr>
<tr><td>Componente del mundo del juego (personaje, objeto…)</td><td>Función del componente del juego</td></tr>
<tr><td>Actividad del sujeto/jugador (en gameplay)</td><td>Función/objetivo de la actividad</td></tr>
</table>

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 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:

<table>
<tr><td colspan="2">Expresión</td><td>“Triunfo”, “celebración” (connotación)</td><td>Código connotativo</td></tr>
<tr><td>/Arco triunfal/
(objeto)</td><td>“Posibilidad de pasar”
(función principal)</td><td></td><td>Código denotativo</td></tr>
</table>

En el caso del estudio del videojuego como medio de expresión o lenguaje, se deben añadir dos aspectos fundamentales: por un lado, el protagonismo de las acciones del sujeto/jugador como 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 significación del lenguaje videolúdico:

<table>
<tr><td colspan="2">Expresión</td><td>Connotación/es externa/s
(según convenciones culturales)</td></tr>
<tr><td colspan="2">Expresión</td><td>Connotación interna
(según diseño videolúdico)</td><td>← Código connotativo del videojuego</td></tr>
<tr><td>Expresión:
/Acción-actividad/
/Componente/</td><td>Denotación:
“Función-objetivo”</td><td>← Código denotativo del videojuego</td></tr>
</table>

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”:

<table>
<tr><td colspan="2">Expresión</td><td>Connotación/es externa/s:
“Seguridad”, “conservadurismo”</td></tr>
<tr><td colspan="2">Expresión</td><td>Connotación interna:
“Estrategia de muchas puntuaciones aunque bajas”</td><td>Código connotativo del videojuego (cod. estratégico)</td></tr>
<tr><td>Expresión:
/Acción = colocar barra en horizontal/</td><td>Función primaria atendida:
“Economizar espacio sobre eje vertical”</td><td>Código denotativo del videojuego</td></tr>
</table>

"OPCIÓN B":

<table>
<tr><td colspan="3">Expresión</td><td>Connotación/es externa/s:
"Ambición", "aventura", "riesgo"</td></tr>
<tr><td colspan="2">Expresión</td><td>Connotación interna:
"Estrategia de pocas puntuaciones pero altas"</td><td>Código connotativo del videojuego (cod. estratégico)</td></tr>
<tr><td>Expresión:
/Acción = colocar barra en vertical/</td><td>Función primaria desatendida</td><td>Código denotativo del videojuego</td><td></td></tr>
</table>

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 de la significación del videojuego, un principio que ya había surgido antes: 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"*).

Los recursos formales o "técnicas" del diseño lúdico se pueden dividir en tres grandes grupos:

1) Técnicas orientadas al diseño del Sujeto/jugador;

2) Técnicas orientadas al diseño del Entorno de juego;

3) Técnicas orientadas al diseño de experiencias o actividades vinculadas a objetivo[11].

Las estructuras de significación fundamentales en los dos primeros ámbitos son las **reglas de juego**, y en el tercer ámbito los **patrones formales de diseño de *gameplay***. Así, las próximas secciones del trabajo están dedicadas a una exploración en profundidad sobre las reglas de juego

[11] Esta división no pretende ser categórica, ya que cualquier técnica creativa posee, por definición, gran plasticidad, y puede ser aplicada a la construcción simbólica de innumerables referentes. Sin embargo, se considera que esta división puede facilitar una primera aproximación a la comprensión del diseño de videojuegos como lenguaje.

y los patrones formales de *gameplay* como los recursos expresivos esenciales del lenguaje videolúdico.

2.1. Significación del 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, "cómo es" el Sujeto (dimensión descriptiva) y, por otro, "cómo actúa" para cambiar el estado de las cosas. En el nivel sistémico o global del juego, la dimensión descriptiva del Sujeto/jugador se concreta en una serie de "reglas de estado", mientras su potencial transformacional se concreta en una serie de "reglas de acción/transformación" (cfr.: Greimas y Courtés, 2006; Dolezel; 1999).

En general, las reglas de juego se pueden concebir como elementos invariantes respecto a diversos módulos de *gameplay* o partidas, cuya función simbólica fundamental es establecer las propiedades de Sujeto y Entorno en el juego a nivel global. Cumplen dicha función, principalmente, a través de la definición de estados, competencias de actuación y vínculos convencionales entre las acciones y sus funciones transformadoras del estado del juego.

2.1.1. Reglas de estado

En los videojuegos, el diseño de la faceta de "ser/estar" del sujeto/jugador está estrechamente ligado al diseño del "avatar", la representación explícita, concreta y estable del jugador en el juego. A nivel visual, el diseño del avatar puede sugerir múltiples rasgos identitarios: de tipo físico, psicológico, profesional, socio-económico, sociocultural, y a lo largo de la experiencia de juego se pueden adscribir también al avatar determinadas creencias éticas, rasgos emocionales, etc.

Respecto al diseño del avatar, una perspectiva de estudio interesante sobre el avatar ha sido aportada por Fullerton (2008: 96). Según esta autora, se puede distinguir 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, p. ej., los personajes/jugador de un juego de rol).

No obstante, al margen del diseño del avatar, muy vinculado al diseño visual del juego, nos interesa aquí el diseño de reglas de estado del sujeto/jugador, más ligado al diseño lúdico en un sentido estricto.

a) Reglas de estado del Sujeto/jugador

Las reglas de estado del Sujeto/jugador remiten al inventario de las cualidades posibles del Sujeto en la esfera de "ser/estar" que resultan estables respecto a diversas unidades de *gameplay* o partidas, y su definición estructural en el juego.

En lo fundamental, se trata del diseño de las propiedades interactivas que conforman la "piel" del sujeto/jugador 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* [Lionhead, 2009]), 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), que contribuyen a perfilar su identidad y dotarlo de significado.

b) Reglas de 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, encontramos videojuegos *on-line* como *Counter-Strike* (Valve, 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) o *Resident Evil 5* (Capcom, 2009).

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. Reglas de acción/transformación

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".

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

a) Reglas de competencias del Sujeto/jugador

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 videojuego.

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 competencias del sujeto/jugador de ese juego, una selección de acciones posibles que desmarcaban al juego de la realidad[12].

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.

En el mundo de los videojuegos, un caso particular a este respecto es *Ico* (Team ICO, 2001), caracterizado por la competencia de actuación del protagonista de "dar la mano" a otro personaje. Mientras en muchos otros videojuegos se otorgan al sujeto/jugador competencias tan espectaculares como saltos acrobáticos, manejo de artillería pesada futurista o traspaso de

[12] 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).

portales inter-dimensionales, Fumito Ueda, el diseñador, apostó aquí por un repertorio de competencias muy sencillo, caracterizado por ese pequeño gesto, discreto, solidario y afectuoso: tender la mano a otra persona.

Siguiendo una clásica tipología semiótica, las competencias de actuación del Sujeto/jugador se pueden dividir en 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 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 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 juego[13]. 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 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.

Reglas transformacionales primarias (acción - función).

Las reglas de transformación esenciales pueden responder a dos tipos:

- **Reglas de actualización**, que enlazan la acción del sujeto/jugador con una determinada acción actualizada en el juego. Son las reglas que establecen los modos de vinculación convencionales en el juego entre las acciones del sujeto/jugador (como significante) y las acciones que éstas activan ("actualizan") en el juego (como significado).
- **Reglas de realización**, que enlazan una acción actualizada con un determinado resultado o realización convencional. Son las reglas que establecen los modos de

[13] 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* (condiciones de victoria/derrota).

vinculación convencionales en el juego entre una acción ya activada (como significante) y su efecto o función transformacional fundamental en el juego (como significado)[14].

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 acción[15].

Veamos ahora algunos ejemplos significativos sobre el potencial expresivo en el diseño de reglas de realización y reglas de actualización.

Respecto a las **reglas de realización** en particular, un caso especialmente interesante es *September 12th*, el *persuasive game* de Gonzalo Frasca diseñado como crítica a la guerra preventiva de los EEUU contra Irak. En este juego, disparar contra los supuestos enemigos no provoca que éstos sean eliminados sino todo lo contrario, que se multipliquen. En palabras del propio Frasca, se trataba de transmitir el mensaje de que "la violencia genera más violencia", a través de este diseño lúdico.

Podemos precisar ahora que, en *September 12th*, la acción de "disparar", entendida como parte de una "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, en su faceta de "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".

---

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

[15] La distinción entre las nociones de actualización y realización se toma de la semiótica de Greimas y Courtés (2006: 437). Los niveles de Sujeto "virtual", "actualizado" y "realizado" son considerados en Semiótica como los estadios fundamentales del sujeto. Por tanto, se propone aquí un análisis de las acciones regladas del juego/videojuego consideradas como sujeto semiótico.

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.

Otro 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). 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 lásers de seguridad. Si Snake se encuentra cerca de un láser infrarrojo de seguridad, enciende un cigarro y mira a través de la mira telescópica de su rifle de francotirador, el humo tendrá como efecto revelar la existencia de la peligrosa red infrarroja de los enemigos. Tal como sugiere 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 al espía Snake Solid.

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 juego.

Las reglas de realización pueden ser, a su vez, de tipo “simple” o de tipo “complejo”. Mientras las reglas de realización simples vinculan una acción a un efecto convencional en el juego, las reglas de realización complejas vinculan una acción 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.

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".

Dentro del concepto de reglas de actualización entra, obviamente, la regulación de los modos de manipulación de la interficie física para actualizar acciones del juego (los "controles" del *game-pad* que aparecen en los libros de instrucciones).

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 los libros de instrucciones. 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. Sin embargo, esto no es todo. No sólo son las acciones (mentiras) sino también la forma "operacional" de efectuarlas 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 chica.

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 una determinada significación sobre la "seducción" y la forma de entenderla de Larry, el protagonista, asociada a la "diversión" y cierta "frivolidad" y "falta de escrúpulos".

Otro ejemplo en este ámbito, en este caso relativo al manejo del *game-pad*, lo podemos encontrar en *God of War* (Sony C. E., 2005). 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 de acciones: del combate con espadas predominante, donde los golpes se actualizan a través de pulsaciones más bien 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.

Reglas transformacionales secundarias (condiciones adicionales - 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".

Por ejemplo, imaginemos un *shooter* cualquiera; 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:

- En primer lugar, al margen de la acción principal del jugador con el pad, 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 principal del jugador.

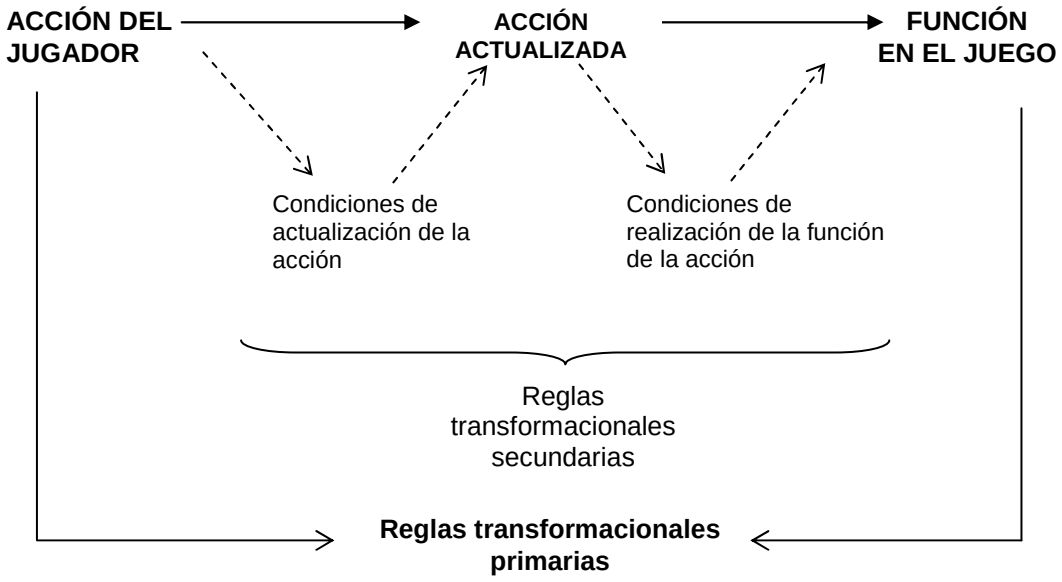
- En segundo lugar, la acción de "disparar", una vez actualizada, podría no obtener directamente la "realización" de su función (eliminar o dañar enemigos, en este caso), por la existencia de

determinadas condiciones intermedias. Por ejemplo, pueden concurrir **"condiciones de realización"** adicionales 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 se puede encontrar en *Shadow of the Colossus* (Team ICO, 2005). En este videojuego, para poder trepar sobre los colosos y derrotarlos, el héroe debe llevar a cabo,

principalmente, una serie de acciones acrobáticas, pero también, al mismo tiempo, mantener un mínimo nivel de energía, que se debe ir dosificando en todo momento (y que condiciona principalmente la posibilidad de actualización de las acciones de escalada). A diferencia de los superhéroes de otros videojuegos, en este diseño se "humaniza" al héroe, en tanto que un sujeto que necesita descansar tras grandes esfuerzos físicos.

En este punto resulta conveniente realizar una observación general sobre el análisis de las reglas de juego (y del videojuego en su conjunto):

Todo análisis sobre las reglas del videojuego puede seguir un enfoque orientado a la "dimensión de realidad" del juego vs. un enfoque sobre el juego como "mundo de representación", donde se entrelazan la dimensión real del juego y el mundo representado.

Desde el primer enfoque se abordaría un análisis centrado en las acciones del jugador y desmarcado del personaje (p. ej., la agilidad táctil y los reflejos del jugador permiten ganar la partida); en cambio, desde el segundo enfoque se aborda un análisis 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 la victoria, representada como rescate de la chica).

Salvo excepciones señaladas, en este estudio nos moveremos fundamentalmente en el segundo ámbito, es decir considerando las reglas de juego como un todo integrado de acciones del jugador y del personaje.

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

Los instrumentos y recursos característicos del Sujeto/jugador pueden resultar también relevantes para perfilar su significación. Se trata de objetos, artefactos y elementos naturales o culturales que constituyen, esencialmente, una extensión del radio de actuación del sujeto/jugador a través de "acciones mediadas".

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.

En tanto que elementos estrechamente asociados al Sujeto/jugador, sus instrumentos y recursos característicos contribuyen a la significación del mismo en el videojuego, sobre todo 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.

2.1.3. El jugador-modelo y las reglas de inducción de comportamientos

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*

En este apartado nos centraremos en la mitad de "jugador" del Sujeto/jugador, en el diseño del jugador-modelo.

Si hasta ahora habíamos visto, sobre todo, cómo el diseño del personaje y sus acciones delimitan buena parte del rol simbólico que el juego ofrece al jugador, adoptamos ahora un ángulo inverso, a propósito de cómo el diseño del jugador dota a éste de significación y, a menudo, contribuye a configurar la identidad del personaje.

Aunque ambos aspectos están íntimamente relacionados, analizar el diseño del jugador-modelo lleva a entender el Sujeto/jugador en relación con rasgos más propios del jugador en sí que de su personaje en el mundo representado: rasgos como los procesos de aprendizaje, la atención sobre incentivos y estrategias racionales para "ganar" (por encima de la atención sobre el componente narrativo/ficcional del videojuego) o las dinámicas de razonamiento para la resolución de problemas, que serán abordados en este apartado.

Cabe recordar aquí que el comportamiento prototípico del jugador-modelo en un determinado videojuego depende del diseño del sistema de juego, más concretamente de la interacción entre el diseño del sistema de juego y el objetivo específico que persigue en ese momento el jugador.

Algunas reglas o articulaciones de un conjunto de reglas de juego cumplen la función principal de inducir al jugador (jugador-modelo) a un determinado tipo de comportamiento. Funcionan, así, como un tipo particular de "índice" semiótico, como un índice-inductor. En este ámbito, se pueden destacar los "sistemas de incentivos y desincentivos", los "sistemas de *feedback*" sobre acciones del sujeto/jugador, y las "condiciones de resolución productiva/reproductiva" de problemas. Todos estos tipos de reglas de inducción de comportamientos dotan de significación al sujeto/jugador, el

“protagonista” del juego que conforman personaje + jugador-modelo. Junto a ellos, se abordará también al final de este apartado el diseño del aprendizaje del jugador-modelo y su potencial de significación.

a) Reglas de incentivos/desincentivos

Los sistemas de incentivos/desincentivos se pueden concebir como una articulación de reglas de realización que, a través de un determinado balance de “premios” y “castigos”, acaban induciendo al jugador/modelo hacia un determinado comportamiento. Esto supone una forma relevante de definir simbólicamente al sujeto/jugador.

Acerca de la influencia de los sistemas de incentivos/desincentivos en la construcción del jugador modelo se refirió ya anteriormente el “caso del corte de la tarta”. Otro ejemplo famoso de la teoría económica de juegos sobre el jugador modelo es el “dilema del prisionero” (cfr.: Davis, 1986: 122; 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. Ello 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"[16].

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

[16] La noción de jugador-modelo "traidor" o "delator" conecta, indirectamente, con otra cuestión interesante en el diseño del jugador-modelo: la distinción entre juegos de "información perfecta" vs. juegos de "información imperfecta" (cfr.: Salen y Zimmerman, 2004: 205). En el primer caso, el juego dispone la información principal de forma explícita y en igualdad de condiciones para todos los jugadores, como sucede por ejemplo en el ajedrez. En cambio, en el segundo caso parte de información sustancial del juego permanece oculta por el diseño de las propias 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: "confianza" vs. "desconfianza", "lealtad" vs. "engaño, traición".

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, además de algunas ventajas significativas en la movilidad de las mismas. Esto suele facilitar un control relativamente calmado de la situación para el jugador-vigilante, salvo que los jugadores-preso empiecen a colaborar entre ellos. La colaboración entre jugadores se puede concretar en intercambios de objetos y, sobre todo, en la oportunidad de organizar una fuga conjunta. 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.

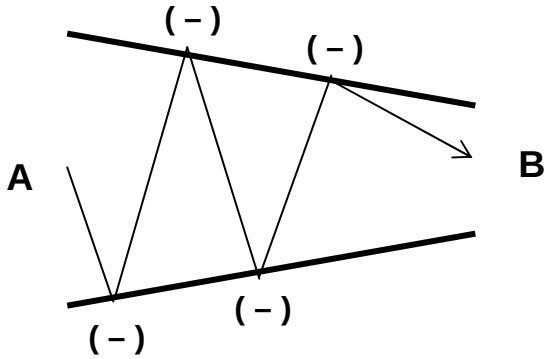
b) Reglas de *feedback* sobre las acciones del jugador

Por otro lado, existen sistemas de reglas que determinan si el jugador recibe un *feedback* inmediato y concreto sobre el valor positivo/negativo de cada una de sus acciones, o bien se establece un *feedback* no-inmediato/concreto al respecto. En principio las reglas de incentivos/desincentivos formarían parte de las reglas de *feedback* del sistema de juego, en un sentido general, pero se plantea aquí una acepción más específica de reglas de *feedback*.

En primer lugar, las entenderemos como reglas que pueden establecer "outputs" de incentivo/desincentivo para determinadas acciones, pero no necesariamente (como veremos, existe la posibilidad de un diseño de *feedback* ambiguo/complejo al respecto); en segundo lugar, las concebiremos como reglas cuya función simbólica fundamental es perfilar un jugador-modelo que tienda a comportarse mediante el "ensayo-error" vs. un jugador-modelo que tienda a la "planificación", la "construcción de hipótesis" y la "visión global" en su dinámica de resolución de problemas.

El refuerzo inmediato del sistema sobre las acciones del jugador puede responder a tres clases fundamentales: refuerzos penalizadores, refuerzos positivos o refuerzos ambiguos/complejos. Veamos qué consecuencias puede tener esto respecto al perfil del jugador-modelo.

- **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. 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", puede favorecer la tendencia a un comportamiento orientado al "ensayo-error" del jugador-modelo[17].

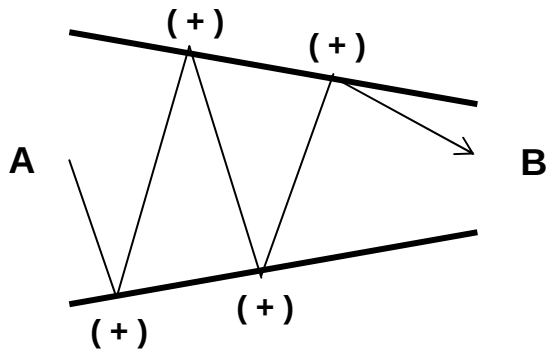


Esquema sobre aprendizaje por refuerzo penalizador (sistema de castigos)

- **Refuerzos positivos sobre las acciones del jugador**. Como suele pasar en las aventuras gráficas, no se trata en este caso de "penalizaciones" inmediatas (de puntos o vida del personaje, etc.) por errores cometidos, sino de un *feedback* positivo y concreto para el sujeto/jugador. Cuando los refuerzos positivos se materializan en recompensas valiosas (p. ej., la Reina ofrece una determinada cantidad de monedas de oro por cada objeto correcto que le es entregado) es cuando se habla de un "sistema de premios".

[17] Los esquemas gráficos que se ofrecen en este apartado están basados en modelos originales de: Moles y Caude (1977).

Aunque esta vez se trate de un *feedback* positivo, este modelo probablemente remita a la misma tendencia general de resolución de problemas del jugador-modelo que el caso anterior: el comportamiento orientado al ensayo-error.

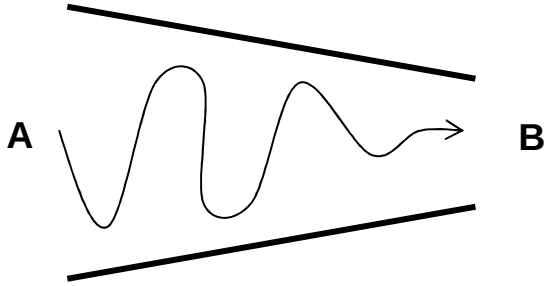


Esquema sobre aprendizaje por refuerzo positivo

- Finalmente, se puede dar el caso de que el sistema de juego no ofrezca un programa de refuerzos penalizadores ni positivos sobre las acciones del jugador de forma inmediata, o bien ofrezca una respuesta plurívoca/ambigua sobre las mismas. Por ejemplo, imaginemos que en el clásico *Lemmings* (DMA, 1991), para intentar resolver uno de los niveles del juego, un jugador ha realizado la siguiente secuencia 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 a la planificación previa y la construcción de hipótesis por parte

del jugador-modelo. Se connota así al jugador-modelo como un tipo de jugador "meditativo", "planificador", con "visión global", etc.



Esquema sobre aprendizaje sin refuerzos inmediatos
(o con refuerzo plurívoco/ambiguo)

c) Reglas de solución productiva/reproductiva de problemas

Respecto a las condiciones de resolución productiva/reproductiva de problemas, se trata de un tipo especial de "condiciones de victoria" (concepto sobre el que volveremos más adelante), que determinan si el jugador-modelo se caracterizará por el uso de un razonamiento "creativo/productivo" o "reproductivo" (o ambos).

Se trata de si el juego promueve el uso de la memoria y la formación de "familias jerarquizadas de hábitos" o, por el contrario, fomenta la búsqueda de soluciones total o parcialmente nuevas en cada nueva situación, priorizando la "creatividad" sobre la "memoria/hábitos".

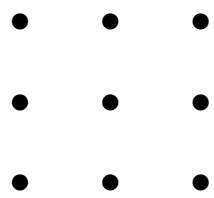
Esto remite a dos escuelas de pensamiento, en la teoría sobre la cognición y la resolución de problemas: la escuela "asociacionista" vs. la escuela "gestáltica". Según el Asociacionismo, para la resolución de problemas son cruciales la memoria y los hábitos de la persona. Se trata de un razonamiento apoyado en la construcción y reconstrucción de "familias jerarquizadas de hábitos" vinculadas a la resolución de problemas específicos. 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 justamente 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" (cfr.: Mayer, 1986: 54).

De aquí deriva la distinción entre "soluciones reproductivas" vs. "soluciones productivas" de problemas, siguiendo una terminología de M. Wertheimer (cfr.: Mayer, 1986: 55).

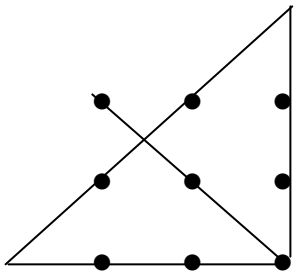
Las soluciones reproductivas son soluciones que se encuentran dentro de una familia jerarquizada de hábitos, y por tanto no requieren romper ninguna costumbre cognitiva ni introducir ninguna funcionalidad novedosa u original para alguna de las acciones o elementos del problema. Por el contrario, una 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)[18].

[18] Esta explicación ha sido puesta en cuestión en experimentos posteriores, en los que se explicitaba de antemano a los sujetos experimentales la conveniencia de sobrepasar en algunos trazos el perímetro cuadrado virtual que forman los puntos. No obstante, para los intereses de esta investigación no es tan importante cuál es el modo de resolución más eficaz en la "realidad", sino cuál es el "efecto comunicativo" convencional del problema y su resolución productiva. Efectivamente, dicho efecto comunicativo suele remitir, en la cultura popular, a valores como "ingenio", "creatividad", "golpe de genialidad", etc., con independencia de otro tipo de consideraciones.



En realidad, la escuela asociacionista y la gestáltica/productiva 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 lenguaje 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. Se podría decir que el diseñador "esculpe" la mente de su 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*.

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".

Comparemos ahora este proceso con una escena de *Metal Gear Solid 2* (Konami, 2001).

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”:

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:

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, mientras 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) Un diseño de efectividad de la "familia jerarquizada de hábitos" para resolver problemas promueve un jugador-modelo de "pensamiento reproductivo".

b) Un diseño 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 expresiva de estos recursos de diseño, se debe tener en cuenta lo siguiente:

a) Un jugador-modelo con tendencia al pensamiento reproductivo se podrá connotar como "metódico", "rutinario", "constante", etc.

b) Un jugador-modelo con tendencia al pensamiento productivo podrá connotarse como "creativo", "innovador", "original", "ingenioso", etc.

Otro ejemplo sobre la construcción del jugador-modelo en el juego como sujeto 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 sobre los quesos del armario se pueden realizar los característicos agujeros y conseguir una "falsificación" de queso emmental, que finalmente "cuela" para la rata Jimmy.

Hay aquí un requerimiento de *shifting* acerca del uso convencional de una pistola (en lugar de para atacar a alguien, para cambiar el aspecto de un queso), que connota al sujeto/jugador como "ingenioso", "original", etc.

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. De esta forma, *Portal* obliga al jugador constantemente a "reconfigurar" su mente, en un ejercicio de *shifting* cognitivo permanente.

d) Diseño del 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 (real). 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"[19]. 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 conforman "esquemas cognitivos" en 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).

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).

[19] 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.

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 las nociones de "tutor interno" y "tutor externo":
    - **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 personaje. 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, por su integración orgánica en la dinámica lúdica/narrativa.
    - **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.

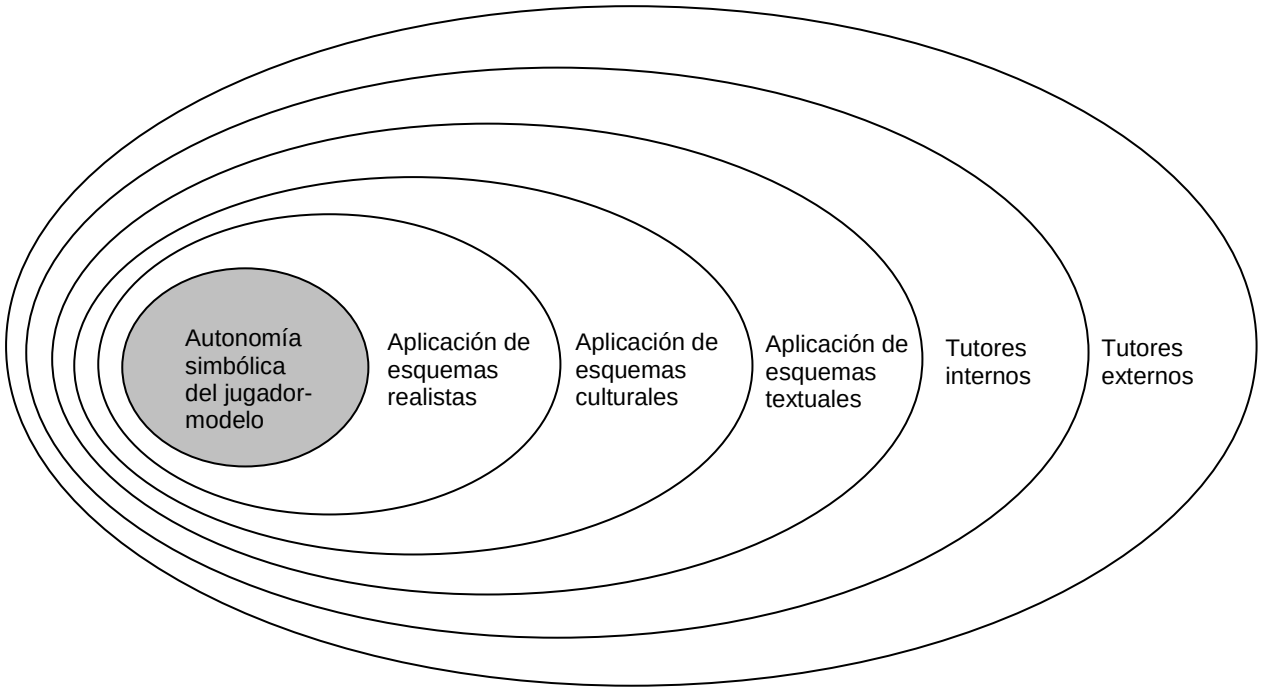
- **Tutoría descendente**. Ante un problema determinado del juego, el diseñador puede establecer una "delegación" de la asistencia sobre aprendizaje de reglas o procedimientos/estrategias a la experiencia pasada del jugador. Esto remite a la aplicación del jugador de determinados esquemas cognitivos 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 informativo:
    - **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. (Por ejemplo, el jugador infiere que, entre todos los objetos disponibles en el inventario del personaje, el crucifijo será el más efectivo para ahuyentar al vampiro enemigo, gracias a su conocimiento previo sobre las historias de vampiros).
    - **Esquemas realistas (de vida)**: esquemas cognitivos de reglas, contextos socioculturales o procedimientos aprendidos en ámbitos de la vida real.

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 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. 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 cognitivos remite a un "yo ya sabía" del jugador, mientras la tutorización ascendente remite a un "me hacen saber que", desde el juego hacia el jugador. El predominio de alguna de ambas sensaciones en un juego o durante determinada fase del mismo proyecta un perfil simbólico muy distinto del jugador-modelo.

De aquí derivan 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, un hombre (Harry) 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 consciencia, 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 explicita 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.

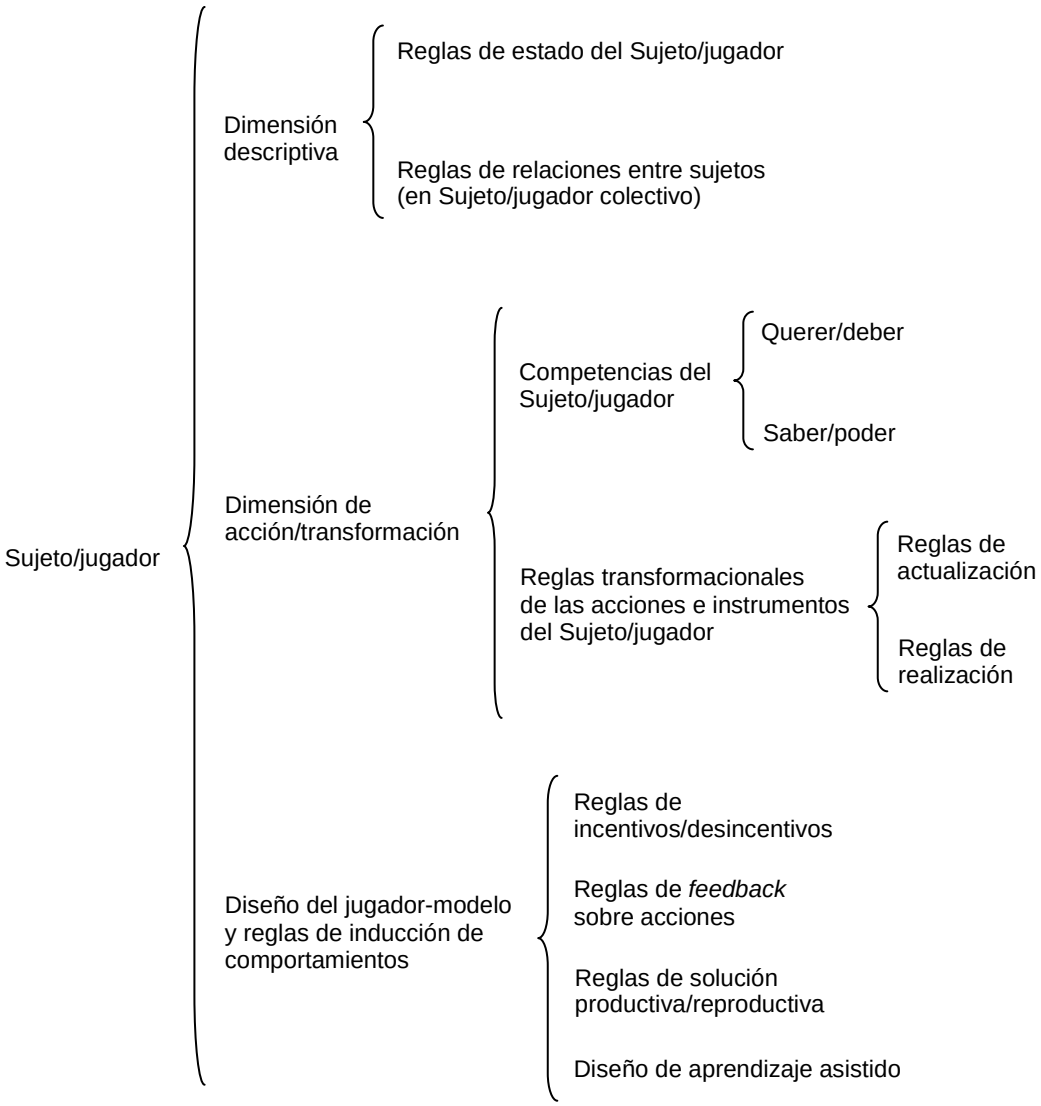
En este sentido, el diseño referido puede servir para que el aprendizaje parezca "fácil", o para que el jugador no se sienta tratado como "torpe". Pero, además, es interesante observar que dicho diseño resulta también acertado para representar la llegada del personaje a un pueblo fantasma. La ausencia 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, pero en este caso no a través de otros personajes sino a través de la voz en off subtitulada del protagonista, que revela sus pensamientos.

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”.

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



2.2. Significación del diseño del Entorno del juego

En el modelo estructural en el que nos basamos, el Entorno del juego se ha concebido como un contexto de desarrollo del Sujeto/jugador al que éste deberá adaptarse, con mayor o menor dificultad. En un videojuego determinado 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.), con una dimensión natural (características físicas, fenómenos atmosféricos, etc.), y tal vez también con una faceta cultural (características sociales, económicas, etc.).

2.2.1. Componentes del Entorno del juego

La consideración de una parte del videojuego como un entorno al que el sujeto debe intentar adaptarse de la mejor manera posible da lugar a la construcción simbólica de un mundo por parte del jugador, mundo que puede ser inferido “de abajo arriba” (videojuegos figurativos) o más bien proyectado “de arriba abajo” por el usuario (videojuegos abstractos).

En cualquier caso, los **Componentes** fundamentales del Entorno videolúdico son los siguientes:

- 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 aquí 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 dentro del juego.

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, que aportan sentido de "reto" a la experiencia interactiva.

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.), 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 pueden 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 (fenómenos biológicos, condiciones atmosféricas, etc.) (cfr.: Dolezel, 1999: 92).

Existe una significación de base en el diseño del entorno del juego que consiste, simplemente, en la selección y clasificación cultural de los componentes del mundo del juego a cargo del 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 juego.

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, “cómo es” el Entorno (dimensión descriptiva) y, por otro, “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 **reglas de estado**, entre ellas **reglas de relaciones entre componentes del Entorno**, más el **diseño de temporalidad y espacialidad** del juego. En cuanto a la dimensión de acción/transformación del Entorno, ésta se configura a través de **reglas de acción/transformación** relativas a los personajes y otro tipo de agentes del entorno del juego, más los vínculos convencionales entre dichos componentes, sus acciones y los cambios de estado asociados a éstas.

2.2.2. Dimensión descriptiva del Entorno y reglas de estado

Al igual que se comentó respecto al diseño del Sujeto/jugador, una parte relevante del diseño de los componentes del Entorno del juego (fundamentalmente, los personajes no-jugador) es la definición de las variables esenciales que establecen los posibles estados del individuo, y la gradación interna de cada una de ellas (p. ej., número de vidas, niveles de experiencia, etc.).

Un aspecto más específico de la dimensión descriptiva del Entorno de juego son las reglas que determinan relaciones entre diferentes componentes del entorno que resultan estables a nivel global en el 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* (Pérez Latorre, Oliva et al., 2008b):

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” (adopta) 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 determinada manera de entender y representar la Historia. 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 entorno 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 del diseño de la interactividad y el resto de estratos compositivos del diseño (composición visual y audiovisual, lenguaje verbal, música, 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.

Temporalidad lúdica.

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 excéntrica[20].

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. 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

[20] La contraposición "céntrico vs. excéntrico" se usa aquí como sinónimo de la dialéctica "asimilación vs. acomodación" de la psicología del aprendizaje (J. Piaget): 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.

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* (Quantic Dream, 2005) 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 entretenerse 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 de la interactividad del juego se puede evaluar a través de un contraste entre el "potencial de acción del Sujeto/jugador" y el "potencial de eventos del Entorno del juego", como dos factores cuya interrelación genera temporalidad ilusoria[21]. 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 planteamiento, el conjunto de opciones de modulación del ritmo temporal dentro del diseño lúdico se puede sintetizar de la siguiente manera[22]:

- Adecuación: PSJ = PEJ
- Tensión: PSJ < PEJ

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

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

- Distensión: PMJ > PEJ
- Turno del juego/rival: PSJ << PEJ
- Turno del jugador: PSJ >> 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*).

Si ponemos en relación la duración temporal narrativa con el ritmo 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 personaje.

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.

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. 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 “cíclico” o en espiral. Ello depende de determinadas decisiones creativas en el diseño del juego.

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 de progresión en espiral, mientras un juego con bajo nivel de frecuencia de los acontecimientos tenderá a ser percibido como un juego de progresión lineal.

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*.

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*). 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.

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

Espacialidad continua vs. fragmentada.

En función del diseño, el espacio del videojuego puede proyectarse como un mundo continuo y orgánico, o bien como un mundo fragmentado y/o jerarquizado. 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), confería al juego una atmósfera laberíntica interesante, muy característica.

Espacialidad céntrica vs. excéntrica.

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” (cfr.: Egenfeldt-Nielsen et al., 2008: 117).

Recordemos que, 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 visuales, el fuera de campo posee un valor muy 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, *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 (Egenfeldt-Nielsen et al., 2008: 117). 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*).

2.2.3. Reglas de acción/transformación en el Entorno del juego

En los videojuegos, la dimensión de acción/transformación del Entorno está ligada a las competencias de actuación y las reglas transformacionales de los Componentes del mismo (Existentes, Eventos, Espacio/Tiempo). No hay nada significativo a añadir respecto al diseño de competencias de actuación aparte de lo ya visto en relación con el Sujeto/jugador. Ahondaremos aquí en las reglas transformacionales.

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 Entorno son aquéllas que vinculan directamente el componente en cuestión (Personaje, Objeto, Escenario…) con una determinada función transformacional, por ejemplo la función sanadora de los objetos mágicos en *Final Fantasy VII*.

Las principales reglas transformacionales 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" / "actitud hostil". De aquí 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); también el factor tiempo puede asociarse a determinadas funciones

significativas, por ejemplo cuando provoca la derrota del personaje/jugador si se supera un límite determinado, etc.

Por otro lado, 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. Por ejemplo, en *Zelda: Twilight Princess* (Nintendo, 2007), 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 entorno del juego inactivo y su cumplimiento de funciones transformacionales pueden interceder una serie de condiciones adicionales, 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:

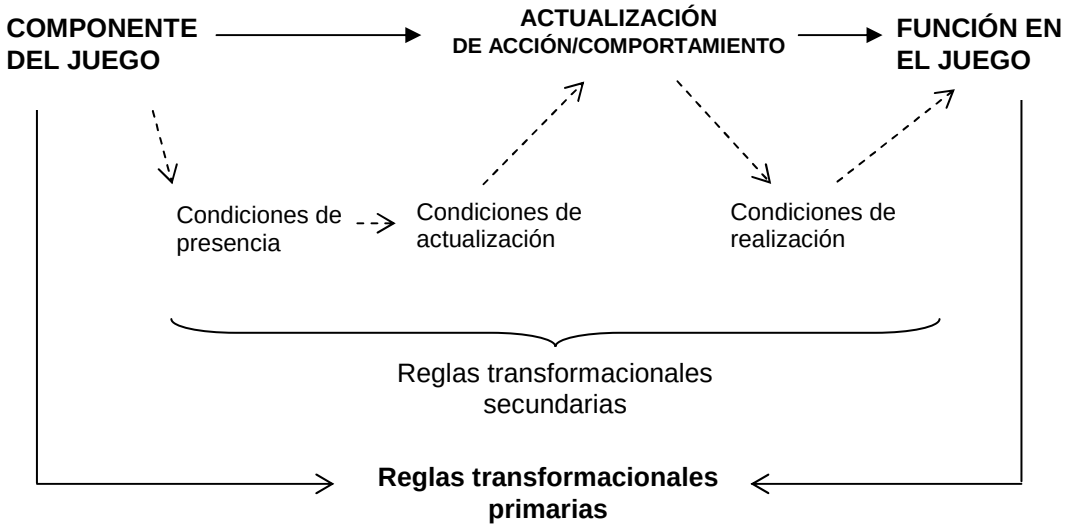
Imaginemos un videojuego cualquiera del popular género de juegos de rol ambientados en mundos de espada y brujería. En nuestro videojuego de rol, un componente recurrente son los

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 sujeto/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 ‘talismán 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 quizá 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 "orcos" sino a todos los componentes del entorno del juego. A modo de síntesis, se puede plantear el siguiente esquema:



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

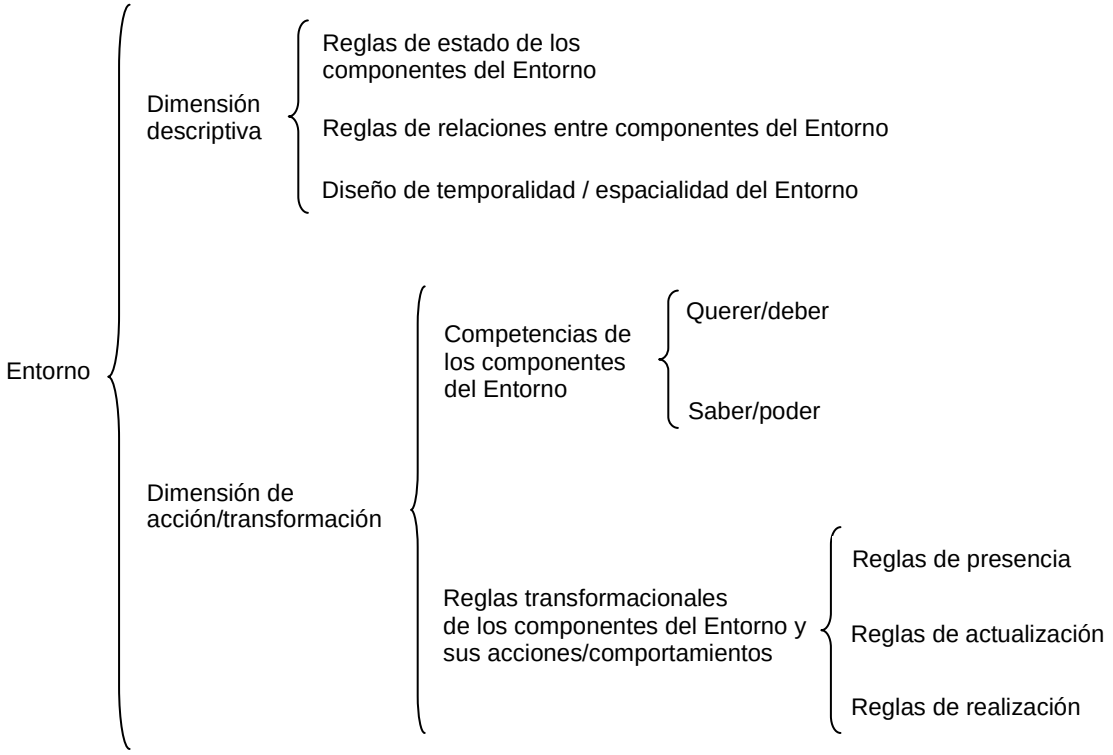
Mientras las reglas transformacionales primarias proyectaban una significación de las multitudes de gente como un sujeto de carácter "voluble", "movedizo", que puede virar radicalmente de actitud en muy poco tiempo, las reglas transformacionales secundarias enriquecen la significación de este personaje 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 personaje.

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.

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



En este punto puede ser conveniente poner en práctica la teoría mediante un análisis de caso en profundidad. Con esta finalidad, se propone una re-lectura del clásico *Los Sims*.

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

1) Introducción.

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, la aplicación del modelo de análisis que hemos ido desarrollando aquí nos puede ayudar a sistematizar las observaciones 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). 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 nuestro modelo de análisis, 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"

Ya que todavía nos queda por ver buena parte del análisis de la *gameplay* (en próximos apartados), en este estudio de caso se ofrecerá sólo un esbozo acerca de estas *gameplays* prototípicas, a través de breves relatos de "historias de vida" del propio analista como jugador. En próximos estudios de caso se podrá abordar ya de forma más sisematizada esta parte del proceso de análisis.

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 José María, cuya prioridad en su escala de valores era la unidad familiar. La vida/*gameplay* de José María 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 José María "ir tirando", y le dejó tiempo para conocer a la gente del vecindario. Así, José María 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 José María, exigiéndole ir "más despacio", pero al final José María logró que aceptara casarse con él. La boda, por cierto, no le vino nada mal a la pobre economía de José María, 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 José María 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 José María. 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 "coleccionismo" 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. Curiosamente, 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 "coleccionismo" 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 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 Barbazul 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 narrativa[23]. 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 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".

[23] 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*.

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 buscarlo 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 Mundo del juego 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: Mundo lúdico o universo del juego, a través del marco metafórico de las relaciones Sujeto-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 "naíf".

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 Mundo 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 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"[24]. 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).

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

[24] 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.

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 "bromear" 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.).

En síntesis, se define al “buen ciudadano” del juego como un ciudadano “obediente”, sin vocación de diferenciarse mucho de los demás, 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).

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 (José María), con parejas homosexuales (Martin y Wood), con personajes "obsesionados" con coleccionar 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).

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 Mundo lúdico/narrativo de *Los Sims*, en tanto que dimensión discursiva 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 “naíf” 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, que son exactamente los mismos para todos los ciudadanos.

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 la proyección de la relación entre dicho tipo de sociedad y el Sujeto/jugador como una relación prácticamente “idílica”, 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 el *backstage* del juego, el discurso de *Los Sims* se caracteriza por una particular fusión del juego de casita de muñecas y el tema 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 estratégico 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. Significación del diseño de *gameplay*

En este capítulo retomamos y ampliamos el estudio sobre las estructuras del lenguaje videoúdico, en relación con los apartados 2.1 (Significación del diseño del Sujeto/jugador) y 2.2 (Significación del diseño del Entorno del juego).

Si aquello que representa o proyecta simbólicamente el juego a través del diseño del sistema de juego son el Sujeto/jugador y el Entorno, el núcleo simbólico de la *gameplay* es una o un conjunto de actividades, a las que el diseño videolúdico confiere una determinada significación, un barniz discursivo.

La noción de "actividad" de *gameplay* se puede definir como una acción o articulación de acciones frecuentemente efectiva para la consecución de un objetivo instrumental o final en el juego (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 puede establecer 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”.

Los principales recursos formales del diseño de videojuegos en el ámbito de la *gameplay* son patrones de diseño de interactividad convencionales en el medio, que dan forma a cada una de las actividades vinculadas a objetivo. A diferencia de las reglas de juego, estos patrones formales no están orientados al diseño de “acciones”, a nivel microscópico, sino al diseño de “actividades”, a nivel macroscópico.

En su vertiente semiótica, los patrones de diseño de *gameplay* funcionan como códigos connotativos, que confieren significación a una estructura denotativa subyacente: el vínculo actividad-objetivo. Así, suelen funcionar como matices semánticos respecto a las diferentes actividades “protagonistas” en la *gameplay* del juego.

En el argot del diseño, se trata del diseño de “mecánicas de juego”, “*scripts* de juego”, “condiciones de victoria y derrota”, “tácticas”, “estrategias” y el diseño *“free-roaming”*, más el “diseño de dificultad”.

Estas técnicas de diseño se pueden dividir en tres grupos: (1) formas de redundancia (mecánicas de juego, *scripts* de juego y condiciones de victoria/derrota); (2) formas de variabilidad estructurada (tácticas y estrategias); y (3) formas de variabilidad no-estructurada (el diseño *free-roaming*).

En los próximos apartados exploraremos su potencial expresivo, como parte del lenguaje videolúdico.

4.1. Patrones formales de redundancia vs. variabilidad

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 del módulo de *gameplay* en cuestión, 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 *Bioshock* (2K Games, 2007).

Para un análisis totalmente completo o 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").

Al hablar de redundancia/variabilidad en este apartado se hará referencia, fundamentalmente, al diseño de la actividad del sujeto/jugador.

La dicotomía entre dominante de redundancia vs. dominante de variedad, remite a un eje semántico fundamental en la Teoría del Arte: 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 toda obra cultural.

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:

Regularidad	*Irregularidad*
Redundancia	Variedad
Previsibilidad	Imprevisibilidad
Orden	Desorden
Simplicidad	Complejidad
Seguridad	Inseguridad, riesgo
Rutina	Diversión
Estatismo	Dinamismo
Solemnidad	Trivialidad
Inteligibilidad, claridad	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 estética *cartoonish* estilo *Super Mario* 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 ambiente

post-apocalíptico como *Fallout 3* (Bethesda, 2008) tenderá a connotar "desorientación", "complejidad" y una "imprevisibilidad" asociada al "riesgo".

Patrones formales de redundancia.

Los patrones formales de redundancia en el diseño de *gameplay*: mecánicas de juego, *scripts* de juego y condiciones de victoria/derrota son técnicas de diseño que tienen en común el hecho de que establecen un vínculo actividad-objetivo en términos invariantes, en un módulo de *gameplay* determinado. Se trata de un diseño de "caminos rígidos", sin alternativas posibles, respecto a la consecución del objetivo o estado terminal en cuestión.

Para precisar la distinción conceptual entre estas técnicas de diseño se debe distinguir entre dos niveles de *gameplay*: 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"**. Más concretamente, una mecánica de juego es una acción o articulación de acciones del sujeto/jugador que resulta recurrente en la experiencia de juego para poder conseguir objetivos instrumentales. Una mecánica de juego aglutina las facetas de "actualización" de la acción (mediante el uso de controles de interfaz, etc.) y de "realización" de la misma (producción de efectos sobre el estado del juego). A grandes rasgos, una mecánica de juego dominante es un "verbo" o "sintagma verbal" especialmente recurrente en el juego (usar la puntería y eliminar enemigos, saltar sobre plataformas y recoger objetos, etc.) (para una revisión teórica más profunda del concepto "mecánica de juego": Sicart, 2008).

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. 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) pasa a conformar **"*scripts* de juego"** o **"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.

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 abordaremos posteriormente).

Se adopta aquí la noción de *script* de juego a partir de la Psicología 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 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* (Konami, 2001) o *Resident Evil 4* (Capcom, 2005), y a lo largo de toda la aventura de *Ico* (Team ICO, 2001).

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. 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.), es 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.

Patrones formales de variabilidad.

Respecto a los patrones formales de variabilidad, el diseño 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, racionalizable por el jugador. Resulta de especial relevancia en este ámbito el género de los juegos de estrategia.

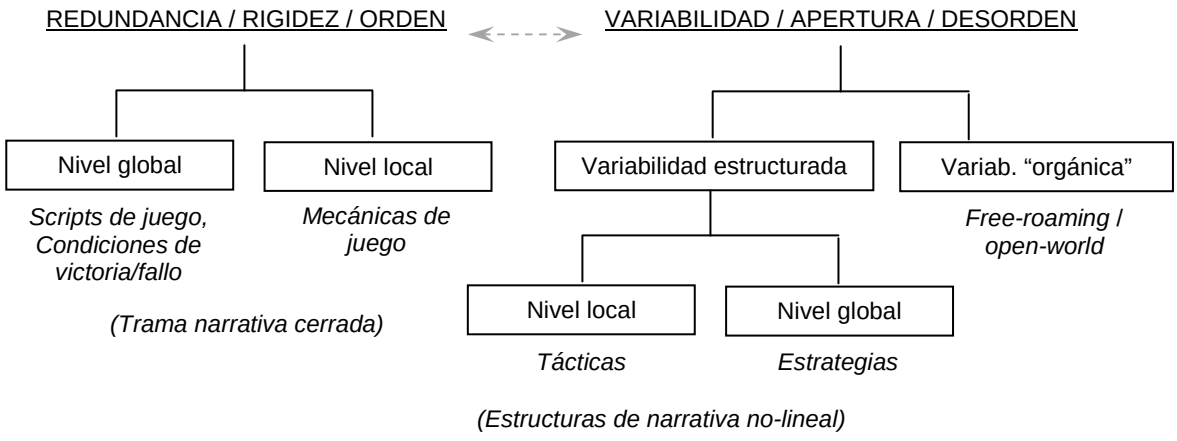
Aunque un videojuego de estrategia puede presentar muchas formas diferentes de alcanzar un objetivo, el diseño estratégico promueve dilemas estructurados en oportunidades vs. riesgos, que derivan en patrones táctico/estratégicos contrapuestos. Por ejemplo, la típica dialéctica en *Warcraft* (Blizzard, 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".

Podemos observar ahora un esquema-resumen de todo lo anterior:



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 significación 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.

Es el momento, ahora, de centrarnos en el potencial semántico de estas técnicas de diseño.

4.1.1. Significación de los patrones formales de redundancia

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"*. Sin embargo, un diseño donde no hay decisión o alternativa posible para conseguir determinado objetivo puede resultar también interesante, a nivel discursivo.

En este sentido, los patrones de redundancia del diseño de *gameplay* (mecánicas de juego, *scripts* de juego, condiciones de victoria/derrota) orientan la significación de una determinada actividad del juego al universo semántico de la "redundancia/regularidad" y sus valores derivados. Así, coherencia discursiva mediante, según el caso dicha actividad puede acabar connotada como "rígida", "monótona", "solemne", "predestinada", "inevitable", etc.

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).

Tal como observó G. Frasca respecto a *Grand Theft Auto*, al margen de lo reprobable que pueda resultar moralmente en cualquiera de los casos, "retóricamente, un juego donde *puedes* matar a prostitutas es muy diferente de otro en el que *debes* matarlas para poder ganar." (Frasca, 2003: 232).

Un ejemplo particularmente interesante en este ámbito es una todavía recordada escena de *Lemmings* (DMA, 1991), donde la "condición de victoria" era el suicidio de uno de los lemmings. En aquella escena, sólo el suicidio de un lemming permitía al jugador abrir un hueco en determinada parte del escenario para que el resto de los lemmings pudieran seguir avanzando. Había ahí una significación interesante, justamente por el hecho de que se trataba de una

actividad obligatoria; se trataba de un discuro de “tragedia” o “predestinación”. El discurso implícito de aquella escena no remitía sólo a “el valor del sacrificio en pro del colectivo”, sino más concretamente a que “a veces no hay más remedio que alguien se sacrifique a sí mismo por el bien colectivo”. Solamente a través de una forma redundante de *gameplay* se podía lograr este interesante efecto comunicativo.

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 demanda valores como “responsabilidad” y “civismo” respecto al uso de armas de fuego.

Capítulo aparte requiere el valor simbólico de las mecánicas de juego en función de los modelos históricos de diseño de juegos.

4.1.1.1. Mecánicas de juego universales

A partir del trabajo de los historiadores de los juegos de tablero es posible identificar cuatro mecánicas de juego universales, 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: 8-9). Estas mecánicas de juego universales son las siguientes:

- 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.

Estas mecánicas de juego universales deberían de corresponderse con algunas actividades fundamentales en la supervivencia y el desarrollo del hombre (cfr.: Parlett, 1999: 8). En este sentido, se puede observar que:

- 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.

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)[25]. 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 se orienta a la 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 carrera. A nivel discursivo, el contraste entre el Mancala y el Monopoly como juegos de recolección prototípicos de épocas y culturas diferentes, resulta muy significativo: mientras el Mancala no incluye una mecánica de juego de "carrera" relevante, en el Monopoly, que podríamos considerar como heredero occidental/contemporáneo del juego africano, "llegar antes" es casi tan importante como "sembrar bien".

Existen también diversos videojuegos de recolección, como *Pac-Man* (Namco, 1980) o *Bomb Jack* (Tehkan, 1984). 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

[25] 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.

encontrar pequeños objetos valiosos en frondosos escenarios tridimensionales (*Resident Evil 4* [Capcom, 2005], *Bioshock* [2K Games, 2007]).

En todo caso, el videojuego contemporáneo más emblemático sobre la mecánica de recolección es, indudablemente, *Katamari Damacy* (Namco, 2004). Recordemos que se trata de un videojuego de tono surrealista 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. Este estilo de recolección diseñado en *Katamari Damacy* parece evocar 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* [Valve, 1990]*, Call of Duty* [Infinity Ward, 2003]). También se pueden incluir aquí videojuegos de caza/captura basados en la estrategia, como *Age of Empires II* (Ensemble, 1999) o *Starcraft* (Blizzard, 1998).

En cuanto al escondite, se trata de un caso especial de mezcla entre la caza/captura y la exploración. En el mundo de los videojuegos, sin duda el principal "heredero" de este juego tradicional es *Metal Gear Solid* (Konami, 1998), 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, en relación con el desempeño del jugador (al margen aquí del personaje/avatar). 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 tan prioritaria, sino que se orientan a tareas fundamentalmente cognitivas y reflexivas del jugador (habilidad estratégica, planificación global premeditada, etc.) (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 (*The Secret of Monkey Island* [LucasArts, 1990], *Syberi*a [Microïds, 2002]). 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 sujeto/jugador.

  Asimismo, 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, este género de videojuegos también está profundamente vinculado a la mecánica de destreza perceptiva y reflejos, asociada a la habilidad 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* (Ubisoft, 2003).

  Cabe añadir que éxitos de *party game* recientes como el videojuego sobre el mundo del rock *Guitar Hero* (Harmonix, 2005) 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 universales 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), y *"socializers"* (jugadores orientados a la interacción social, la creación de contactos interpersonales y/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 dos mecánicas más: la "exploración" de entornos y la "interacción social/comunicativa", respectivamente.

4.1.2. Significación del diseño de tácticas/estrategias

Las principales formas de diseño de variabilidad estructurada en la *gameplay* son las tácticas y estrategias. Para mayor simplicidad, nos centraremos aquí en las estrategias.

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 se caracteriza por una articulación específica de "oportunidades y riesgos".

Al margen de la adscripción de la estrategia al universo semántico de "variabilidad" y sus valores derivados ("libertad", "flexibilidad", "complejidad"…), la definición del binomio de oportunidades/riesgos de las estrategias posee también un importante potencial expresivo.

Un ejemplo muy significativo al respecto se puede encontrar en el videojuego de producción amateur *Passage*, de Jason Rohrer (2007).

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”

Hilando fino, un código estratégico de oportunidades/riesgos se basa 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.

Así, las dos estrategias emergentes de esta articulación de reglas son las siguientes:

1) Jugar en pareja si se viaja hacia delante (oportunidad optimizada: puntos de viaje / riesgo: menos cofres)

2) Jugar en solitario si se buscan “cofres” (oportunidad optimizada: encuentro de cofres / riesgo: menos puntos de viaje)

De este modo, a través del diseño de un código estratégico, *Passage* articula un discurso lúdico coherente y de cierta profundidad, 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.

Por otro lado, en el diseño de estrategias también puede resultar profundamente significativo el "balance estratégico" del juego, en relación con la eficacia relativa de los diversos procedimientos posibles respecto a un determinado objetivo.

Pero 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.

4.1.2.1. 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 general 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 sobre 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 en el juego deberemos saber la frecuencia relativa de aparición en el mismo 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 locales[26].

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

[26] Acerca del estudio del balance del juego: Rollings y Morris (2003: 59-80 y 104-140).

(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 iguales.

Por otro lado, se debe observar también 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 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.

La estrategia dominante de “hablar/informarse” 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.

En el ámbito de los *persuasive games*, otro ejemplo interesante a este respecto es el sarcástico *McDonald's Videogame* (LaMolleindustria, 2006). En este juego sobre la gestión de las compañías de *fast-food*, la esfera de actuación del jugador contiene un conjunto de acciones "neutras" 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. En este caso, el jugador "aprende" que la estrategia inmoral resulta mucho más eficaz para "ganar" en la gestión de un *fast-food* que la estrategia moral.

4.1.3. Significación del diseño de variabilidad no-estructurada

Recordemos que cuando una relación actividad-objetivo está asociada, en el diseño del juego, a una variabilidad extremadamente amplia y/o de alternativas poco definidas, se suele hablar de *"free-roaming"* o diseño de estilo *"open-world"*.

Respecto a esta cuestión, es interesante comparar un género como el juego de estrategia con, por ejemplo, la secuencia del Desierto de las Almas Perdidas en *God of War* (Sony C. E., 2005). En esta secuencia, Kratos explora un desierto donde vagan tres sirenas 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 en esta escena 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 resulta especialmente interesante para connotar "desorientación", "extravío", "desesperación", "sinsentido"…, tal como era pertinente respecto a la situación de Kratos en la historia del juego.

Otro caso interesante al respecto es *Katamari Damacy*. En este juego, salvo la dinámica 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. Este tipo de diseño de la jugabilidad posee una tendencia de significación muy distinta al modelo de variabilidad estructurada de los juegos de estrategia o los videojuegos de narrativa no-lineal. 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*.

Por último, es importante recalcar que los patrones de diseño de *gameplay* definidos pueden aplicarse a cualquier tipo de actividad. Así, una misma actividad puede representarse en diferentes videojuegos asociada a "libertad" o "predestinación", "monotonía" o "imprevisibilidad", "orden" o "caos", etc.

Todo ello deja a las claras el potencial expresivo del medio videolúdico, también en este ámbito.

4.2. Diseño de la dificultad y significación

En el lenguaje videolúdico, otra forma de atribuir significación a una determinada actividad vinculada a objetivo es el diseño de la dificultad, que acabará matizando a ésta como "compleja" o "simple", "más importante" o "menos importante", etc.

En este ámbito, es conveniente distinguir entre la "curva de dificultad" del juego y 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 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.

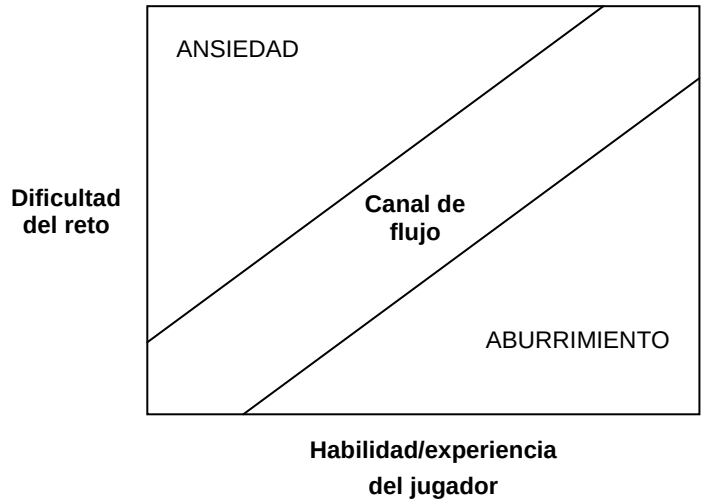
Algunos aspectos frecuentes en el incremento de la tensión lúdica por requerimientos de aprendizaje son nuevas reglas añadidas, nuevos agentes del mundo del juego, o nuevas estrategias a inferir. Algunos factores relevantes en la acentuación de la curva de dificultad en los videojuegos suelen ser el 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)[27], el incremento del número de condiciones obligatorias a cumplir para lograr el objetivo (condiciones de victoria), o la imposibilidad de grabar la partida tras largos periodos de progresión del juego.

Se puede considerar que 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 mismas.

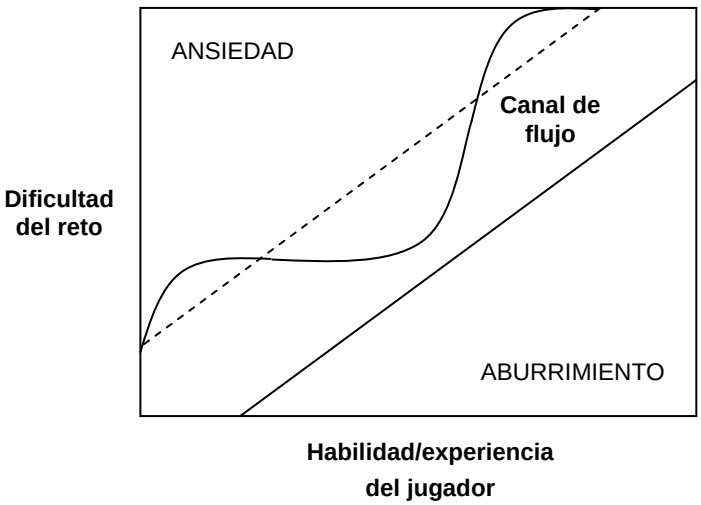
Los teóricos del diseño de juegos (p. ej., Salen y Zimmerman, 2004: 351; Juul, 2005: 113) recurren a menudo al modelo *"flow"* de Csikszentmihaly para representar el "crescendo" ideal de tensión en la experiencia lúdica, tal como muestra el esquema siguiente:

[27] 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.



Sin embargo, aquí se propone tomar en cuenta que en el diseño canónico de videojuegos hay ciertas fases donde la curva de tensión sobrepasa ligeramente el canal de flujo, aunque de forma breve: por ejemplo, al principio de un nivel/misión de videojuego, la necesidad de aprender mucha 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:



En este sentido, como se puede observar en el gráfico, la curva de tensión típica del videojuego sería una curva sinusoide 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"[28]. Se trata de una articulación de "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.

Por otro lado, 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 entorno de 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 apetencias 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"*).

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 dificultad[29]. 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

[28] Tal vez sea una excepción a este respecto el inicio del videojuego en su primera fase narrativa: el motivo es que, con frecuencia, el periodo inicial de aprendizaje en el videojuego posee una tensión muy atenuada a través de tutoriales encubiertos, entornos donde se ha eliminado cualquier riesgo para el personaje/jugador. 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.

[29] 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.

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. Sin duda, un contraste significativo respecto a la mayoría de videojuegos y su paradigmática representación de las relaciones entre personajes humanos y entornos urbanos.

* * *

Llegados a este punto, antes de pasar al estudio de la dimensión narrativa del videojuego, puede ser interesante realizar otro estudio de caso. Se propone ahora el análisis discursivo de la famosa saga de videojuegos *Grand Theft Auto*.

5. Estudio de caso.
Ser niño o gángster: análisis discursivo de *Grand Theft Auto*

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 nuestro modelo de análisis, 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 el análisis revelará que el diseño lúdico evoca diferentes significaciones de la experiencia de juego entre Vice City y Liberty City.

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!". 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.

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 apetencias 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 al "ajuste dinámico de la dificultad", una adaptación del nivel de dificultad a las apetencias del jugador. 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 tiempo.

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. 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.

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, su habilidad de conducción 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, y es un buen nadador.

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 apuestas.

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 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 a un personaje o a otro (pero asesinar, irremediablemente) 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 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 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 por los 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 más "alegre" y "relajada" Vice City (aunque sólo fuera 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 irrumpe 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 copiloto.

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 violencia/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.

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 cuanto a los dos primeros, no hay cambios significativos respecto a lo ya comentado sobre *GTA: Vice City*. En general, se reproduce el principio de que, a mayor implicación en la delincuencia organizada, mayor cantidad de beneficios económicos, conocimiento sobre la ciudad y mejor agenda de “contactos”. 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 Mundo del juego 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, se puede abordar la definición del Mundo lúdico/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 Mundo lúdico/narrativo de *Grand Theft Auto* se establece a través de la tensión entre un Sujeto 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 tremendamente 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 jugador-modelo, en el papel de "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 a emerger 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.

Junto a ello, 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.

En *GTA*, la relación entre el sujeto desfavorecido y la ciudad americana contemporánea evoca, indirectamente, la tensión entre un joven libre pero sin poder adquisitivo e “inexperto” (desconocedor de la ciudad) y una cruel sociedad adulta “a la espera”, cuyo precio de “entrada” consiste en la adaptación al mundo del “trabajo”, asociado aquí simbólicamente a la pérdida de libertad, el dolor y la violencia.

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 también 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"

La dimensión narrativa del videojuego

Abordar el estudio de la narrativa del videojuego 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).

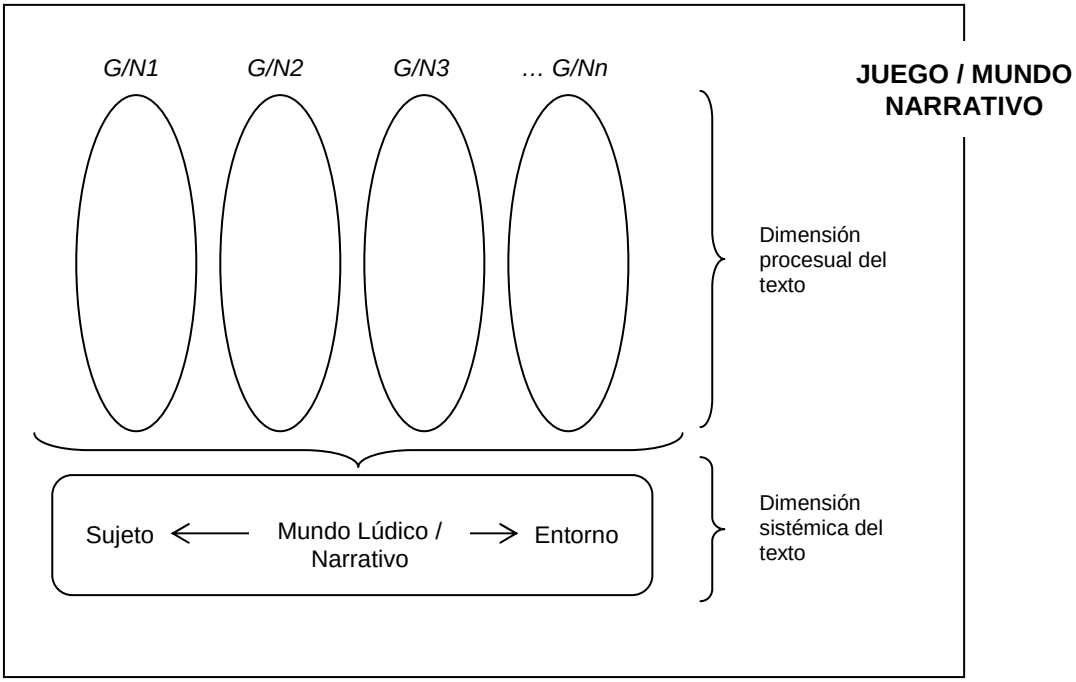
En este trabajo se contemplan los videojuegos ante todo como juegos, pero este estudio no está comprometido con la búsqueda de una esencia sobre lo que los videojuegos "son", sino que nuestro enfoque es algo más pragmático: la definición de modelos teóricos que puedan resultar interesantes y útiles para analizar/diseñar la dimensión discursiva de los videojuegos. Teniendo esto en cuenta, indudablemente la Narratología supone una fuente teórica llena de recursos valiosos para el estudio de la discursividad del videojuego.

Abordaremos aquí la dimensión narrativa del videojuego a través de dos grandes perspectivas, complementarias: (1) la *gameplay* como trama narrativa y (2) el sistema de juego como mundo narrativo.

Tal como veremos, la segunda de ellas resulta especialmente característica del medio, y confluye de forma muy significativa con algunos aspectos de la estructura profunda del juego. En este sentido, muchos investigadores han postulado, en los últimos años, que la narrativa del videojuego consiste, ante todo, en la construcción de mundos narrativos, más que en el relato de historias (Juul, 2005; Klastrup y Tosca, 2004; Tosca, 2009; Sicart, 2009b; Pérez Latorre, 2008a; Garín y Pérez Latorre, 2009).

A través de los trabajos narratológicos de L. Dolezel (1999: 57), se puede entender la noción de mundo narrativo como estructura generativa de historia, por tanto algo muy parecido a un juego. Tal como se propondrá más adelante, la estructura interna de un mundo narrativo se puede concebir como vertebrada por el eje Sujeto-Entorno, de forma similar a como se produce en la dimensión sistémica de los juegos (recordemos nuestro modelo de macro-estructura lúdica).

Todo ello se puede sintetizar en el siguiente esquema global de cibertextualidad o “textualidad ontológica” (cfr.: McHale, 1987), donde “G/N” indica *gameplay*/narración:



A continuación abordaremos el estudio de la dimensión narrativa de la *gameplay*, y en una sección posterior nos centraremos en la dimensión narrativa del sistema de juego: el videojuego como mundo narrativo.

1. Dimensión narrativa de la *gameplay*

En este capítulo llevaremos a cabo una aplicación del análisis narrativo canónico al estudio de la *gameplay*, tarea que se debe considerar complementaria respecto al estudio de la *gameplay* en clave estrictamente lúdica (faceta que ya abordamos en las secciones anteriores).

Desde la Psicología Cognitiva se ha insistido en los últimos años sobre la relevancia de la narrativa como una herramienta cognitiva fundamental para comprender la realidad y para construir nuestra identidad[30].

De ello se desprende el interés del estudio sobre la *gameplay* en clave narrativa, en un sentido general, con independencia de si un videojuego determinado es aparentemente "más" o "menos" narrativo.

Tres formatos básicos de narratividad en el videojuego.

En el diseño de videojuegos existen tres grandes formatos de organización narrativa de la *gameplay*:

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

[30] Acerca de la *gameplay* como experiencia narrativa, narrativizada o narrativizable: Ruiz Collantes, X. (2008).

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 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, mundos virtuales como *World of Warcraft*.

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" 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, ha sido destacado a menudo tanto por diseñadores y jugadores como por los propios investigadores (Tosca, 2003; Aarseth, 2004).

Al margen de 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

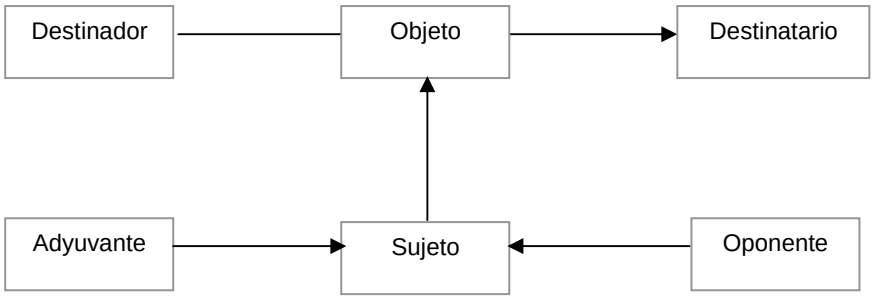
como Facebook, los mundos virtuales como *Second Life* o el propio YouTube confluyen aproximadamente con esta perspectiva sobre la macro-obra de narrativa popular contemporánea como un inventario abierto de pequeños fragmentos narrativamente interesantes pero con escasa o nula proyección en "grandes historias". En este sentido, 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 teóricos versátiles: útiles tanto para el estudio de las estructuras narrativas globales como de las sub-unidades narrativas de la obra, y tanto respecto a unidades compositivas secuenciales (episodios, escenas) como respecto a unidades compositivas no-secuenciales (*quests*).

Para ello, se abordará la aplicación al videojuego de dos modelos analíticos de la Semiótica Narrativa, uno de la Teoría del Guión Cinematográfico, y otro de la Narratología.

1.1. La *gameplay* como estructura de roles narrativos

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 muy diversos tipos de textos, especialmente de los "discursos de acción" (relatos literarios, obras de tetaro, películas, incluso deportes y, por qué no, videojuegos). La clásica 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 fenómenos (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.

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" (Ruiz Collantes, 2009b, 2009c, 2011).

En segundo lugar, se debe tener en cuenta que este modelo suele ofrecer una visión "parcial" del discurso videolúdico, al tratarse de un modelo más susceptible de ser aplicado a una *gameplay* (o varias, sucesivamente) que al abordaje general del juego como un todo narrativo (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: 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 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. 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 estas cuestiones se profundizará en el capítulo dedicado al análisis enunciativo del videojuego.

1.2. La *gameplay* como desarrollo narrativo

Existe un modelo de la Semiótica Narrativa complementario al anterior, y concebido en clave dinámica o diacrónica, con acento temporal: el modelo transformacional de la narratividad.

Desde esta perspectiva, el relato mínimo se define 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 (Ft): "casarse". El esquema correspondiente sería:

$$SUO \longrightarrow Ft = \text{casarse} \longrightarrow S \cap O$$

… Donde “S∩O” significa “sujeto no posee objeto” y “SUO” significa “sujeto posee objeto”.

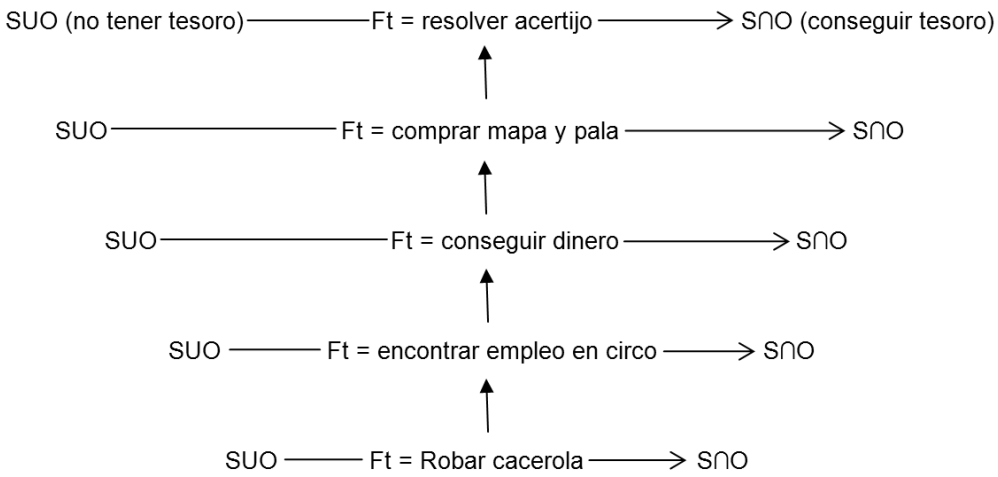
Esta unidad mínima del relato constituye el núcleo de un programa narrativo, y por tanto podría desplegarse en una estructura actancial (de roles narrativos), pero si se escoge el modelo transformacional lo importante no es tanto observar las particularidades actanciales de cada programa y sub-programa narrativo sino atender al encadenamiento en el tiempo de sucesivos programas narrativos.

Un cambio de estado en la narración entraña otro de nivel inferior, y así sucesivamente. 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).

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 acciones que exige la resolución de un problema/objetivo determinado, y la proyección discursiva que ello conlleva. Veamos, por ejemplo, la proyección discursiva de la búsqueda del tesoro en la clásica 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 pergamino 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 piratas.

Veamos el esquema estructural resultante de esta narración:



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 poderosos 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.

1.3. 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 entronca 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) desarrollaron 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 **sub-tramas**, que como veremos son recursos también presentes en el diseño de videojuegos.

Respecto a los giros argumentales, 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 argumental 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 argumental 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.

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.

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 narración.

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).

(2) Respecto al diseño de giros argumentales, *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 misma escena una y otra vez, ésta está diseñada de tal manera que el sujeto/jugador puede intentar llegar hasta su compañero, pero nunca lograr salvarlo.

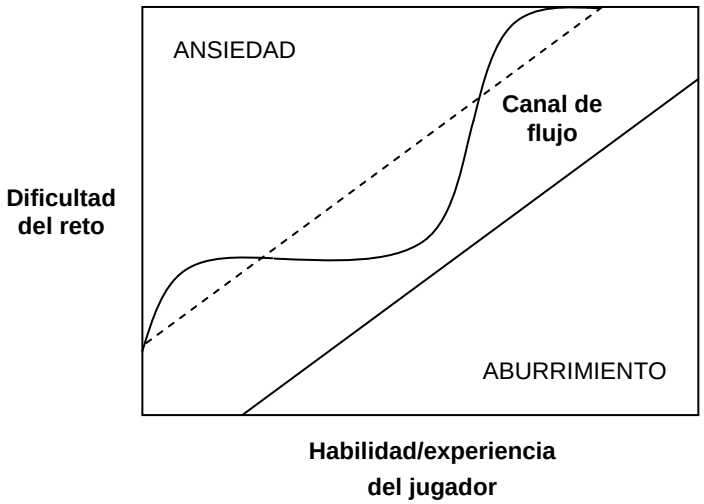
Un soldado dispara a quemarropa contra el científico. ¿Asesinato? Más tarde se descubre que los soldados cumplen órdenes: “mantenimiento del secreto de Estado”. El Ejército no ha ido a Black Mesa para ayudar a los científicos, sino para eliminarlos a todos y evitar que se conozcan en el exterior las investigaciones de alto secreto del complejo científico.

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.

1.3.1. Arco dramático y curva de tensión lúdica

Puede ser interesante retomar ahora la curva convencional de tensión lúdica en el diseño de videojuegos, y ponerla en relación con el arco dramático de la narración.



Recordemos que la curva de tensión lúdica prototípica del videojuego es una curva sinusoide 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.

Así, mientras en el cine dos recursos estructurales básicos para impeler el “crescendo” del dramatismo (en el acto central) son los giros argumentales y las subtramas, en el videojuego, sin necesidad de descartar los anteriores, los recursos de diseño básicos al respecto son los “retos de aprendizaje” y los “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 ilustrativo 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 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 elipsis.

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), elementos que pueden entrelazarse de diversas maneras en el interior de un mismo videojuego o una misma escena de videojuego.

1.4. Niveles de Historia y Argumento en el videojuego

Al margen de si se adopta alguno de los modelos anteriores para organizar el análisis de la dimensión narrativa de la *gameplay*, el estudio de la narratividad del videojuego se puede realizar en dos niveles: un nivel macro-estructural o "profundo" de la narración y un nivel micro-estructural o "superficial" de la narración. Esta distinción corresponde a la clásica división en Narratología entre "fábula" y "trama" o "historia" y "argumento".

En cuanto a la relación particular entre los niveles de "historia" y "argumento" en el videojuego, 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"?

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 ambos roles 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 (a nivel superficial), pero no tendrán influencia alguna sobre la “historia” de ese juego (a nivel profundo); 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 (a nivel profundo).

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 única 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 en 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 identificar las acciones del jugador “narrativamente esenciales” vs. “narrativamente contingentes”.

Así, como terminaremos de ver en la sección siguiente, 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 ("argumento").

1.4.1. La Historia videolúdica

El análisis de la historia videolúdica requiere, en general, las siguientes operaciones fundamentales:

a) Segmentar la linealidad temporal de la narración/*gameplay* identificando las 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) Analizar el contenido de dichas unidades compositivas con un alto grado de generalización/abstracción[31].

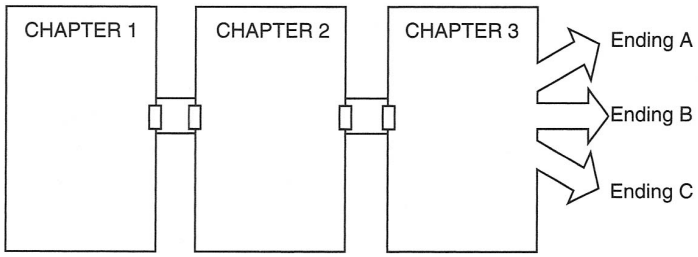
c) En la segmentación temporal de las unidades esenciales de la narración, éstas deben organizarse conforme a un orden cronológico factual y fijo/invariante. Por ejemplo, los saltos temporales (*flashbacks*, etc.) son reorganizados en el nivel de la historia según el orden cronológico "real" de los hechos narrativos. Por tanto, en textos interactivos como los videojuegos, se deben identificar los episodios esenciales, en tanto que unidades de la "historia", que poseen un orden fijo y linealizado.

d) En el estudio de la historia videolúdica es interesante añadir la identificación de las "acciones narrativamente esenciales" del sujeto/jugador en el juego, las acciones que afectan al desarrollo de acontecimientos esenciales de la narración. Más adelante se detallará más esta cuestión.

[31] 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 entrañe todos los detalles posibles (p. ej., "gángster").

1.4.1.1. La historia videolúdica como historia hipertextual

La estructura canónica de la historia videolúdica se puede observar en el siguiente esquema (Egenfeldt-Nielsen et al., 2008: 182):



Cabe 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 predeterminadas
- Acciones decisivas

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 emplazadas entre dichos bloques son acciones “esenciales y predeterminadas” en el juego. Sin embargo, si

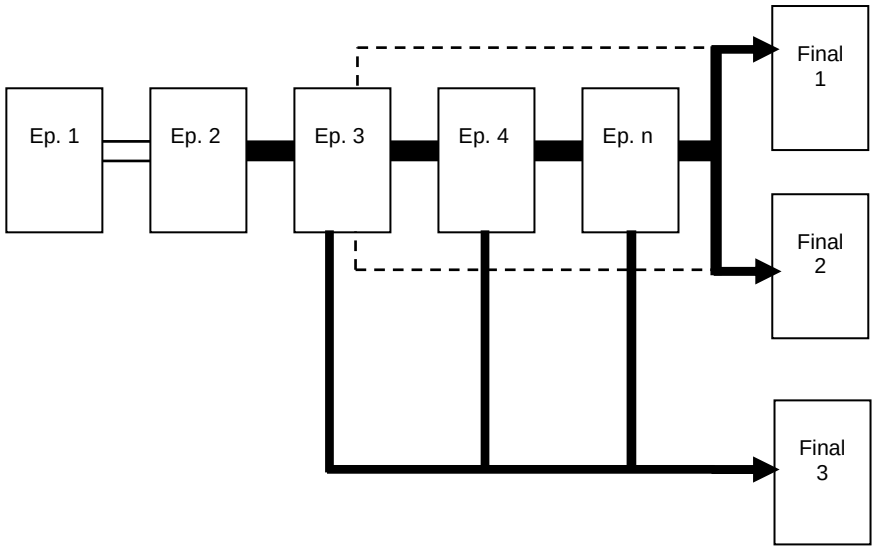
nos fijamos en las barras conectoras entre el bloque “3” y el “estado final” del videojuego, vemos tres finales posibles. En este caso, estamos ante acciones “esenciales y decisivas” del jugador sobre alternativas posibles de la narración.

Ahora bien, este esquema 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 inmediatamente 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 sujeto/jugador debe intentar escapar con vida de la ciudad. A lo largo del camino, el protagonista 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, de tal modo que el nivel narratológico de "historia" se adapta al medio videolúdico pero conserva su identidad teórica.

La historia videolúdica como historia multi-lineal

Los géneros de videojuego de *gameplay* más abierta: simulación social (*Los Sims*), mundos virtuales *on-line* (*World of Warcraft*), etc., pueden resultar, aparentemente, más difíciles de ajustar al modelo precedente. En estos casos, resulta conveniente adoptar la noción de "historia" videolúdica no estrictamente en clave hipertextual, como anteriormente, sino fundamentalmente como "historia multi-lineal".

La interpretación de la historia videolúdica como "historia multi-lineal" partiría de la construcción de un haz de narraciones prototípicas (Ruiz Collantes, 2009b, 2009c, 2011) 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 macro-estructural.

1.4.2. El Argumento videolúdico

La micro-estructura o nivel superficial de la narratividad de la *gameplay* conforma lo que en narratología se denomina nivel de "argumento", en contraposición al nivel de "historia", que hemos abordado anteriormente.

A nivel operativo, el análisis del argumento videolúdico se define por las siguientes operaciones fundamentales (contrapuestas al análisis de la "historia"):

a) Generalmente se (re)segmenta la *gameplay* en unidades más concretas, a nivel más específico (superficial) y sin necesidad de hacerlo únicamente mediante unidades secuenciales (con una posición fija en la linealidad temporal). En el caso del videojuego, esto consistiría generalmente en segmentar la *gameplay* por escenas o bien unidades micro-estructurales no-secuenciales (*quests*), según las características del juego en cuestión.

b) Analizar el contenido de dichas unidades micro-estructurales con un notable grado de detalle.

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 "historia"). Asimismo, en el argumento videolúdico, a diferencia de la historia videolúdica, cabe la consideración de estructuras narrativas que no presenten un orden lineal rígido de los acontecimientos (p. ej., estructuras de red).

d) Se pueden identificar también, si se considera pertinente, las acciones narrativamente relevantes del jugador a nivel micro-estructural.

1.4.2.1. Coherencia discursiva multimediática. 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 y patrones formales de *gameplay*).
- Puesta en escena ("casting" -tipos de personajes que aparecen-, vestuario, escenografía, 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, movimiento de cámara, montaje, etc.).
- Lenguaje verbal (diálogos, voces en off, etc.)
- Banda sonora (efectos de sonido, música)

En el capítulo sobre la dimensión lúdica del videojuego ya se comprobó cómo el diseño de las reglas de juego y las formas de *gameplay* puede contribuir de forma sustancial a una determinada significación de distintas entidades del texto: Sujeto, Entorno, etc.

Aquí se adopta el análisis del argumento videolúdico como un análisis de la *gameplay* donde se concede tanta o más importancia a otros estratos de significación diferentes al diseño lúdico que

al propio diseño lúdico y, sobre todo, se ahonda en las relaciones significativas entre diversos estratos expresivos.

Esto último remite a la importante cuestión de la coherencia discursiva multimediática en el videojuego. A grandes rasgos, se trata de observar la relación entre el modo de interacción lúdica 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 cuestión.

Un caso especialmente interesante sobre coherencia discursiva multimediática 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 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...[32] 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, 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 modelo 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.

---

[32] 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.

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.

* * *

En otro orden de cosas, el estudio de la narratividad al nivel de argumento tiene también relación con el análisis de la estructura o "lógica narrativa" a nivel micro-estructural y el diseño de la acción narrativizada. A continuación se abordan estos ámbitos.

1.4.2.2. Modelos de argumento hipertextual y diseño de la acción narrativizada

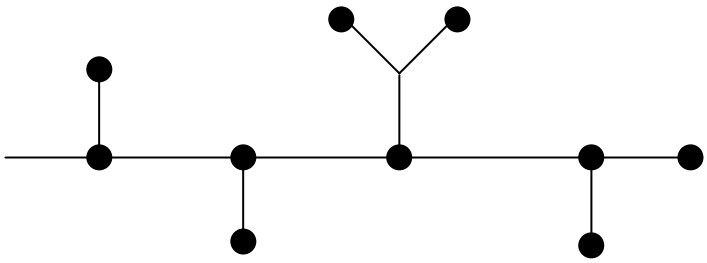
Partiendo de una tipología más amplia de M-L. Ryan (2001: 242-258), es posible definir cuatro modelos fundamentales de estructura argumental del videojuego: el "vector de ramas laterales", la "estructura arbórea", la "red simple" y la "red densa".

1) 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.

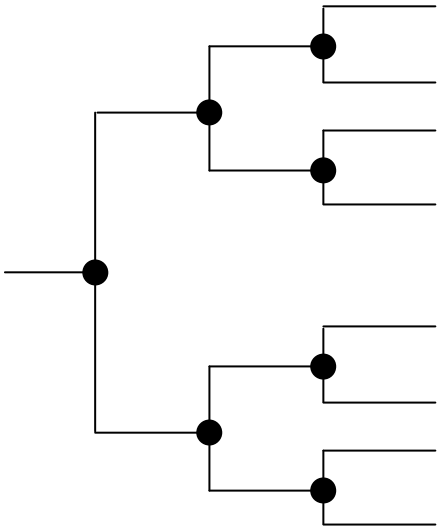


2) Argumento arbóreo.

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.

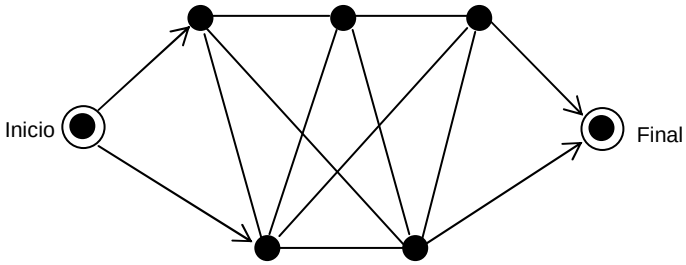
No obstante, la dificultad de garantizar la calidad narrativa de todos los hilos argumentales que contiene una estructura arbórea más extensa hace que su aplicación no sea muy habitual en el diseño global del videojuego.



3) Argumento de red simple.

En algunos tipos de videojuego una estructura argumental en red se conjuga con una “paleta” de acciones del jugador limitada o relativamente repetitiva. Es el caso de muchos videojuegos del género de acción con 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 abierta, 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 global con una variabilidad más bien moderada de las acciones del sujeto/jugador.



4) 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* (Procedural Arts, 2005).

El caso de *Façade* resulta excepcional en este ámbito, ya que el jugador interactúa principalmente introduciendo frases de escritura libre a través del teclado. El texto introducido se corresponde con el habla del personaje protagonista en el juego, en el contexto de una cena con una pareja de amigos, donde va emergiendo un conflicto matrimonial. El sujeto/jugador debe intentar evitar que la situación desemboque en una ruptura. Gracias a un complejo diseño, el sistema de *Façade* es capaz de interpretar satisfactoriamente la escritura libre del jugador, y codificar cada cadena de texto según más de cuarenta tipos diferentes de actos de habla ("mostrarse de acuerdo", "mostrarse en desacuerdo", "agradecer", "disculparse", "llamar la atención", "rogar", "criticar", "elogiar", etc.), que recibirán respuestas coherentes por parte de los otros personajes[33].

En síntesis, en este tipo de videojuegos a la alta variabilidad en la ordenación de los nodos argumentales se le añade un alto valor informativo (de variabilidad) de las acciones/decisiones posibles del sujeto/jugador.

*** * ***

Diseño de la acción narrativizada.

El estudio de la lógica narrativa de un videojuego a nivel micro-estructural conduce también a la consideración del diseño de las acciones/decisiones narrativizadas del jugador. Nos centramos en este punto en la significación de la acción del jugador en función de la sintaxis narrativa en la que ésta se imbrica.

[33] Un análisis detallado sobre *Façade* se puede encontrar en: Pérez Latorre, 2010: 255-269.

Junto a las dicotomías de diseño ya comentadas anteriormente, sobre acciones **"decisivas" vs. "predeterminadas**", y acciones con **"efectos inmediatos" vs. "efectos a largo plazo"** (caso de *Bioshock*), se pueden añadir otras tres modalidades básicas de diseño en este ámbito:

1) En primer 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.

2) En segundo 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 principal 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”.

3) 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 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 sobre ligeras variaciones respecto a una escena de investigación policial que se produce a posteriori.

2. El videojuego como mundo narrativo

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 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*, con algunos elementos de fantasía épica que llamaron la atención de los fans de *El Señor de los Anillos*. 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) 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 Latorre, 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"; recordemos, una perspectiva postulada como tan o más fértil para el estudio del videojuego que el enfoque narrativo tradicional, por muy diversos investigadores (Juul, 2005; Klastrup y Tosca, 2004; Tosca, 2009; Sicart, 2009b; Pérez Latorre, 2008a; Garín y Pérez Latorre, 2009).

2.1. Fundamentos estructurales del texto como mundo narrativo

Sabemos de qué se componen por dentro las narraciones, pero ¿de qué se compone por dentro un mundo narrativo?, ¿cuáles son las estructuras subycentes de su potencial discursivo? Aquí se propone como tensión estructural fundamental en el interior de un mundo narrativo la que se produce entre Sujeto y Entorno, al igual que en la estructura profunda del juego, como vimos en secciones anteriores.

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.).

Por otro lado, mientras la narración/trama tiende a desarrollarse en clave de cadena de acontecimientos, a través de una linealidad temporal apuntada hacia delante, un mundo narrativo tiende a desarrollarse, fundamentalmente, a través de la expansión progresiva del mundo representado y/o la profundización sobre la información relativa a dicho mundo.

El concepto de "mundo narrativo" no es nuevo en la teoría narratológica aunque, salvo aportaciones recientes, carece de modelos de análisis textual precisos y relativamente transversales entre textos interactivos y no-interactivos.

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, la Teoría de los Mundos Posibles 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."*

Cabe señalar que el estudio teórico sobre el mundo narrativo no carece de conexiones con las tareas "tangibles" de producción de universos narrativos como los de los videojuegos o 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 Latorre, 2007: 117-119).

2.1.1. Sobre la inmersividad en videojuegos y narrativa audiovisual

Históricamente, los videojuegos no han destacado, en general, por la calidad de sus tramas narrativas, pero sí por mantener un notable interés narrativo de la experiencia a través de la alta inmersividad de sus mundos explorables en primera persona, como el mundo sumergido de

Rapture en *Bioshock*, la Liberty City de *Grand Theft Auto* o los mundos de las mentes desequilibradas "explorables" en *Psychonauts*.

Esto presenta conexiones interesantes con algunas tendencias de la narrativa audiovisual contemporánea.

Algunas de las series televisivas más interesantes de los últimos años, como *Lost* (Abrams, Lieber y Lindelof / Bad Robot, 2004-2010) o *The Wire* (Simon / HBO, 2002-2008), y films tan populares como *Matrix* (Wachowski, 1999), *Avatar* (Cameron, 2009) y la reciente *Origen* (Nolan, 2010) tienen en común que parecen invitar al espectador a explorar un mundo inmersivo, más que a descubrir la resolución progresiva de una trama concreta.

De forma más indirecta, este enfoque de la narrativa como "profundización" en un mundo más que como "avance" de una trama se puede advertir también en otras series populares que no se centran en la exploración de un mundo exterior, pero sí en una exploración progresiva y detallista de un mundo interior, como en *Dexter* (Manos, 2006-) o en *House* (Shore, 2004-).

No se trata de que la trama esté dejando de ser importante en la narrativa popular, pero sí se trata de tener en cuenta que la experiencia de comprensión/resolución de una trama no es la única "experiencia narrativa" posible para el espectador. Y parece que, en la narrativa popular contemporánea, cada vez tiene más peso un tipo de experiencia narrativa diferente: la "experiencia inmersiva" de exploración de un mundo, no sólo en los videojuegos sino, cada vez más, también en la narrativa popular del cine y la televisión.

Naturalmente, ambos elementos (seguimiento de la trama / inmersividad) conviven en toda narración, pero con diferentes grados de predominio en la oferta experiencial que cada obra propone al espectador.

Asimismo, parece previsible que la televisión de alta definición y la televisión en 3D refuercen, en el presente y en el futuro, la creciente importancia de la oferta de una experiencia inmersiva que pueda resultar atractiva a los espectadores y los videojugadores.

El "problema" es que los productores y creadores del audiovisual saben muy bien, desde hace tiempo, cómo crear interés del espectador a través de la construcción de tramas, pero no saben todavía, con la misma seguridad, cómo se crea "calidad inmersiva" en la experiencia narrativa,

cómo se puede mantener el interés del espectador a través de la construcción de un mundo inmersivo.

En este sentido, una operación muy significativa son las denominadas “estrategias de expansión del mundo narrativo” (tomando una denominación de C. Scolari [2009: 598]), sobre las que intentaremos profundizar más adelante.

En series como *Lost* o *The Wire*, y en films como *Matrix* u *Origen*, el interés del espectador no aumenta sólo a través de la evolución de la trama, sino también (y sobre todo) a través de una ampliación progresiva del mundo narrativo. Parte del “gancho” narrativo de este tipo de obras está en el descubrimiento incesante de nuevos “rincones” del mundo representado, de nuevos personajes enigmáticos (que prácticamente podrían valer un “spin off” por sí mismos), y también en *flashbacks*, *precuelas* o profundizaciones sobre un periodo de tiempo intermedio en la historia, que no hacen avanzar la trama principal en el tiempo pero, en cambio, enriquecen progresivamente el entorno narrativo y/o los mundos interiores de los personajes.

En lugar de la lógica del relato que siempre o casi siempre avanza hacia delante, esto sigue una lógica de construcción de una especie de “enciclopedia novelada”. Ello nos remite de nuevo, cerrando el círculo, al diseño de videojuegos:

Ya a finales de los 90, Janet Murray afirmó que uno de los rasgos esenciales de la narrativa del videojuego era su potencial como “narrativa enciclopédica” (Murray, 1999: 94). A título de ejemplo, un videojuego como *Bioshock* es modélico en este sentido: el jugador de este videojuego al mismo tiempo que juega puede ir recogiendo y escuchando grabaciones de audio de personajes fallecidos, que van enriqueciendo progresivamente su conocimiento sobre el oscuro pasado de Rapture, el mundo distópico donde transcurre el juego.

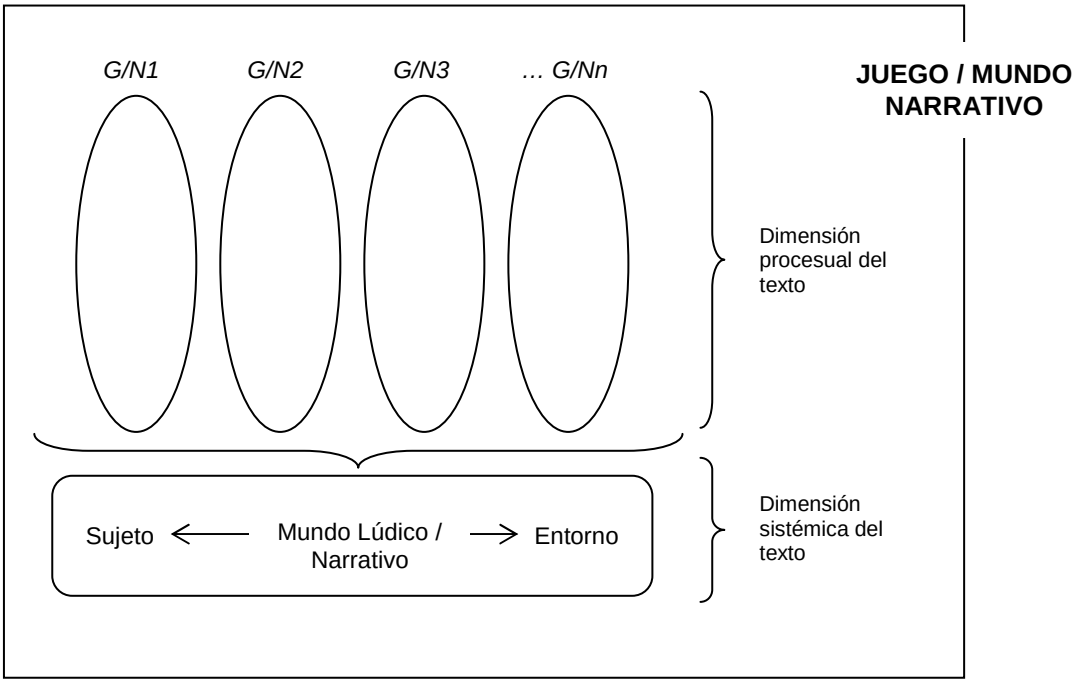
2.1.2. Marcas de cosmicidad narrativa

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,

más flexible, 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, y, por supuesto, también respecto a muchas obras de narrativa audiovisual no-interactiva.

Tal como ilustra nuestro esquema estructural del juego y el mundo narrativo, todos los videojuegos, series televisivas y mundos ficcionales del cine comparten la cualidad de ser textos "pluri-narrativos": poseen un espectro plural de narraciones, múltiples tramas narrativas con entidad propia (no simples "componentes" de tramas mayores).

En este sentido, a priori cualquier juego o videojuego (cibertexto interactivo), pero también una ficción serial televisiva o una trilogía cinematográfica (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 todo videojuego u obra ficcional, aunque posea carácter pluri-narrativo, resulta igual de susceptible de ser interpretado como mundo narrativo. Es una cuestión de grado. Usando un término de Klastrup y Tosca (2004: 1), algunas obras poseen más *worldness* o "cosmicidad" que otras.

Esto nos lleva a considerar el interés de definir una serie de “marcas textuales” que promueven especialmente la interpretación de un videojuego u obra narrativa como “mundo narrativo” (veremos, en conreto, siete). Las llamaremos “marcas de cosmicidad”, y vamos a esbozar aquí tanto marcas de cosmicidad relativas específicamente al videojuego como relativas a la narrativa audiovisual en general.

1) Estructuras de red vs. Cadena de acontecimientos

Muchos videojuegos y obras de narrativa audiovisual parecen adscritos al paradigma estructural de la estructura narrativa como “cadena de acontecimientos”. En cambio, en algunas obras cobran especial relevancia estructuras implícitas de red. Sin duda, la metáfora estructural de la red aporta más “cosmicidad” al texto narrativo que el modelo de la cadena de acontecimientos.

En este sentido, los videojuegos de rol, típicamente adscritos al modelo de red de *quests*, resultan más próximos a la concepción del videojuego como mundo narrativo que la mayoría de videojuegos de acción/aventura, más próximos a la noción convencional de narración (cadena de acontecimientos).

En el caso de las series televisivas, muchas tienden a organizar su pluralidad de narraciones a través una marcada linealidad temporal, como cadena de acontecimientos (p. ej., muchas series basadas en investigaciones criminales). 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 ejemplo 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 hacía que la organización textual “por personajes” y sus relaciones resultara tan o más relevante para la comprensión del texto que la tradicional segmentación “por episodios”.

2) Expansión y profundización vs. Desarrollo lineal

En la construcción narrativa, la dinámica de expansión del mundo representado o profundización acerca de la información sobre el mismo, promueve la "cosmicidad" de la obra, en contraposición a la dinámica convencional de avance/retroceso de la trama, entendida como desarrollo sobre una línea temporal.

En este sentido, obras particularmente significativas del cine postmoderno, como *Memento* (Notan, 2000) ó *21 gramos* (González Iñárritu, 2003), o la quinta temporada de *Lost*, se caracterizan por la desarticulación temporal de la tramas, constituyendo auténticos "rompecabezas temporales" para el espectador.

También se podría considerar que las denominadas "precuelas" (como *La amenaza fantasma* [Lucas, 1999] respecto a *Star Wars*) subvierten la vectorialidad temporal en progresión y, en consecuencia, favorecen la comprensión de la obra como mundo narrativo. En todo caso, en este ámbito destaca 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 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, y aportan así un fuerte sentido de cosmicidad a la obra.

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 los *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]).

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)[34].

Todo ello es, históricamente, característico del diseño narrativo de los videojuegos. Cabe recordar que, desde hace tiempo, existe una tradición comercial abiertamente orientada a la lógica de expansión/profundización, por encima del desarrollo narrativo lineal, a través de la venta de "extensiones" o "expansiones" de juegos, como en *Los Sims*, *Neverwinter Nights*, *World of Warcraft*, etc.

3) Extensión creciente vs. decreciente del mundo narrativo

La expansividad narrativa resulta también crucial respecto al grado de "cosmicidad" del texto desde otro punto de vista:

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

[34] 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.

dinámica: así sucede, por ejemplo, respecto a menciones iniciales muy breves a determinadas regiones o razas en *El Señor de los Anillos*, en relación con la posterior expansión descriptiva alrededor de las mismas, o respecto a la ampliación del mundo narrativo en relecturas postmodernas de antiguos relatos o leyendas, a veces con "guiños" intertextuales.

Se trata de la dicotomía entre "dinámica anáforica" vs. "dinámica catafórica" del texto narrativo: dominante de reapariciones por condensación vs. dominante de reapariciones por expansión (cfr.: Courtés, 1997: 82-83).

En términos generales, la contraposición entre la dinámica anafórica y la dinámica catafórica remite a una contraposición entre textos con una expansión progresiva del mundo narrativo (con nuevos personajes, espacios, objetos…), vs. textos con una evolución "plana" o decreciente de la extensión del mundo narrativo.

Se debe tener en cuenta aquí que, puesto que una extensión creciente del mundo narrativo resulta lógica en la fase inicial de cualquier narración, este factor cobra relevancia si la dominante de extensión creciente se mantiene hacia el nudo y la fase final de la narración. Un caso paradigmático al respecto es la ampliación constante del mundo narrativo en *Lost*, incluso en la última temporada de la serie: con la aparición incesante de nuevos personajes y desarrollos sobre relaciones de éstos con los protagonistas, descubrimiento de nuevos espacios y objetos significativos, etc.

En una línea similar, constituyen también ejemplos de narrativa expansiva/catafórica los relatos de un mismo evento narrativo desde puntos de vista diferentes. Esto se da, p. ej., 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).

4) Un entorno claramente delimitado

Metafóricamente, un mundo es un "receptáculo" de individuos, lugares y objetos, y como todo recipiente se concibe como un "continente" que delimita el espacio de un contenido y lo aísla del exterior. En este sentido, obras narrativas que transcurren en un espacio claramente delimitado y característico, pueden poseer un un *plus* de cosmicidad, de proyección como mundo narrativo.

Éste sería el caso, por ejemplo, de *Lost* (que transcurre en una isla), *The Wire* (en un barrio determinado de Baltimore), *reality game-shows* como *Gran Hermano* (en la famosa casa panóptica), o videojuegos como *Bioshock* (en la ciudad submarina de Rapture).

5) 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 seguramente 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 "simple" narración. Probablemente, la saga de videojuegos más equiparable a la obra de Tolkien, en este sentido, es *The Legend of Zelda*.

6) Códigos culturales internos

Otro aspecto interesante respecto al grado de cosmicidad de la narración son los "códigos culturales internos" o "singulares" del mundo representado.

A modo de ejemplos: la acción policial vinculada a la quema de libros en *Fahrenheit 451*, los singulares códigos de comunicación entre los personajes en *Star Trek*, como el saludo a través del gesto manual de crear un hueco en forma de "v" entre los dedos

corazón y anular; la original redefinición de la cultura vampírica en *True Blood* (Ball, 2008-), o el "código Bro" en *Cómo conocí a vuestra madre* (Bays y Thomas, 2005-)…, por no hablar de nuevo de *Lost* y el especial significado en la serie del número 4 8 15 16 23 42, y otros elementos en esta línea.

En relación con los videojuegos, esta tarea de creación de "códigos internos del mundo narrativo" no es algo "opcional" sino algo prácticamente "obligatorio". Casi por definición, las reglas de juego de todo videojuego son códigos internos de un mundo narrativo, y resultan fundamentales para distinguir entre un videojuego y otro. En este sentido, las reglas de juego son algo así como el "ADN" del videojuego; si sólo se modifica la superficie visual o la trama narrativa de un videojuego, el jugador tenderá a considerar que en realidad "no ha cambiado" de juego.

De todas formas, se podría considerar que, a mayor singularidad de las reglas de juego, mayor valor de "cosmicidad" del juego. Por ejemplo, podemos recordar el universo de *Súper Mario* y sus características reglas de las setas como elemento que proporciona efectos mágicos beneficiosos, o la fascinante función de las tuberías; o, en *Bioshock*, la perversa relación entre el uso de implantes bio-tecnológicos y el consumo de drogas, etc.

Del mismo modo que un diseño de reglas de juego original o singular en este sentido puede contribuir a hacer más "memorable" el videojuego para los usuarios y a reforzar su cosmicidad, cabe considerar que algo parecido sucede con los mundos narrativos del audiovisual popular, tal como apuntarían los casos de *Star Trek*, *Lost*, etc.

7) Expectativas sobre la trama vs. actividad imaginativa.

En lugar de las tradicionales expectativas asociadas a la trama ("¿descubrirá el detective al criminal?", "¿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 trama. Esto remite a una contraposición de fondo entre una actividad cognitiva del lector/usuario centrada en la búsqueda de respuestas sobre la trama vs. una actividad de orden más creativo/imaginativo.

La segunda vertiente se puede considerar un efecto sobre el lector-modelo que proviene, en buena medida, de los elementos reseñados anteriormente.

Así, a través del establecimiento de una dinámica de expansión/profundización (en lugar de avance de la trama), desarrollos significativos en la relación entre personajes, una espacialidad y cultura interna del mundo narrativo claramente delimitadas, etc., el texto tendería a promover una participación cognitiva del lector orientada a la vertiente creativa/imaginativa.

De alguna forma, el lector puede "contagiarse" de determinados rasgos y dinámicas de cosmicidad del texto, y una consecuencia de ello es que su actividad cognitiva dejaría de estar muy ligada a las preguntas sobre la trama en sí; devendría, como el propio texto, más "expansiva", y en este sentido más creativa o imaginativa.

Un ejemplo interesante en este ámbito es una característica estrategia narrativa de los cómics de superhéroes Marvel, donde se "acostumbraba" al lector a especulaciones sobre el entrecruzamiento de personajes, relaciones entre ellos, etc.: el famoso *"what if…"* de Marvel.

Otra forma de fomentar la especulación imaginativa del receptor se puede encontrar en *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 que muchos fans postularan una interpretación de la obra completamente al margen de la trama principal, sobre el asesinato de Laura Palmer (cfr.: Jenkins, 2009: 145-146).

Finalmente, se puede establecer la consideración de que una sola de estas "marcas de cosmicidad" probablemente no sería suficiente para promover una interpretación del texto en clave de "mundo narrativo", sino que, más bien, generalmente debería darse la suma de varias de ellas.

Dimensión enunciativa del videojuego

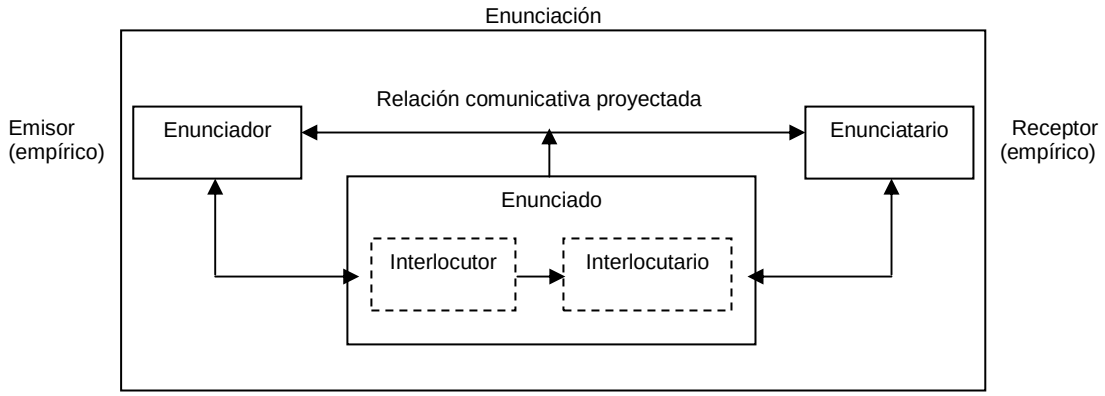
1. Estructura enunciativa del videojuego

La dimensión enunciativa del videojuego corresponde a la proyección simbólica del videojuego como diálogo entre el diseñador y el jugador implícitos.

Si en la primera sección abordamos el videojuego como juego y en la segunda lo abordamos como obra narrativa, en esta sección abordaremos el videojuego como relación comunicativa simbólica entre los perfiles de diseñador y jugador implícitos.

Aunque el extendido marco teórico de la "interacción persona-ordenador" puede llevar a olvidarlo, en el estudio discursivo del videojuego puede ser muy útil un análisis orientado a la interacción "persona-diseñador" (jugador-diseñador), en lugar de "persona-ordenador". Mientras la perspectiva de la interacción "persona-ordenador" pone el acento en la dimensión más pragmática del interactivo y parece diluir parte de su dimensión comunicativa, la perspectiva de la interacción "diseñador-jugador" se aproxima más a la dimensión comunicativa del medio. No en vano la Teoría de la Enunciación, la teoría del texto como acto comunicativo de un autor implícito hacia un receptor implícito es, junto al análisis narrativo, uno de los principales paradigmas estructurales en el análisis del discurso.

Desde la Teoría de la Enunciación se plantea la estructura enunciativa canónica de la siguiente manera:



La estructura enunciativa parte de la distinción entre “Enunciado” y “Enunciación”. El Enunciado corresponde al objeto de la comunicación, el mensaje, “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.

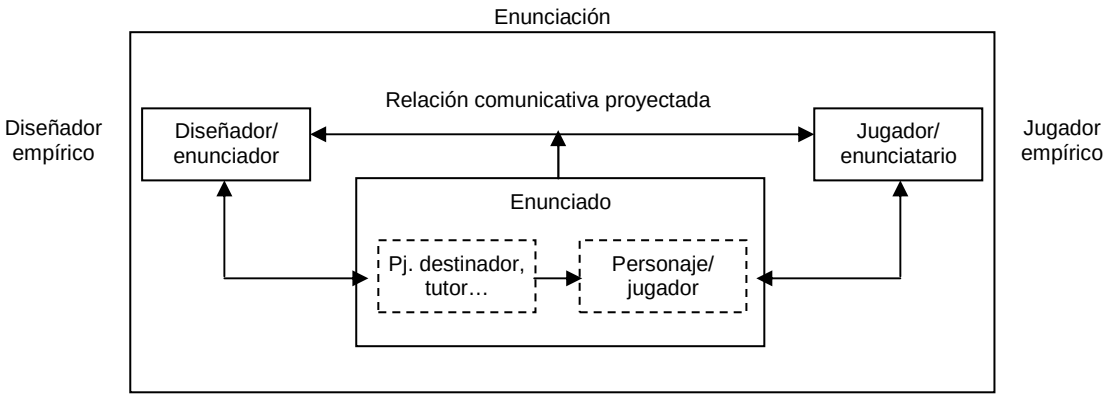
En determinadas ocasiones, el enunciador se vincula a un “interlocutor”, un personaje concreto del enunciado (por ejemplo, un personaje-narrador dentro de una película), y/o el enunciatario se vincula a un “interlocutario”, otro personaje concreto del enunciado (por ejemplo, el público asistente al plató de un programa de televisión -siempre y cuando éste sea visible de vez en cuando en las imágenes-).

En síntesis, 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).

En el análisis enunciativo del videojuego, el Enunciador deviene un Diseñador/enunciador (o, en términos más generales, "diseñador implícito"), y el Enunciatario deviene un Jugador/enunciatario (o "jugador implícito"). Respecto a este último, obviamente se debe tener en cuenta que este tipo de enunciatario no coincide exactamente con el perfil de un receptor convencional (lector, espectador), sino que se trata de un "usuario" del texto, que participa activamente en su desarrollo.

En cuanto a las proyecciones más convencionales del Diseñador/enunciador y del Jugador/enunciatario al nivel del enunciado, el Diseñador/enunciador suele manifestarse a través de los personajes que encargan las misiones y/o personajes que tutorizan al personaje/jugador (por ejemplo, la inteligencia artificial Cortana en *Halo* [Bungie, 2001]); por su parte, el Jugador/enunciatario se proyecta en el enunciado videolúdico a través del personaje/avatar.

En el siguiente esquema se adapta la estructura enunciativa canónica al videojuego:



2. Nivel enunciativo, emersión y marcas enunciativas

Un aspecto muy relevante del análisis enunciativo en general es la operación de "desmarque" que demanda respecto al enunciado (el "contenido" de lo que se dice, la historia representada en una película) para pasar a enfocar el análisis sobre un nivel que, sin llegar a desbordar los límites del "texto", resulta más cercano al "contexto". Por así decirlo, el análisis enunciativo se realiza un paso más cerca de la superficie de la "realidad" que el análisis del enunciado.

En este sentido, el análisis enunciativo demanda un ejercicio de "emersión" al analista, por contraposición a la "inmersión" en el juego/narración.

A menudo, la práctica de jugar a videojuegos se asocia a la inmersión del usuario en un determinado mundo representado, olvidando el componente enunciativo 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 con rasgos enunciativos muy evidentes, como los 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 matices intermedios entre ambos polos.

Tal como observan Jost y Gaudreault, el "borrado" de huellas enunciativas provoca el efecto de que "los acontecimientos parecen relatarse por sí mismos", la disolución del polo de producción y del polo de recepción del texto, o del "hacerse" y el "darse" de la obra (Jost y Gaudreault, 1995:

47). Se trata de una “sensación errónea”, ya que sin una mediación previa, sea cual fuere, no tendríamos obra (película, videojuego, novela).

De forma significativa, 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 conminaba 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.

2.1. Marcas enunciativas en el videojuego

A continuación debemos preguntarnos sobre las “marcas enunciativas” en el videojuego, elementos del diseño del videojuego que provocan “emersión” e invitan a una interpretación del texto en clave de diálogo simbólico entre el diseñador/enunciador y el jugador/enunciatario.

Se plantea aquí una lista de marcas enunciativas relativas al enunciador y el enunciatario videolúdicos (cfr.: Casetti y Di Chio, 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 y el videojuego comercial.

Marcas enunciativas orientadas al Diseñador/enunciador:

1) **Referencias metalingüísticas a la producción o diseño del videojuego**. Por ejemplo, los focos y cámaras en el tutorial de *Fahrenheit*, o la comicidad 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, 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.

   Cuanto 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, la no-integración de este tipo de informaciones 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) **Énfasis en representación de diálogos, relatos y actos comunicativos**. La presencia de un personaje que mantiene un diálogo sostenido o le narra algo a otro dentro del enunciado (figura del "interlocutor/narrador") puede contribuir a la interpretación del texto en clave enunciativa, especialmente si el diálogo queda desmarcado o destacado de alguna manera del flujo general de la narración/*gameplay*. Por ejemplo, tras largos años de espera para sus legiones de fans, *GTA IV* da comienzo con una breve 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.

5) **Personajes prototípicos del Diseñador/enunciador**. Existen algunos casos de personajes prototípicos cuya presencia en el enunciado suele recordarnos la existencia de un 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.

6) **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.

7) **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 Jugador/enunciatario:

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, y por contrapartida tiende a rebajar el efecto de inmersión en el 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) **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], *Sim City* o *Need for Speed: Carbono* [Electronic Arts, 2006]), fomentan la consideración del nivel enunciativo en la interpretación del videojuego.

3) **Interfaz física de "input", su grado de iconicidad y modo de uso**. 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 (relativamente); esto contribuye a diluir la dimensión 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)[35]. En general, salvo los juegos de la consola Wii, *Guitar Hero* y los juegos para nuevas tecnologías como Kinect, la interacción en los videojuegos suele corresponder a usos de la interfaz física más bien con baja iconicidad (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, aunque tendencias recientes de diseño parecen apuntar en la dirección contraria[36].

---

[35] 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 de la dimensión enunciativa en la interpretación de la obra.

[36] 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

4) **Personajes prototípicos del jugador/enunciatario**. Al igual que sucedía respecto al diseñador/enunciador, existen algunos casos de personajes prototípicos que evocan la presencia del jugador/enunciatario, provocando emersión. En el videojuego, se pueden señalar al respecto personajes directamente próximos a lo lúdico: "competidores", "apostantes", "concursantes", etc.

5) **Divergencias entre competencias de actuación/conocimiento entre personaje y jugador**. Por ejemplo, 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 figura interna al enunciado (Sam) y una figura externa al mismo (el jugador/enunciatario) provoca un mayor relieve de la dimensión enunciativa en la experiencia de juego.

   En ocasiones, puede resultar también interesante abordar las divergencias o tensiones significativas en la interactividad de jugador vs. personaje desde un prisma narrativo. Por ejemplo, tal como se sugería en un apartado precedente, en las escenas de

---

conocimientos de la vida real en el desarrollo del juego. Tal vez cabría plantearse una distinción entre "inmersión lúdica" e "inmersión narrativa/ficcional", siendo la segunda la más lejana al nivel enunciativo.

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 (el jugador implícito como simple "adyuvante" respecto a la consecución del objetivo, mientras el personaje -por sí solo- se asociaría al rol de sujeto de acción o "héroe").

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 enunciatario-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 IV* 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 jugador/enunciatario y subraya su poder simbólico dentro del texto. En este sentido, no se debe confundir "controlar la cámara 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**, 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 sus diversas manifestaciones posibles, la interpelación directa al jugador ("tú") provoca emersión y pone de relieve la dimensión enunciativa del videojuego. En particular, cuando concurre un personaje/avatar en el videojuego, cabe identificar si las alusiones

directas al jugador explicitan o no la diferencia/separación entre jugador y personaje. Así, se evidencia más el nivel enunciativo a través de 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 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: por ejemplo, recurrencia de alusiones directas al jugador mediante el "tú", uso de la interfaz con grado muy bajo de iconicidad, sobre todo 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, observemos que, 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.

3. Dos casos particulares: *Half-Life* y *Bioshock*

En relación con la enunciación videolúdica y las marcas enunciativas, son especialmente interesantes 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 interficies 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 un espeso cielo multicolor 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 intuír 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 interpelación 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.

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 cuenta.

Es interesante comparar estos aspectos del diseño de *Half-Life* con algunos rasgos coincidentes de otro *shooter* de ciencia-ficción como *Bioshock*:

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 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 trama:

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. Entonces 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 rápidamente 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-condicionamiento.

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 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.

4. El jugador/narratario

Un rasgo característico de la dimensión enunciativa de los videojuegos narrativos consiste en la construcción, por parte del jugador, de un nivel determinado del texto donde su relación con el personaje no es una relación “avatar - jugador”, sino “personaje de ficción - espectador de relato”. En esta segunda dimensión, el jugador/enunciatario deviene, específicamente, un jugador/narratario.

En relación con ello, la distribución del “saber” sobre los acontecimientos de la narración instaura una determinada “focalización” o perspectiva cognitiva del jugador/narratario, que está ligada, a su vez, con ciertas “paradojas” narrativas del mundo de los videojuegos, como la siguiente:

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 resolver 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.

Se puede considerar que, frente a la duda sobre si los jugadores de videojuegos construyen o no, cognitivamente, un nivel interpretativo de relaciones personaje-espectador, tenemos, en todo caso, la certeza de que los diseñadores de videojuegos “confían” en ello: 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?

4.1. El jugador/narratario modelo

Por otro lado, el usuario-modelo del videojuego presenta tres facetas diferenciables, vinculadas a tres tipos de experiencia fundamentales del jugador: experiencia lúdica, experiencia narrativa y experiencia visual (cfr.: Ruiz Collantes, 2008: 35).

Así, se puede concebir al usuario-modelo como jugador en un sentido estricto ("jugador-modelo"), como receptor y co-autor de una obra narrativa (el "jugador/narratario modelo") y como espectador y co-autor de una obra audiovisual (el jugador/espectador modelo").

Aunque las tres facetas resulten pertinentes e interesantes para el análisis enunciativo del videojuego (así como para el análisis lúdico), las dos últimas son las que presentan una conexión más directa con el concepto de jugador/enunciatario, recordando el componente de "receptor" de un mensaje comunicativo que éste tiene. Por ello, se había reservado la mención a estas otras facetas del jugador modelo para esta parte del trabajo.

En particular, nos centraremos aquí en el análisis de la faceta del jugador modelo como jugador/narratario modelo.

El jugador/narratario modelo, entendido como co-autor del texto videolúdico en régimen de cooperación interpretativa con el mismo e influenciado por elementos narrativos y de la puesta en escena, se define fundamentalmente por dos 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 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*.

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 destaquen 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 sujeto/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 del mundo 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 dirigirse.

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 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 aborda 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 *"substracting 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 substracting 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 discursivo de *Ico*, organizado en tres ámbitos fundamentales: la dimensión procesual del juego (*gameplay* y narratividad), la dimensión sistémica (el Mundo lúdico/narrativo) y el nivel enunciativo (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 narración de *Ico* se puede resumir de la siguiente manera:

> 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 quizá 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 ahuyentarlos 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 abrirlo.

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 rapta 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) 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 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)[37].

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,

[37] Si nos ceñimos a la unidad de *gameplay*/narratividad, se puede considerar que esta macro-estructura correspondería al nivel de "historia" de la misma.

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 tratada despóticamente por la Reina y acosada por los espectros). 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.

En cuanto a la coherencia discursiva multimediática del juego, cabe recordar que *Ico* se caracteriza por el *substracting 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, 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, austeridad.

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 multimediáticos 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 *substracting design*.

3) Análisis del Mundo lúdico/narrativo.

Se aborda ahora el análisis del Mundo lúdico/narrativo que resulta trascendente a las diversas unidades de *gameplay*/narración que pueden encontrarse en el juego y las aglutina como parte de un todo englobador, y se 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/fantasiosa 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 enérgico y con buenas facultades atléticas, y sabe ingeniárselas 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. 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.

Si en la primera escena basta con darle la mano a Yorda y ahuyentar a los espectros con el palo, en una escena posterior (descrita anteriormente) este procedimiento dejará de resultar suficiente, y deberá utilizarse con ingenio un cajón metálico para ayudar a Yorda; en otra escena de más adelante (también descrita antes) se deberá también aprender a trepar por muros, aprovecharse de cadenas colgantes y usar palancas para mover objetos (grúa, contenedor); y en otra 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 de acción 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. Tal como se había avanzado, 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 en la narrativa contemporánea el escenario laberíntico suele funcionar como un símbolo del hermetismo del Estado y la burocracia. Ambos, bosque misterioso y laberinto kafkiano suelen ser espacios que expelen al diferente, al recién llegado, al extranjero, pero mientras el bosque del cuento de hadas proporciona un medio para la reconstrucción de la identidad y el crecimiento personal, el laberinto 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.

Junto a ello, el castillo de *Ico* se caracteriza por otros dos rasgos fundamentales: las lógicas crípticas 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), destila una ambientación gélida y con cierto tono kafkiano.

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, sutilmente, al referente kafkiano. Al igual que los ayudantes de K. en *El castillo*, 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 que con las fuertes personalidades de los malvados de los cuentos infantiles.

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-burócratas molestos pero fáciles de espantar con un simple palo.

4) Dimensión enunciativa.

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, aplicando la perspectiva enunciativa.

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 (*substracting 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 observacional o contemplativo (asociado al *substracting design*) con sutiles matices de narrativa moderna o de autor.

En este sentido, 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 “porqués” 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 prolongadas lagunas de información relevante sobre la trama no parecen propias del cuento tradicional. Salvando las distancias, podríamos relacionarlas con el 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 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, 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 lector maduro y con cierto nivel cultural, aunque algo hay de ambos perfiles, entremezclados.

En el fondo, Ueda (más concretamente, el diseñador implícito del juego) 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 quizá 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 sutiles 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 también 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 (*substracting 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 discursivo de *Shadow of the Colossus*, organizado en tres ámbitos fundamentales: la dimensión procesual del juego (*gameplay* y narratividad), la perspectiva enunciativa (proyección del diseñador implícito y el jugador implícito en el juego), y la dimensión sistémica del juego (el Mundo lúdico/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 irá profundizando 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 desparecen 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, como veremos, 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). Este tipo de estructura resulta 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 tradicionales de narrativa secuencial, y por tanto la decisión de organizar las misiones en clave secuencial resulta interesante 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 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 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).

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 juego[38].

Dicho *script*, en relación con otros aspectos significativos del juego, enlaza implícitamente a éste con el mito de Sísifo:

[38] 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.

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 multimediática del juego, cabe recordar que, al igual que *Ico*, *Shadow of the Colossus* se caracteriza por el *substracting 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, 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 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 aportar al juego su característico tono de simplicidad, austeridad.

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 multimediáticos que apuntan en la misma dirección, junto al diseño lúdico: hacia el valor de la naturalidad, la sencillez en el juego y en la narración, el

substracting design. Sin embargo, a diferencia de *Ico*, la coherencia discursiva interna en *Shadow of the Colossus* hace que este *substracting design* multimediático 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) Dimensión enunciativa

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.

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 en algún aspecto.

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 *substracting 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 interficies 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 más 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 Mundo lúdico/narrativo.

A pesar de que, tal como se había advertido, la *gameplay* de *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 comentada 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 juego, ya pertinente de por sí al tratarse de un cibertexto. Así, a través de una lectura en clave trascendente a la pluralidad posible de unidades de *gameplay*/narratividad, y articulada en base a las relaciones simbólicas Sujeto vs. Entorno, se puede definir de la siguiente manera el mundo narrativo de *Shadow of the Colossus*[39]:

[39] Una versión previa del texto que sigue a continuación fue publicada en: Pérez Latorre, O. (2008): "L'amor segons Fumito Ueda. Una anàlisi de regles cosmològiques sobre *Shadow of the Colossus*".

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 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, estigmas 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.

Aunque 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 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 actividad 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 jugador modelo "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 tema del 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 vórtice. 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 vórtice.

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 por mantenerlo vivo, y también 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 cualquier caso, ese mundo sobre el lado problemático del amor que Ueda pone en juego, posee algunos rasgos particulares que conforman su esencia discursiva:

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 puede advertir 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 acaba aprendiendo) 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 y constancia, 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*.

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, en este caso ligados al ámbito sentimental, como la maduración del niño, la amistad y el amor.

Asimismo, hemos podido explorar y disfrutar de nuevo del fascinante potencial expresivo del diseño lúdico, especialmente cuando se entrelaza de forma harmónica con otros medios de discursividad y significación: la narrativa, la puesta en escena, la composición visual, la música.

Consideraciones finales

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

Puede ser interesante ponerle fin a nuestro viaje desde un plano general.

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 aparcar 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", en relación con 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 al devenir futuro de la trama (*¿qué le sucederá a los personajes?*, *¿cómo proseguirá la historia?*...) y/o preguntas vinculadas al pasado de la trama (*¿qué le sucedió a los personajes?, ¿cómo empezó todo?*...).

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 muy 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 narrativo. 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…)[40].

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.

[40] 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).

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 hemos visto, ambos términos están estrechamente relacionados)[41] 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* y, como es lógico, esto debe de estar influyendo en el desarrollo de transformaciones y nuevas tendencias de la cultura audiovisual, en un sentido general (cfr.: Scolari, 2008a: 225).

Así, en la presente investigación nos hemos centrado en el análisis del videojuego, pero no deberíamos entenderlo como un objeto cultural aislado, sino como parte de un fenómeno más general de nuevas tendencias discursivas en la cultura audiovisual popular de nuestro tiempo.

El videojuego se puede entender como el género más emblemático de la nueva cultura popular, y por tanto aquellos rasgos más específicos y novedosos del medio se pueden interpretar como interesantes "pistas" a seguir, relativas a tendencias generales de la cultura popular contemporánea.

En este sentido, entre todo lo que hemos ido viendo en esta investigación, dos aspectos del análisis de la significación del videojuego resultan especialmente relevantes, en tanto que demandan al analista (y al aficionado) dos cambios/ampliaciones de perspectiva de profundo calado. El primero de ellos está estrechamente relacionado con la noción de "dominante ontológica", comentada anteriormente; el segundo es relativo a la dimensión enunciativa del videojuego:

[41] M. Sicart nos recuerda que el concepto de mundo se puede abordar como "envoltorio semántico" de un sistema (2009b: 49). Asimismo, naturalmente, el concepto de "textualidad ontológica" está estrechamente relacionado con el de "cibertextualidad" (Aarseth, 1997).

Tradicionalmente, los discursos lingüísticos y audiovisuales han sido interpretados por el público y los analistas a través de dos grandes perspectivas estructurales: la perspectiva narrativa y la perspectiva comunicativa o enunciativa. Y, como hemos ido viendo, el análisis del videojuego requiere al investigador (y al aficionado) dos adaptaciones muy significativas respecto a cada una de ellas:

1) Historia ⟶ Historia/s y Mundo (lúdico/narrativo)

En lugar de concebir la narrativa del videojuego como una "historia" o una "trama", se debe abordar su narratividad también, y sobre todo, como un "mundo", vertebrado por el eje Sujeto-Entorno, especialmente respecto a los videojuegos de estructura abierta (como *Los Sims* o *Grand Theft Auto*). Ello puede remitir a un "mundo narrativo" o más bien a un "mundo lúdico", pero en cualquier caso para el análisis será conveniente una ampliación del modelo estructural clásico de "historia".

2) { Interacción persona-ordenador ⟶ / Relación simbólica emisor-receptor ⟶ } Relación simbólica diseñador-jugador

Por otro lado, aunque la extendida expresión de "interacción persona-ordenador" puede llevar a olvidarlo, en el estudio discursivo del videojuego es muy útil un análisis orientado a la interacción "persona-diseñador" (jugador-diseñador), en lugar de "persona-ordenador".

También en relación con esto, la estructura enunciativa "clásica" de emisor implícito - receptor implícito debe ser reformulada como relación simbólica entre diseñador implícito y jugador implícito. En el nivel enunciativo del videojuego, no se trata tanto de un "diálogo" sino de un "diálogo/juego".

Estas dos ideas resultan relevantes porque constituyen dos claves cruciales para adentrarse en el análisis de la significación del videojuego, pero también porque, al mismo tiempo, enlazan con algunos rasgos característicos del entretenimiento audiovisual contemporáneo, en términos más generales. Para terminar, podemos otear el horizonte a través de algunos ejemplos significativos al respecto:

a) La derivación de las tradicionales telenovelas en *reality game-shows* como *Gran Hermano* se puede entender como una renovación de este género narrativo a través de la hibridación de la narración con un formato de mundo lúdico, en este caso el concurso; sin olvidar la participación del público en las votaciones, en relación con la proyección del público/receptor como participante o "jugador".

b) Series televisivas contemporáneas que han marcado tendencia, como *Lost* o *The Wire*, y los últimos éxitos de narrativa popular en el cine (*Matrix*, *Avatar*, *Origen*) se han desviado del concepto de narración como "historia" o "trama" hacia la narración como "construcción de un mundo".

c) Asimismo, en nuevos programas televisivos de plató se pueden encontrar cada vez más hibridaciones entre lo enunciativo o dialógico y lo lúdico. Por ejemplo, la "carrera contra el tiempo" en nuevos programas políticos como *59 Segundos*, o la importancia de la improvisación y el azar en nuevos *talk-shows* de gran audiencia como *Sálvame*.

d) Finalmente, en Internet la transición de la web 1.0 a la web 2.0 está asociada al paso del modelo enunciativo clásico de "emisor-receptor" hacia la construcción de mundos sociales. Por ejemplo, el discurso implícito de Facebook se basaría en una relación simbólica entre el sujeto/usuario y una determinada representación/proyección del mundo social. Además, Facebook se caracteriza también por pequeños juegos internos que dinamizan y "ludifican" la interacción social *on-line*.

Recapitulando; la estructura de concurso y la participación decisiva del público; la narrativa entendida como mundo narrativo; la carrera contra el tiempo; la importancia del componente de azar y sorpresa; la representación implícita de relaciones sujeto-entorno... Todos ellos son rasgos que habían estado siempre presentes en el juego tradicional (y también, algunos, en la narrativa fantástica y de ciencia-ficción), mucho antes de la popularización de los videojuegos, pero que, de alguna manera, ahora parecen expandirse y mezclarse más que nunca con otros formatos y medios de la cultura popular.

Probablemente, la gran emergencia cultural del videojuego durante las últimas décadas ha estado contribuyendo y sigue contribuyendo de forma decisiva a este fenómeno.

En conclusión, como hemos visto, la “ludicidad” y la “cosmicidad” constituyen los dos rasgos esenciales de la significación del videojuego; pero, al mismo tiempo, parecen extenderse en un fenómeno cultural más general, tal vez, probablemente, característico de la narrativa y el entretenimiento audiovisual de nuestro tiempo.

Bibliografía y recursos bibliográficos *on-line*

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.

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. y Marie, M. (1990): *Análisis del film*. Barcelona: Paidós.

Balló, J. y Pérez, X. (1997): *La semilla inmortal: los argumentos universales en el cine*. Barcelona: Anagrama.

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. *On-line*: http://www.iua.upf.es/formats/formats1/a01et.htm (consulta: 01/05/2010).

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. (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 cinematorgáfico*. Barcelona: Paidós.

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: Comunicación, núm. 7, pp. 116-133. *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.

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.

de Vega, M. (2006): *Introducción a la psicología cognitiva*. Madrid: Alianza.

Dolezel, L. (1999): *Heterocósmica: ficción y mundos posibles*. Madrid: Arco.

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.

Fodor, J. (1986): *La modularidad de la mente*. Madrid: Morata.

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. (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: Comunicación, núm. 7, pp. 37-44. *On-line* en: http://www.revistacomunicacion.org (consulta: 01/05/2010).

Fullerton, T. (2008): *Game Design Workshop*. Nueva York: Morgan Kaufman.

Garín, M. y Pérez Latorre, O. (2009): “Entre mundos e historias. Ciencia-ficción y experiencia de juego”. En: Formats, núm. 5. *On-line*: http://www.upf.edu/materials/depeca/formats/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. (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.

Gros, B. (2009): “Certezas e interrogantes acerca del uso de los videojuegos para el aprendizaje”. En: Comunicación, núm. 7, pp. 251-264. *On-line* en: http://www.revistacomunicacion.org (consulta: 01/05/2010).

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.

Jenkins, H. (2006): *Convergence culture: where old and new media collide*. Nueva York: New York University Press.

Jenkins, H. (2009): *Fans, blogueros y videojuegos: la cultura de la colaboración*. Barcelona: Paidós.

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. (2005): *Half-Real: videogames between real rules and fictional worlds*. Cambridge, Londres: MIT Press.

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. (2009): *The Political Mind*. London: Penguin Books.

Lakoff, G. y Johnson, M. (2009): *Metáforas de la vida cotidiana*. Madrid: Cátedra.

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.

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.

Mayer, R. E. (1986): *Pensamiento, resolución de problemas y cognición*. Barcelona: Paidós.

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.

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.

Newman, J. (2004): *Videogames*. Londres, Nueva York: Routledge.

Oliva, M., Besalú, R. y Ciaurriz, F. (2009): "Más grande, más rápido, mejor: la representación de la Historia universal en *Civilization IV*". En: Comunicación, núm. 7, pp. 62-79. *On-line* en: http://www.revistacomunicacion.org (consulta: 01/05/2010).

Parlett, D. (1999): *The Oxford history of board games*. Oxford: Oxford University Press.

Pérez Latorre, 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 Latorre, 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 Latorre, O., Oliva, M., Guerrero, F. y Ciaurriz, F. (2008b): "Jugar a científics. Videojocs i divulgació científica". En: Quaderns del CAC, núm. 30. *On-line*:

http://www.cac.cat/pfw_files/cma/recerca/quaderns_cac/Q30_Ciaurriz_Guerrero_Perez_Oliva.pdf (consulta: 01/05/2010).

Pérez Latorre, O. (2010): *Análisis de la significación del videojuego: fundamentos teóricos del juego, el mundo narrativo y la enunciación interactiva como perspectivas de estudio del discurso*. Tesis doctoral, Universitat Pompeu Fabra. *On-line*: http://www.tesisenxarxa.net/TESIS_UPF/AVAILABLE/TDX-1008110-125038//topl.pdf (consulta: 20/12/2010).

Pérez Martín, J. et al. (2009): "Evolución tecnológica e impacto laboral y socio-económico de los videojuegos". En: Comunicación, núm. 7, pp. 167-176. *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.

Raessens, J. y Goldstein, J. (eds.) (2005): *Handbook of Computer Game Studies*. Cambridge, Londres: MIT Press.

Ramos, M. y Pérez Latorre, O. (2009): "Hacia el horizonte comunicativo en los estudios del videojuego". En: Comunicación, núm. 7, pp. 1-5. *On-line* en: http://www.revistacomunicacion.org (consulta: 01/05/2010).

Rollings, A. y Morris, D. (2003): *Game architecture and design: a new edition*. Berkeley: New Riders.

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: Comunicación, núm. 7, pp. 16-36. *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, monográfico núm. 3, pp. 137-206.

Ruiz Collantes, X. (2009c): "Aportaciones metodológicas. Parrillas de análisis: Estructuras narrativas. Estructuras enunciativas". En: Questiones Publicitarias, monográfico núm. 3, pp. 294-329.

Ruiz Collantes, X., Obradors, M., Pujadas, E., Ferrés, J. y Pérez, O. (2011): "Qualitative-quantitative analysis of narrative structures: The narrative roles of immigrants in Spanish television series". Semiotica: journal of the international association for semiotic studies, núm. 184.

Ryan, M-L. (2001): *Narrative as Virtual Reality. Inmersion 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.

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.

Seger, L. (2001): *Cómo convertir un buen guión en un guión excelente*. Madrid: Rialp.

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. (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: Comunicación, núm. 7, pp. 45-61. *On-line* en: http://www.revistacomunicacion.org (consulta: 01/05/2010).

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: Comunicación, núm. 7, pp. 235-250. *On-line* en: http://www.revistacomunicacion.org/ (consulta: 01/05/2010).

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: Comunicación, núm. 7, pp. 80-93. *On-line* en: http://www.revistacomunicacion.org/ (consulta: 01/05/2010).

van Dijk, T. A. (1993): *Texto y contexto. Semántica y pragmática del discurso*. Madrid: Cátedra.

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. 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.

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. *On-line*: http://www.upf.edu/materials/depeca/formats/mwolf_esp_ar.htm (consulta: 01/05/2010).