

# El significado en juego: sobre la dimensión lúdica del discurso del videojuego

ÓLIVER PÉREZ LATORRE

Universitat Pompeu Fabra, Barcelona (Spain)

## Abstract

Una antigua afirmación de Johan Huizinga, antropólogo pionero en el estudio de la dimensión cultural del juego, retorna con especial resonancia ante la emergencia contemporánea de los videojuegos: «todo juego significa algo» (*Homo Ludens: el elemento lúdico de la cultura*, 1938). En los últimos años, el gran crecimiento industrial del videojuego ha favorecido el desarrollo y el perfeccionamiento progresivo de teorías del videojuego orientadas al diseño en sus aspectos técnicos (*Game Design Studies*) o estructuralesconceptuales (*Ludología*); paralelamente, la preocupación o interés social por los efectos cognitivos y conductuales de los videojuegos (violencia, adicción, educación) especialmente respecto a niños y adolescentes, ha favorecido también la progresión y proliferación de teorías del videojuego orientadas a la recepción. Sin embargo, justo entre la producción y la recepción, entre el diseño y la experiencia concreta del usuario, la antigua cuestión de Huizinga acerca de la significación del juego permanece todavía, en buena parte, como un enigma por resolver. ¿En qué consiste el videojuego como medio de expresión? ¿Cuáles son las estructuras diferenciales del videojuego como construcción semiótica? ¿Se puede analizar un videojuego como una forma particular de mirar alguna cosa, de interpretar algún tema?... 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 ha abierto un potencial extraordinario para el diseño y el análisis del videojuego (también) como medio de expresión o como discurso. En este «paper» se propone la asunción previa de que, efectivamente, existe un «discurso videolúdico» con estructuras particulares de significación. Partiendo de esta premisa, se describen estructuras semánticas fundamentales del videojuego como discurso lúdico y se articulan en un modelo teórico. Este «paper» deriva de una Tesis Doctoral actualmente en desarrollo, titulada «La significación del videojuego: fundamentos del diseño y análisis del videojuego como discurso y medio de expresión» e inscrita en el Departamento de Comunicación de la UPF.

Si, tal como afirmó Johan Huizinga en *Homo Ludens* (1938), «todo juego significa algo» (1998: 32), la investigación sobre la significación del juego cobra especial relevancia en la cultura de masas contemporánea, marcada por la emergencia del videojuego. La cuestión de la significación del juego enlaza con preguntas como ¿en qué consiste el juego como medio de expresión?, ¿cuáles son las estructuras diferenciales del juego como construcción semiótica?, ¿se puede analizar un juego como una forma particular de interpretar algún tema?...

Dentro de este ámbito de investigación, el objetivo específico de este «paper» consiste en delinear las estructuras semánticas fundamentales del videojuego como discurso lúdico y mostrar su posible articulación en un modelo teórico.

Esta contribución deriva de una Tesis Doctoral actualmente en desarrollo, titulada «*La significación del videojuego: fundamentos teóricos del análisis del videojuego como discurso y medio de expresión*» e inscrita en el Departamento de Comunicación de la UPF.

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

Por un lado, el gran potencial interpretativo de la metáfora del juego. Cabe recordar 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 del análisis del texto «como juego», sabemos por experiencia que el juego constituye una clave interpretativa de uso muy común en nuestras vidas. El clásico ensayo de Huizinga citado anteriormente ofrece muy diversos ejemplos de situaciones que solemos interpretar como juegos: rituales, fiestas, debates políticos, juicios, etc., y lo mismo respecto a determinado tipo de obras artísticas, como la poesía. Esto refuerza el interés del estudio del juego desde la perspectiva de la Teoría del Texto.

Por otro lado, y en relación con lo anterior, el conocimiento sobre las estructuras discursivas del juego puede contribuir no sólo al análisis del videojuego sino también, eventualmente, al análisis de lo que podríamos llamar textos «semi-lúdicos»: por ejemplo, obras de literatura experimental o postmoderna (à la Calvino, Borges o Cortázar), cierto tipo de hipertextos e interactivos multimedia, cierto tipo de ficción serial y de mundos narrativos, el cine interactivo, instalaciones artísticas, concursos y debates televisivos, los populares *reality game-shows*, etc. De hecho, algunos autores destacan el juego como uno de los rasgos identitarios fundamentales de la cultura postmoderna (McHale, 1987; Ryan, 2001).

## EJES DISCURSIVOS DEL JUEGO Y MODELIZACIÓN TEÓRICA

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

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

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

### 1) Sujeto vs. Entorno

Desde la Antropología, la definición sobre el juego de Huizinga (1998: 73) se centra en una determinada tensión interna del juego: la tensión entre la libre voluntad del Sujeto/jugador y la necesidad de adaptarse a un Entorno, aceptando unas reglas.

Esta tensión remite a la dialéctica entre «asimilación» vs. «acomodación» que J. Piaget estableció en su psicología del aprendizaje. 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<sup>[1]</sup>.

En lo esencial, la figura del Sujeto/jugador se concreta como entidad semiótica a través del diseño de reglas de juego relativas a competencias de actuación (Greimas y Courtés, 2006: 262) y vínculos transformacionales de acción-efecto (Salen y Zimmerman, 2004: 34). Por su parte, el Entorno del juego se compone de personajes y/o jugadores rivales, escenarios, objetos, fuerzas naturales y socio-culturales, límites espacio-temporales, etc., más sus propiedades y relaciones específicas, que al cabo permiten la proyección del texto como mundo.

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

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

[1] Nota: más allá de los juegos y videojuegos, la importancia de las tensiones psicológicas entre sujeto y entorno exterior resulta de gran interés también en el análisis del arte visual. El principal ejemplo de ello es la teoría de R. Arnheim (2001) sobre sistemas de composición visual «céntricos» vs. «excéntricos», que remiten a los polos semánticos de «asimilación» vs. «acomodación», respectivamente.

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

## 2) Medio vs. Experiencia

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

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

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

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

## 3) Experiencia vs. Objetivo

Desde la Teoría del Videojuego y la Ludología, Egenfeldt-Nielsen et al. (2008: p. 37) han definido la dimensión procesual o «*gameplay*» del juego como «experiencia diseñada con objetivo»: un patrón relativamente flexible de experiencia interactiva asociado a un objetivo determinado.

En relación con un Objetivo determinado en el juego, la *gameplay* constituye, al mismo tiempo, una «experiencia prescrita». Aquí se encuentra un potencial discursivo fundamental en el diseño de juegos y videojuegos.

Durante la experiencia de juego, el jugador aprende determinados comportamientos como «adecuados» para conseguir ciertos objetivos, por encima de otros comportamientos, que se presentan como menos eficaces o, incluso, penalizados. Son las formas de interacción que se aprenden como «recomendables» respecto a un objetivo determinado aquellas que conforman el núcleo duro de la significación del discurso lúdico, en tanto que prescriptor de rutinas de resolución de problemas.

Por ejemplo, en un agudo análisis del «simulador de alcaldía» de una ciudad, *Sim City*, B. Atkins (2003: 129) señala que en *Sim City* «más grande y más nuevo siempre significa 'mejor'». No se trata de un «reflejo» ideológicamente neutro sobre la realidad de la gestión social y urbana, sino de un discurso muy específico sobre dicho tema.

#### 4) Orden vs. Variabilidad

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

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

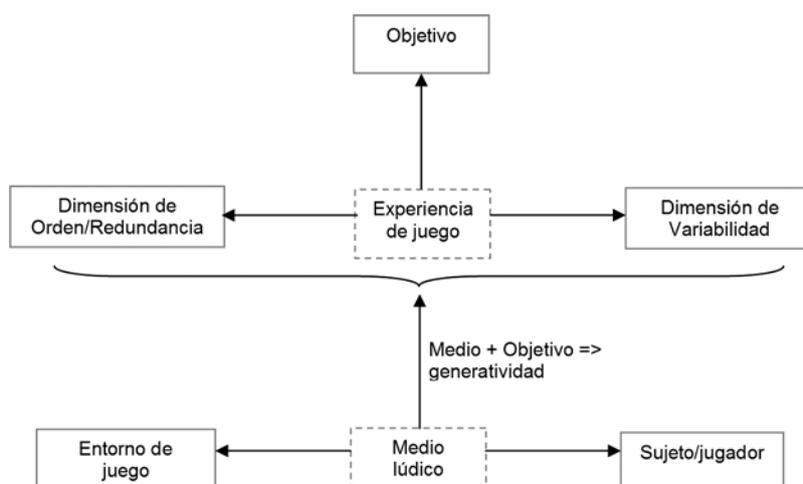
Esta dimensión semántica del juego enlaza con teorías de diseño cibernético donde se distingue entre sistemas «redundantes» y «caóticos», y también con reconocidas teorías de la psicología del arte (Gombrich, 2004), basadas en la dialéctica estética de «orden» vs. «variedad» o «redundancia» vs. «información».

Una experiencia de juego con un alto grado de orden/redundancia puede proyectar valores como «predestinación», «rigidez», «racionalidad», «simplicidad», etc., según la coherencia global en el diseño del juego. Por otro lado, una experiencia de juego con alto grado de variabilidad puede aportar un efecto de «libertad», pero también (según la coherencia discursiva) otros valores, como «caos», «diversión», «desorientación», «irracionalidad», etc.

Por ejemplo, respecto al caso de *gameplay* con alta variabilidad, la interacción del jugador en un videojuego de tema post-apocalíptico como *Fallout 3* tenderá a connotar «desorientación», «complejidad», etc. En cambio, en un surrealista «simulador» de escarabajo pelotero como *Katamary Damacy*, la *gameplay* abierta tenderá a connotar «caos», «diversión», «locura», etc.

\* \* \*

La selección de estos cuatro ejes discursivos del juego se podría considerar «arbitraria», a menos que se demuestre que dichos ejes son susceptibles de ser «modelizados» en una estructura global, donde cumplan funciones estrechamente interrelacionadas. En este sentido, la modelización teórica que subyace a los ejes discursivos planteados responde al siguiente esquema:



En este esquema, el Medio lúdico representa una dimensión sistémica y virtual del texto lúdico, mientras la Experiencia de juego remite a la dimensión procesual del texto (*gameplay*).

Como se puede observar, el Medio lúdico engloba las figuras discursivas de Sujeto/jugador y Entorno en su condición virtual (trascendente a determinadas actualizaciones posibles: «partidas» concretas, *quests* específicas, etc.).

Se debe recordar que el diseño de las reglas de juego supone el medio fundamental en la construcción semiótica tanto del Sujeto-jugador (reglas de competencias de actuación, reglas de acción-efecto vinculadas a dichas competencias, etc.) como del Entorno de juego (reglas sobre el comportamiento de personajes no-jugador —PNJs—, sobre dinámicas de fenómenos naturales en el mundo del juego, etc.). En el fondo, se podría considerar que las reglas de juego son el «signo» emblemático y singular del diseño de videojuegos.

A diferencia de los tradicionales textos narrativos (novelas, películas, etc.), que son analizados habitualmente en su dimensión procesual, los juegos y videojuegos demandan (también) el análisis de su dimensión sistémica/virtual (el Medio lúdico) como una parte sustancial de su textualidad. Esto último enlaza el estudio de la textualidad lúdica con el estudio de la textualidad de los mundos narrativos. Una pista interesante al respecto: el concepto de mundo ficcional ha sido definido por L. Dolezel (1999: 54) como una «macro-estructura generativa de historias», y esto constituye una definición perfectamente válida para la noción de Medio lúdico, según ha sido introducida aquí.

### ESTUDIO DE CASO: *SEPTEMBER 12TH*

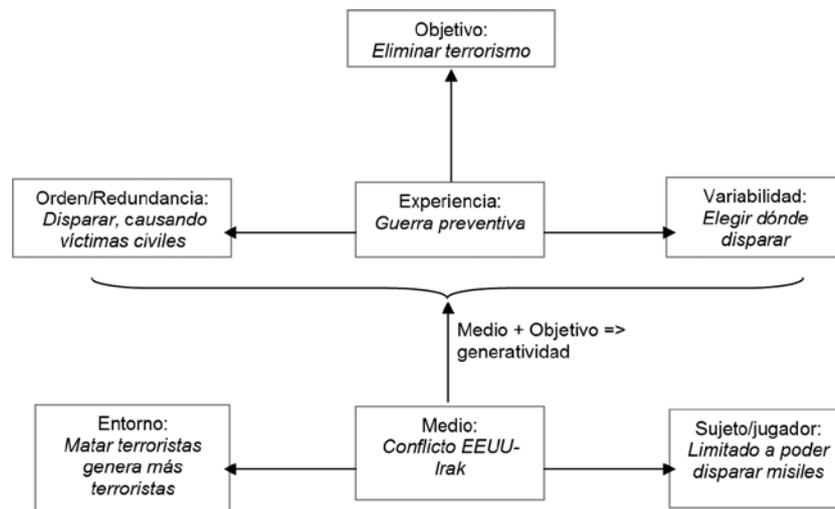
A continuación se propone la aplicación del modelo teórico en un análisis de caso: *September 12th*, una simulación lúdica diseñada por Gonzalo Frasca.

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

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

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

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



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

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

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

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

\* \* \*

En el contexto de un congreso de Semiótica, donde ha sido ofrecido el presente estudio, cabe destacar, como cierre, una idea subyacente del mismo:

En el estudio semiótico sobre la organización global del sentido, el videojuego demanda modelos teóricos con rasgos específicos, que se adapten a sus particularidades como medio. El «problema» que se ha abordado aquí no se resuelve únicamente aplicando modelos semióticos preexistentes (p. ej., modelos narrativo, enunciativo, etc.), sino explorando antes en profundidad las estructuras del juego y, después, poniéndolas a la luz de la Semiótica.

En este sentido, se debe considerar que las respuestas más interesantes a las preguntas aquí planteadas no están, probablemente, «dentro» de la Semiótica, sino en el cruce de caminos entre la Semiótica y la Ludología.

## BIBLIOGRAFÍA

- Aarseth, E. (1997): *Cybertext: perspectives on ergodic literature*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Arnheim, R. (2001): *El poder del centro: estudio sobre la composición en las artes visuales*. Madrid: Akal.
- Atkins, B. (2003): *More than a game: the computer game as fictional form*. Manchester: Manchester University Press.
- Caillois, R. (2001): *Man, Play and Games*. Urbana / Chicago: University of Illinois Press.
- Courtés, J. (1980): *Introducción a la semiótica narrativa y discursiva*. Buenos Aires: Hachette.
- Dolezel, L. (1999): *Heterocósmica: ficción y mundos posibles*. Madrid: Arco.
- Eco, U. (1981): *Lector in fabula*. Barcelona: Lumen.
- Egenfeldt-Nielsen, S. et al. (2008): *Understanding videogames*. Nueva York: Routledge.
- 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.
- (2001): *Videogames of the Oppressed: Videogames as a Means for Critical Thinking and Debate*. Tesis Doctoral, Georgia Institute of Technology. On-line en: <<http://www.ludology.org>>.

- Gombrich, E. H. (2004): *El sentido del orden*. Madrid: Debate.
- Greimas, A. J. y Courtés, J. (2006): *Semiótica: diccionario razonado de la teoría del lenguaje*. Madrid: Gredos.
- Huizinga, J. (1998): *Homo Ludens: el elemento lúdico de la cultura*. Madrid: Alianza.
- Juul, J. (2005): *Half-Real: videogames between real rules and fictional worlds*. Cambridge/Londres: MIT Press.
- Maietti, M.: (2004): *Semiotica dei videogiochi*. Milán: Unicopli.
- Mc Hale, B. (1987): *Postmodernist Fiction*. Cambridge: Routledge.
- Piaget J. e Inhelder, B. (2007): *Psicología del niño*. Madrid: Morata.
- Ryan, M.-L. (2001): *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Salen, K. y Zimmerman, E. (2004): *Rules of Play: game design fundamentals*. Cambridge/Londres: MIT Press.

## LUDOGRAFÍA

- Frasca, G. (2003): *September 12th*. On-line: <<http://www.newsgaming.com/games/index12.htm>>