

M. Bittanti, D. Fraticelli, D. Gómez, H. Lowood, M. Maietti,  
O. Pérez, F. X. Ruiz, E. Sáez, C. A. Scolari

---

Assessorament:

Jaume Soriano (UVic - UAB)  
F. Xavier Ruiz Collantes (UPF)  
Jordi Xifra (UdG)  
Emilio Sáez Soro (UJI)

Direcció:

Carlos A. Scolari (UVic)  
Paul Capriotti (URV)

# *L'homo videoludens*

*Videojocs, textualitat  
i narrativa interactiva*

Edició a cura de Carlos A. Scolari

**Eumo Editorial**

**Biblioteca de la Universitat de Vic. Dades CIP:**

L'Homo videoludens : videojocs, textualitat i narrativa interactiva / M. Bittanti ... [et al.] ; edició a cura de Carlos A. Scolari

p. ; cm – (Media TK ; 7)

Bibliografia al final de cada capítol. – Escrits en català, anglès i castellà  
ISBN 978-84-9766-248-2

I. Bittanti, Matteo II. Scolari, Carlos A. III. Col·lecció 1. Videojocs 2. Narració (Retòrica) – Mitjans audiovisuals  
794:004

*Amb el suport de la Generalitat de Catalunya.*

*Amb el suport dels departaments de Comunicació Corporativa i Comunicació Digital de la Facultat d'Empresa i Comunicació de la Universitat de Vic.*

Primera edició: febrer de 2008

Disseny de la coberta: Eumogràfic

© dels textos: els autors respectius

© d'aquesta edició: Eumo Editorial

C. de Perot Rocaguinarda, 17. 08500 Vic

Tel. 93 889 28 18 - Fax 93 889 35 41

www.eumoeditorial.com - eumoeditorial@eumoeditorial.com

—Eumo és l'editorial de la Universitat de Vic—

Imprès a Romanyà-Valls. Pl. de Verdaguer, 1. 08786 Capellades

Dipòsit legal: B-8.015-2008

ISBN: 978-84-9766-248-2

Queda expressament prohibida, sota les sancions establertes per la llei, la reproducció total o parcial d'aquesta obra sense l'autorització escrita dels titulars del copyright, tant si és feta per reprografia o per tractament informàtic com per qualsevol altre mitjà o procediment. Queda igualment prohibida la distribució d'exemplars d'aquesta edició mitjançant lloguer o préstec públics.

## ÍNDEX

---

READ ME FIRST – Entre la narratologia i la ludologia: el videojoc com a objecte d'estudi científic Carlos A. Scolari .....	7
Juegos y videojuegos. Formas de vivencias narrativas F. X. Ruiz Collantes .....	15
Anada i tornada al futur. El temps, la durada i el ritme en la textualitat interactiva Massimo Maietti .....	53
Els dissenyadors de jocs digitals somien ovelles electròniques? Jugar a ser Déu en els videojocs i les narracions Matteo Bittanti .....	77
L'amor segons Fumito Ueda. Una anàlisi de regles cosmològiques sobre <i>Shadow of the Colossus</i> Óliver Pérez Latorre .....	117
Estratègies i subversió de jocs en xarxa Emilio Sáez Soro .....	135
Replay culture. Performance and spectatorship in gameplay Henry Lowood .....	165
Enunciando la interacción: las reseñas y anticipos de videojuegos Carlos A. Scolari i Damián Fraticelli .....	189
Interfícies per a saber, interfícies per a fer. Les simulacions digitals i les noves formes del coneixement Carlos A. Scolari .....	211
Cronologia dels videojocs Daniel Gómez Cañete .....	237

mediàtica del *living* al fenomen de masses del segle XX: la televisió.

Com hem explicat a l'inici d'aquesta presentació, avui és impossible pensar d'escriure o recopilar un llibre total sobre els videojocs: es tracta d'un camp d'estudi en construcció que, a més, es confronta amb un objecte que encara no ha assolit ni la maduresa semiòtica (el llenguatge dels videojocs està en procés de definició) ni la social (les relacions entre els videojocs i altres experiències culturals estan en efervescència, com també el lloc que ocupen en la societat).

Alguns autors que ens hauria agradat incloure en aquesta recopilació —com Gonzalo Frasca (un dels ponents de l'*eWeek - Setmana Digital* a Vic 2006) o Susana Pajares Tosca— han quedat per a l'edició 2.0 d'aquest llibre. Mentre preparàvem aquesta recopilació, Gonzalo Frasca acabava la tesi doctoral —que tots els filoludòlegs esperem amb ansietat—, mentre que Susana Pajares Tosca gaudia d'un merescut període de maternitat que la manté momentàniament lluny del món acadèmic. Com ja és habitual en les recopilacions de la col·lecció «MediaTK», alguns textos es publiquen en la llengua original dels autors. Ens interessa que els nostres lectors, entre els quals es troben estudiants universitaris, investigadors i professionals de la comunicació, es confrontin amb altres escriptures i veus.

Fins aquí el READ ME FIRST. Ara sí, START GAME.

Vic, desembre de 2007

F. X. Ruiz Collantes

---

## *Juegos y videojuegos. Formas de vivencias narrativas*

---

## 1. JUEGOS Y RELATOS COMO VIVENCIAS NARRATIVAS

Los juegos, en sus diferentes manifestaciones, son una de las constantes de la vida en las culturas a lo largo de la historia de la humanidad. En nuestra realidad actual, nos vemos rodeados de juegos, juegos que practicamos y juegos de los cuales somos espectadores o de los cuales recibimos información.

Póquer, ajedrez, fútbol, videojuegos de plataformas o de relaciones sociales, jugar a «papás y mamás», parchís y juegos de casinos, etc. son identificados como juegos. Pero ¿qué es un juego? En Huizinga (1987: 45) encontramos una definición que parece responder a esta cuestión: «El juego es una acción u ocupación libre que se desarrolla en unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas totalmente obligatorias pero libremente aceptadas, acción que tiene una finalidad en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de conciencia de ser “de otra forma” que en la vida cotidiana.»

Toda definición, para que sea sólida debe cumplir dos condiciones: la primera es que pueda aplicarse a todos los miembros de la especie que pretende definir; la segunda es que no puede ser aplicada a miembros de otra especie. A grandes rasgos, puede decirse que la definición de Huizinga cumple la primera condición; sin embargo, no acaba de cumplir la segunda. Existen otras actividades humanas que podrían caer bajo la definición apuntada sin que ninguno de sus términos revelara una contradicción. Puede pensarse en lo que hace un individuo cuando está en el cine viendo una película o lo que hace un niño cuando escucha un cuento que por la noche, antes de dormir, le cuenta su mamá, por ejemplo. Estas dos actividades cumplen también las condiciones de la definición

F. X. Ruiz Collantes és catedràtic de Comunicació Audiovisual i Publicitat a la Universitat Pompeu Fabra. És especialista en anàlisi dels discursos publicitaris i semiòtica de la imatge. Ha publicat, entre altres obres, *Retòrica Creativa. Programas de ideación publicitaria* (2001) i *La imatge de Catalunya a les televisions d'àmbit estatal* (2000).

de Huizinga. En efecto, el seguimiento de una narración fílmica u oral se desarrolla en unos límites espacio-temporales específicos, es de libre aceptación, posee una finalidad en sí misma, produce emociones de tensión y se diferencia respecto a las vivencias de la vida cotidiana. Por otro lado, seguir una historia, relatada oralmente, cinematográficamente o en un texto escrito, es una actividad perceptiva y cognitiva que el espectador, oyente o lector desarrolla según las reglas propias de la recepción y comprensión de los relatos.

Callois (1991), al establecer las características de un juego, enumera las siguientes:

- Libre: Es una actividad que se realiza sin una obligación externa.
- Separado: Funciona como una realidad estructurada de forma autónoma respecto al fluir de la vida cotidiana.
- Ficticio: No posee el mismo estatus de «realidad» que «la vida real».
- Reglado: Se desarrolla basándose en reglas.
- Incierto: Existe un grado de impredecibilidad respecto a su desarrollo.
- Improductivo: No produce riquezas materiales.

De nuevo, las características que señala R. Callois pueden aplicarse a los juegos, pero también a la recepción y comprensión de narraciones. R. Callois introduce algunas características respecto a la definición de Huizinga: incerteza e improductividad. Pero también el desarrollo de una historia para un oyente, espectador o lector es incierto y, por lo tanto, serán inciertas sus propias vivencias derivadas de la recepción-comprensión de la historia. También se trata de una actividad improductiva desde la perspectiva de la producción de bienes materiales.

Las coincidencias que aquí se han puesto de relieve entre el juego y la recepción-comprensión de un relato indican, por una parte, que se trata de tipos de actividades semejantes que,

con toda seguridad, forman parte de una categoría superior que integra a los dos tipos y, por otra parte, que es necesario distinguir alguna característica específica de los juegos que los diferencie de cualquier otra actividad humana.

Es significativo que jugar y seguir un relato posean tantas características comunes y ello lleva a pensar que los dos tipos de actividades deben tener una función común. Esta función es la de procurar a los individuos «vivencias narrativas». Una vivencia narrativa es una experiencia cognitiva, emocional y sensorial que es producto del hecho de que el individuo que la experimenta se vea inmerso en una estructura de vida articulada como una narración. En nuestras sociedades existen dos tipos de construcciones culturales fundamentales diseñadas para obtener vivencias narrativas: los relatos y los juegos.

En los relatos, los individuos, como oyentes, espectadores o lectores, experimentan de forma vicaria una historia en la que ellos no están incluidos como protagonistas, como agentes que puedan variar con sus decisiones y acciones el curso de los acontecimientos propios de la historia. En los juegos, los individuos experimentan, de forma directa, la inmersión en una narración que ellos mismos, como jugadores, a través de sus decisiones y acciones, contribuyen a desarrollar, por lo que se convierten en agentes protagonistas.

Tanto los relatos como los juegos poseen estructuras narrativas y propician vivencias narrativas en los individuos; pero, mientras que en el relato el individuo «vive» una historia ajena en la que no participa, en el juego el individuo «vive» una historia propia en cuyo desarrollo y resolución participa activamente.

Las vivencias de relatos y juegos no son las únicas vivencias narrativas que puede tener un individuo. En su vida cotidiana real, el sujeto vive situaciones como un flujo continuo, pero este flujo continuo no posee en sí mismo una estructura narrativa, para que la posea es necesario un proceso cognitivo de interpretación que lo dote de sentido. Un individuo puede crear en su mente narraciones referidas a su vida real, estas narra-

ciones pueden ser rememorativas, recordando sucesos de su pasado, o prospectivas, imaginando aquellas acciones que quiere realizar en el futuro con la finalidad de conseguir alguna meta. En los dos casos, toma el material bruto de su vida, vivida y por vivir, y lo estructura mentalmente como narraciones. En ambos casos, el individuo obtiene vivencias narrativas y es dentro de esas vivencias donde las acciones que desarrolla o las emociones que siente adquieren sentido.

Con relación a esta cuestión, Schulz y Luckmann (2003: 36) explican: «Las vivencias adquieren sentido por vez primera cuando son explicadas *post hoc* y se hacen comprensibles para mí como experiencias bien circunscritas. Así, sólo tienen sentido subjetivamente aquellas vivencias que son presentadas por el recuerdo en su efectividad, que son examinadas respecto a su constitución y que son explicadas respecto a su posición en un esquema de referencia a mano. Por consiguiente, sólo en la explicitación mi propia vivencia adquiere sentido para mí.» Este fragmento indica que la conducta de un individuo adquiere sentido y, por tanto, se narrativiza a través de su propia interpretación. Incluso, un individuo narrativiza las acciones de los demás a través de un proceso cognitivo de interpretación de dichas acciones.

Vivir la vida real no es vivir narrativamente, sólo se vive narrativamente cuando esta vida se interpreta como una historia en la mente de alguien. Si esta interpretación se explicita en un texto, oral o escrito, entonces ya se ha construido un relato. Sólo a través de la interpretación y/o el relato se obtienen verdaderas vivencias narrativas de la vida.

Otra forma de vivencia narrativa se obtiene a través de la imaginación que fantasea historias en las que uno mismo u otros viven realidades ficticias, más o menos gratificantes, en las que se cumplen deseos, se conjuran los temores, etc.

Como puede verse, en la vida de un individuo existen diferentes formas y estrategias para experimentar vivencias narrativas, para sentirse implicado en una narración; sin embargo, podemos establecer una diferencia clara que separa al juego y

al relato del resto de vivencias narrativas: la interpretación rememorativa o prospectiva de la «vida real», o la imaginación que fantasea, poseen un carácter subjetivo, se producen en la mente de un individuo y, aunque estén determinadas por patrones culturales, tienen un carácter íntimo e intransferible. Por el contrario, el relato y el juego poseen un carácter intersubjetivo, su desarrollo puede ser compartido por un colectivo de personas más o menos amplio que comparten entonces vivencias y se ven involucrados en un mismo evento narrativo, dotado también de un sentido compartido. Como ya hemos indicado, las interpretaciones rememorativas o prospectivas y las fantasías pueden ser explicadas a otros, pero, en ese caso, cambian de naturaleza y se convierten en relatos.

## 2. JUEGOS REPRESENTACIÓN Y JUEGOS COMPACTACIÓN

Hasta aquí se han definido los juegos como construcciones culturales destinadas a generar vivencias narrativas en los individuos, construcciones de carácter intersubjetivo en las cuales el individuo vive en una narración en la que participa como agente protagonista que incide sobre su desarrollo y su resolución.

Dentro del universo de los juegos nos encontramos con tipos de juegos muy diversos, desde jugar a «mamá y papá» hasta jugar al ajedrez o a videojuegos de plataformas, por ejemplo; sin embargo, todos los juegos responden a estrategias para dotar al jugador de vivencias narrativas.

Puede partirse de la ya clásica tipología de juegos de Callois (1991):

- Agón: Juegos de competición fundamentados en reglas, como ajedrez, fútbol, el escondite, etc.
- Alea: Juegos basados en el azar, como los dados, la ruleta, etc.

- Ilinx: Juegos de vértigo, como dar vueltas sobre uno mismo, montaña rusa, etc.
- Mimicry: Juegos de representación, como jugar a «papás y mamás», a «médicos y enfermeras», etc.

En todo caso, a partir de esta clasificación puede observarse que existen dos grandes tipos de juegos. Hay juegos cuyo desarrollo se constituye en una realidad en sí misma, mientras que otros se conforman como una realidad que representa a otra realidad figurada. Esta distinción no se corresponde con la que Callois establece entre juegos *Paidea* y juegos *Ludus*, ya que este autor parte de criterios de diferenciación distintos, fundados en las actitudes del sujeto frente al juego y no en la relación entre el juego y la construcción o representación de una realidad.

Aquí ponemos en primer plano que los juegos Agón, Alea y Ilinx forman parte de la vida del jugador y no refieren a otra vida representada. Jugar un partido de fútbol, una partida de ajedrez o de póquer, jugar a ruleta en el casino o tirarse por un tobogán, simplemente forman parte de la vida del jugador; sin embargo, los juegos de tipo Mimicry tienen un estatuto diferente. Por un lado, forman parte, como los anteriores, del mundo real de la vida del individuo, pero, a la vez, construyen un mundo representado y una vida figurada. Jugar a «papás y mamás», por ejemplo, también es una actividad que forma parte de la vida de unos niños pero, a través de ese juego, los niños representan otra vida simulada, en la cual existen unos padres que cuidan a sus bebés, les bañan, les alimentan, les cambian la ropa, conversan con otros padres sobre sus hijos, etc.

La diferencia entre juegos que forman parte del mundo real del jugador, pero que no remiten a otro mundo, y juegos que formando parte de la vida real del jugador configuran otro mundo simulado indica que dentro de los juegos existen dos formas de construcción de vivencias narrativas para los individuos: la compactación y la representación.

A través de los juegos representación, los jugadores van desarrollando una historia mientras juegan simulando personajes y acciones. El individuo que juega determina el desarrollo de la narración a través de sus decisiones, sus actuaciones y, en el caso de un juego colectivo, de la interacción con los otros individuos que participan en el juego. De esta manera, las niñas que juegan a «mamás» se sumergen en una vivencia narrativa.

Por su parte, los juegos compactación no constituyen la representación de otro mundo figurado, sino que configuran un fragmento de realidad con unas características específicas que convierten a ese fragmento de realidad, un partido de fútbol o una partida de ajedrez, por ejemplo, en una realidad que, en sí misma, posee una estructura narrativa.

La realidad de la vida cotidiana de los individuos posee un carácter difuso y confuso, se desarrolla como un flujo constante y no tiene en sí misma una estructura narrativa. Los individuos actúan permanentemente, de forma sucesiva e incluso simultánea o contradictoria en función de sus diferentes roles: padre de familia, empleado de oficina bancaria, seguidor de un club de fútbol, etc. Los objetivos que persiguen se entrecruzan, se superponen, se contradicen e incluso en muchas ocasiones no son ni explícitos ni conscientes para ellos mismos. Esos objetivos aparecen y desaparecen de sus mentes y, en sus vidas, pueden suspenderse o diferirse. Las reglas de sus actuaciones tampoco suelen ser explícitas o conscientes. El sentido de sus actuaciones también, en ocasiones, se pierde a causa de la rutina mecánica de la costumbre. Cuando hay metas explícitas a conseguir, los resultados en muchos casos tampoco son claros y pueden ser considerados de diferentes formas y son difícilmente mensurables.

La realidad de la vida, además, no posee un principio ni un final determinados, todo fluye y no hay cortes objetivables y prefijados que marquen: aquí comienza y aquí acaba. Se podría argumentar, en todo caso, que el comienzo y el final se corresponden inexorablemente con el nacimiento y la muer-

te, pero puede considerarse que la historia de un individuo se extiende hacia atrás tomando en cuenta la vida y condiciones de vida de sus progenitores y de las generaciones anteriores de su familia, o puede extenderse hacia el futuro a través de las interminables cadenas de consecuencias y efectos de las acciones que realizó a lo largo de su vida. También se puede tener en cuenta el flujo de acontecimientos donde el eje puede ser el individuo, la familia, la clase social, el grupo de amigos, la empresa, la nación, etc. Se pueden tomar también fragmentos específicos de la vida o centrarse en esferas concretas como la amorosa, la laboral, la familiar, la clínico-biológica, etc.

En definitiva, como ya indicamos anteriormente, el flujo de la realidad difusa y confusa de la vida no es en sí una narración y sólo se narrativiza a través de una interpretación de la mente del individuo, mediante la cual la simplifica y estructura seleccionando acontecimientos, organizándolos, conectándolos, dotándoles de sentido e instaurando un principio y un final, y todo ello a través de esquemas cognitivos de carácter narrativo.

Frente a la realidad anarrativa, los juegos compactación definen un microcosmos en el que su estructura permite vivir directamente dentro de un sistema de carácter narrativo, sistema que condensa, en un fragmento espacio-temporal, aquellas características de la vida real que permiten que dicha vida sea experimentada desde una perspectiva narrativa.

Puede tomarse como ejemplo el fútbol, el póquer, el parchís, el escondite, el *Tetris*, etc. En todos estos casos y otros semejantes, al contrario que la realidad difusa de la vida, hay un principio y un final bien definidos, las reglas sobre las que se basa la actuación son explícitas y siempre conscientes, los objetivos marcados que se deben conseguir finalmente son nítidos y presiden constantemente todas las actuaciones dotándolas de sentido. Las acciones se definen y organizan en referencia a ese objetivo final marcado y adquieren así coherencia. Los resultados son claros, en el proceso del juego aparecen acontecimientos que permiten una mensurabilidad de su desarrollo y de su resultado: los goles en el fútbol, el jaque

mate en el ajedrez. Así en el juego se gana, se pierde o se empata, se supera la prueba o no se la supera.

El resultado de un partido o una partida de un juego es, además, inalterable e irreversible. Se puede después jugar otro partido o partida, y obtener un resultado diferente, pero la partida anterior y su resultado sigue siendo irreversible, a no ser que se anule aduciendo trasgresión de las reglas de juego a través de trampas. La irreversibilidad del resultado en el juego determina que en la vida cotidiana alguien pueda decir a otro: «te la estás jugando», o que uno mismo decida: «me la juego». Ello significa que en la vida cotidiana alguien lleva a cabo una acción cuyo resultado de ganar o perder será total e inalterable al igual que ocurre en los juegos; pero mientras que en la vida estas situaciones son excepcionales, en los juegos compactación la irreversibilidad del resultado es la regla, lo cual les otorga una característica de tensión dramática.

En el marco del juego, el individuo adquiere un rol específico: jugador de fútbol, jugador de ajedrez, de parchís, de *Tetris*, etc. y actúa en forma nítida y coherente en función de dicho rol. Como se ha indicado, en la vida cotidiana en una actividad un sujeto puede ejercer diferentes roles de forma simultánea o sucesiva. Por otro lado, el individuo, jugador, en el marco de un juego compactación debe alcanzar alguna meta superando algún tipo de prueba o dificultad. Ello se contrapone a la vida cotidiana, en donde hay muchos episodios en los cuales el sujeto desarrolla actividades rutinarias y mecanizadas en las cuales no existe una dificultad relevante ni suponen una prueba específica.

En los juegos Agon, la prueba se centra en la victoria sobre el contrario; en los juegos Alea, la dificultad se centra en los destinos que depara el azar; en los juegos Ilinx, la prueba está en afrontar y superar el vértigo que puede producir una orientación o movimiento del cuerpo excepcional o una velocidad exagerada.

En definitiva, como ya se ha apuntado, en los juegos compactación se establece un microcosmos separado del resto de

la existencia cotidiana en el que, de forma condensada, se articulan aquellos factores de la vida que permiten la constitución de una estructura narrativa inmediata, definida y nítida.

Algunos de estos factores son también propios de los juegos de representación. Así, el juego representación también está separado del fluir de la vida cotidiana y se constituye como un microcosmos autónomo. El juego representación también posee objetivos específicos fundamentados en la propia representación: representar a una mamá, a un grupo de piratas, a policías y ladrones, etc. Por otro lado, el juego representación supone una secuencia de acciones fundamentadas en reglas; sin embargo, estas reglas son de diferente naturaleza respecto a las de los juegos compactación. En los juegos compactación, las reglas son propias de cada juego y no refieren a una realidad que está fuera del propio juego. Las reglas de fútbol o del ajedrez, por ejemplo, son propias de dichos juegos, son específicas y están diseñadas especialmente para constituir la posibilidad de jugar. El hecho de que el balón no se pueda tocar con la mano, en el fútbol, o que el alfil sólo se pueda mover en diagonal, en el ajedrez, son reglas explícitas y específicas propias del juego.

En los juegos representación, las reglas remiten a las propias reglas de la acción de representar y a las reglas del mundo que es representado. Los jugadores aprenden estas reglas a partir de la observación del mundo que desean simular, bien sea directamente en el marco de la vida cotidiana, bien sea a través de los relatos documentales o de ficción. Cuando las niñas juegan a «mamas», parten de reglas, estructuradas en esquemas cognitivos, sobre cómo se comportan las madres respecto a sus bebés, y estos esquemas pueden ser aprendidos a través de la observación directa de sus propias madres o de la observación de comportamientos de las madres en películas, series de televisión, etc.

Las reglas de los juegos representación se fundamentan en reglas de representación de actividades y de objetos. Se deben seguir, en las actividades representadas, los comportamientos

que son propios de cada rol: mamá, policía, pirata, etc. y se deben utilizar representaciones de sujetos y objetos que no transgredan de forma ostensible los principios de la mimesis. Así, por ejemplo, en el juego de «mamas», el bebé puede estar presentado por el hermanito pequeño, por un muñeco o por una piedra pintada y de un tamaño adecuado y manejable, pero no podría estar representado por un armario de un volumen de ocho metros cúbicos.

En todo caso, los principios de los juegos representación y los juegos compactación pueden articularse en un mismo juego. Cuando en un partido de fútbol entre adolescentes, un equipo dice que ellos harán de Real Madrid y el otro equipo hará de Barça, e incluso cada jugador se asigna el papel de una estrella concreta de cada uno de los dos equipos a los que se representa, en ese caso sobre un juego compactación se superpone un juego representación.

En el caso de los videojuegos, esta articulación, superposición de juego compactación y juego representación, es constante y se lleva a un límite extremo. En los videojuegos de aventuras gráficas hay una serie de reglas propias y específicas del juego con objetivos últimos a conseguir, superación de pruebas y mensurabilidad de los resultados, y todo ello articulado con reglas propias de la representación de mundos: soldados de la Segunda Guerra Mundial, equipos y jugadores de fútbol o de baloncesto, caballeros de la Edad Media, etc. En los videojuegos, también hay juegos que tienden hacia los juegos compactación con un bajo o nulo nivel de representación; éste sería el caso de los denominados «juegos abstractos», como por ejemplo el *Tetris* o el *Arkanoid*. En estos juegos, el jugador tiende a lograr ciertos objetivos y demostrar ciertas habilidades, pero en ellos lo fundamental no es la identificación con un personaje representado a través del cual el jugador actúa dentro de un mundo figurativizado en el juego.

En el extremo opuesto estarían los videojuegos simuladores sociales, como *The Sims* o *Second life*, donde el factor fundamental es la representación de un mundo y de un personaje

con el que el jugador se identifica y a través del cual vive una vida paralela dentro de dicho mundo. En los videojuegos de simulación social, como representación del mundo real de la vida cotidiana, los factores de compactación utilizados tienden a reducirse en mayor o menor medida. De hecho, el principio de clausura, el principio según el cual un juego compactación posee un inicio y un final, también, en general, se utiliza en los juegos representación; sin embargo en algunos videojuegos simuladores sociales como *Second life* se rompe este principio, los mundos representados en ellos aparecen como mundos persistentes que permiten secuencias de acciones y situaciones sin final o, por lo menos, sin un final prefijado en las propias reglas del juego. En cuanto estos videojuegos tienden a maximizar la simulación de las condiciones del mundo real, entonces adoptan una de sus características como es la del fluir sin límites del tiempo. Podría establecerse un principio según el cual cuanto mayor pretende ser el grado de semejanza entre el mundo configurado en un juego representación y el mundo real de referencia, más se reducen las características generales que son propias de los juegos compactación.

### 3. JUEGOS Y RELATOS: CONEXIONES Y DISTANCIAS

Una vez que se han perfilado los tipos básicos de juegos, en función de los factores de construcción de vivencias narrativas, y que se han explicitado cuáles son estos factores fundamentales, resulta pertinente volver a comparar el juego con el relato como la otra forma cultural básica de constitución de vivencias narrativas. Entre los juegos y los relatos existe una gran cantidad de características comunes que son propias de la naturaleza narrativa de ambos.

El juego y el relato se desarrollan como una secuencia articulada de acciones que se suceden en el tiempo y que suponen la transformación sucesiva de estados y situaciones.

El juego y el relato están encapsulados y separados respecto al fluir continuo y difuso de la vida cotidiana. En efecto, en el relato los acontecimientos que en él aparecen y su propia estructura y desarrollo se aprecian y se viven como un mundo autónomo y situado en un nivel diferente al del fluir de la vida de la realidad, aunque en algunos casos puedan referir a esa vida. De la misma forma, los juegos son percibidos y vividos como realidades autónomas cuyo desarrollo se rige por una lógica propia y una naturaleza distinta a la que es propia del fluir del resto de la realidad cotidiana.

Pero los juegos representación y los juegos compactación ponen en primer plano su semejanza con el relato a través de diferentes características.

Los juegos representación y los relatos configuran la representación de secuencias de acciones en un mundo de referencia que es representado a través de algún tipo de material expresivo: lingüístico, visual o audiovisual, corporal-gestual, etc. Cuando un grupo de individuos juega a «papás y mamás», a «piratas» o a algún videojuego de rol o de simulación social, por ejemplo, moldea el material expresivo a través de sus acciones directas o mediadas por algún tipo de interfaz, y de esta manera moldea también el devenir del mundo que se está representando. Así, tanto en los relatos como en los juegos representación hay un trabajo de representación de un mundo y de las acciones que en él se desarrollan.

Por otro lado, los juegos compactación y los relatos poseen un amplio conjunto de características comunes que apuntan hacia las propiedades estructurales de la lógica narrativa.

El juego compactación y el relato poseen límites, un inicio y un fin. Este hecho es de suma importancia puesto que éste es un factor que permite establecer un principio de estructura interna, de organización compositiva. El principio y el fin definen el sentido interno del desarrollo del juego y del relato. El final es fundamental en el juego y el relato porque a partir de su naturaleza se define el sentido de lo que ha ocurrido hasta entonces. En una comedia romántica, el hecho de que

el hombre y la mujer acaben, al final del relato, juntos o separados, termina definiendo el sentido de los hechos que han sucedido a lo largo de la historia. De la misma forma, el hecho de que un partido de fútbol finalmente acabe con un resultado u otro, clausura y define el sentido de dicho partido y de los acontecimientos que en él han sucedido. Así, por ejemplo, en un partido de fútbol, un penalti no marcado por un equipo termina teniendo un valor y un sentido diferente según si el equipo acaba ganando o, por el contrario, acaba perdiendo por no haber marcado el penalti.

En el juego compactación y en el relato, tanto su desarrollo como su final o resultado son inalterables. En un relato construido por un autor, y una vez enunciado de manera definitiva y acabada, lo que en él ocurre es inalterable. Si en un film comedia romántica, la chica se acaba marchando con otro y el chico se queda solo, esto es inalterable por mucho que el espectador hubiera deseado lo contrario. Si en una partida de ajedrez, la partida acaba irremediablemente en tablas, esto es irreversible aunque a uno de los jugadores le hubiera gustado ganar.

Tanto en los juegos compactación como en los relatos, existe algún sujeto, individual o colectivo, que debe superar alguna prueba, alguna dificultad, algún oponente. Éste es un principio que otorga a relatos y juegos compactación las características del interés y de la incerteza sobre el resultado de la prueba. Ambos son sistemas cerrados con un principio y un final, pero el desarrollo de los acontecimientos y el resultado, a pesar de estar regidos por reglas, son impredecibles y aceptan diferentes alternativas de resultados y finales posibles. Aunque, como ya hemos indicado, una vez que el juego o el relato han sido definitivamente clausurados, el final es inalterable.

En el juego y en el relato, su desarrollo y su propia posibilidad de existencia se fundamentan en reglas de carácter generativo. Las reglas de carácter generativo son aquellas que posibilitan, a través de su aplicación, una multitud ilimitada de ocurrencias. Así, por ejemplo, en el juego del fútbol o ajedrez

existen reglas explícitas, compartidas y bien definidas; sin embargo, estas reglas no son reglas formales que hacen que todas las partidas tengan exactamente el mismo desarrollo; por el contrario, son reglas constitutivas que posibilitan jugar y que al mismo tiempo posibilitan que se desarrolle en cada momento una partida diferente. Permiten, por tanto, un número ilimitado de ocurrencias distintas. Las reglas generativas en el juego están diseñadas para dar autonomía creativa al jugador y para que éste pueda establecer sus propias estrategias, su propia secuencia de jugadas, su propia respuesta alternativa a cada situación.

Los relatos también se fundamentan en reglas de tipo generativo. Existen ciertas reglas para construir relatos-narraciones y para construir tipos específicos de estos relatos. Así, por ejemplo, existen reglas constitutivas que definen cómo construir un artículo noticia de información de sucesos, un relato policial de intriga, una comedia romántica, una historia de terror, etc. Cada género supone un conjunto de reglas generativas puesto que dentro de cada género se pueden desarrollar una infinidad de historias concretas.

Según lo indicado, un juego es equivalente a un género de relatos: en el marco del juego y del género de relatos se establecen las reglas generativas que los definen. Por otro lado, un partido/a de un juego es equivalente a un relato concreto dentro de un género específico: ambos son concreciones del juego y del género de relatos a partir de acciones específicas dentro del marco de las reglas que los definen.

La diferencia fundamental entre los juegos y los relatos se establece en el hecho de que el relato se configura como una narración enunciación, mientras que el juego lo hace como una narración *performance*. En ambos casos se hace referencia a la forma de producción de la narración. En el caso del relato, la narración se constituye a través de la enunciación de un autor que despliega un aparato enunciativo, mientras que en el caso del juego, la narración se construye a través de la *performance* del jugador o jugadores. En ambos casos el desarrollo

narrativo se fundamenta en reglas generativas: las reglas de la enunciación en el relato y en sus diferentes géneros y las reglas de *performance* propias de cada juego.

Hay también estructuras híbridas donde, aún predominando el principio de la *performance* o de la enunciación, aparecen características propias del otro principio de producción de la historia.

El caso de los videojuegos, sobre todo de aquellos tipos de videojuegos donde se construyen representaciones figurativas de mundos, es un caso paradigmático de la inserción de componentes enunciativos. Un videojuego es ante todo un juego y se constituye como una narración *performance* donde el jugador actúa en el desarrollo de la narración; pero, a la vez, en la mayor parte de los videojuegos aparecen mundos representados y, en ellos, el jugador se identifica con algún personaje: aventuras gráficas, juegos de rol, juegos de estrategia, simuladores sociales, etc. En estos juegos, aparecen algunos de los elementos de la enunciación audiovisual. El jugador observa el mundo representado a través de un encuadre que define un punto de vista instaurado por el enunciador y, aunque el jugador pudiera disponer de diferentes opciones para definir el encuadre y el punto de vista, estas opciones están predefinidas por un autor-enunciador. Así, en un juego el punto de vista puede ser subjetivo y lo que el jugador ve en la pantalla es lo que el personaje con el que se identifica ve dentro del mundo representado en el que actúa o, por el contrario, el punto de vista es un punto de vista en tercera persona, y el jugador observa a su personaje y el resto del mundo representado desde una posición externa, etc.

En juegos en los que no aparece un encuadre, un punto de vista o una pantalla, este tipo de aparato enunciativo no existe. Cuando un muchacho juega al fútbol con sus amigos en un patio de colegio no existe un punto o puntos de vista definidos por un autor-enunciador, cosa que sí ocurre cuando el muchacho juega con un videojuego, un simulador deportivo por ejemplo, en el que se representa un partido de fútbol.

La aparición en los videojuegos de un tipo especial de aparato enunciativo, unido al hecho de que en dichos videojuegos se instaure una representación de mundos figurativizados en los que se desarrollan acciones, hace que en su apariencia se asemejen extraordinariamente a los relatos audiovisuales. Ello ha hecho que se haya puesto de relieve el carácter narrativo de los videojuegos. Pero más allá de estas semejanzas, es necesario pensar que el carácter narrativo, no sólo de los videojuegos sino de todos los juegos, es una característica estratégica de todos ellos como construcciones culturales para procurar a los individuos vivencias narrativas inmediatas.

En sentido contrario, hay relatos que basándose, como todo relato, en el principio de la enunciación permiten un cierto componente de *performance* al receptor. Pensemos en aquellos textos literarios donde el lector puede seleccionar el orden de lectura de los diferentes capítulos u optar entre distintos finales. En este caso, se introducen algunos elementos del juego dentro del relato.

Es en el espacio de intersección entre el juego y el relato, entre la enunciación del autor y la *performance* del jugador, donde se plantea la cuestión de la narración interactiva.

Aunque aquí se ha establecido la diferencia entre la narración relato y la narración juego a partir de los principios constructivos de la enunciación y la *performance*, sin embargo debe considerarse que esta diferenciación se da en un cierto nivel del juego y del relato que es necesario identificar.

Tanto los juegos como los relatos poseen una estructura profunda, con un alto grado de abstracción y carácter genérico, que está definida por su organización narrativa.

Así, por ejemplo, en el género de los relatos de investigación detectivesca podría establecerse una estructura narrativa profunda y abstracta del tipo: «Un sujeto A, por motivos M y con objetivos O, comete un delito que perjudica, más o menos gravemente, a un sujeto B; entonces un sujeto C, por motivos M y con objetivos O, desarrolla una investigación a partir de indicios, pruebas y testigos donde intenta descubrir la identi-

dad del sujeto A, y finalmente descubre, o no descubre, dicha identidad.» Esta estructura narrativa profunda, propia de un género específico, posibilita su despliegue y concreción en infinidad de relatos distintos mediante un trabajo enunciativo, de un autor, fundamentado en la aplicación de reglas generativas.

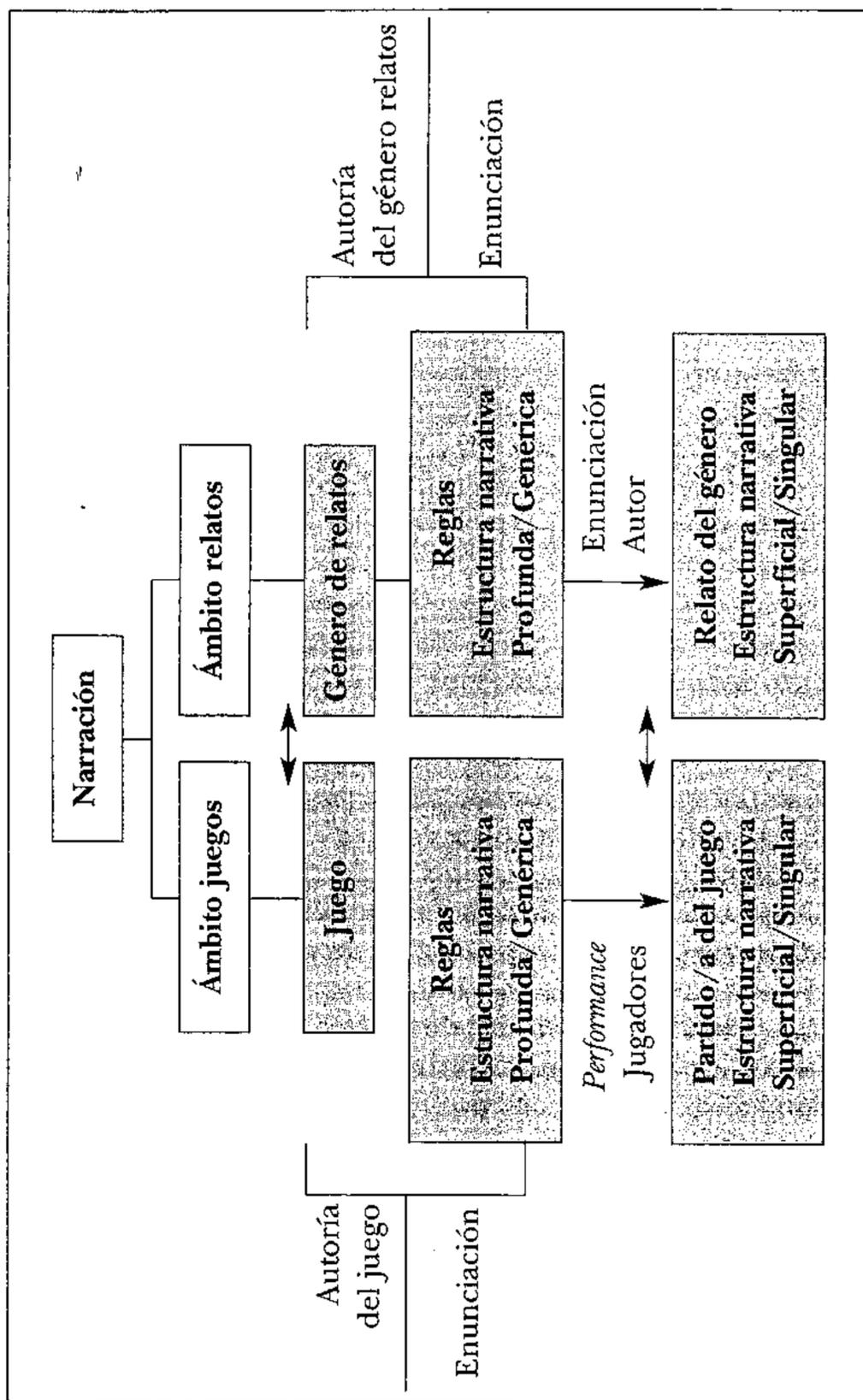
En el caso de los juegos, el sistema de reglas que define cada juego funciona como un contrato que determina también una estructura profunda, abstracta y genérica de carácter narrativo. Así, por ejemplo, en el juego del fútbol, de forma sintética, a partir de su sistema de reglas, se podría establecer una estructura narrativa abstracta como: «Se enfrentan dos equipos, A y B, de once jugadores cada uno, en un terreno de juego de características C; cada equipo intenta introducir un balón en la portería del otro equipo mediante algún tipo de jugada J y mediante el remate final de un jugador F; a la vez, cada equipo intenta que el equipo contrario no meta el balón en su portería. Los jugadores F, menos los porteros P en sus respectivos espacios de área, manejan el balón sin poderlo tocar voluntariamente con los brazos o las manos... Al final de noventa minutos de juego A o B gana, o A y B empatan, con resultado R definido en un número N de goles para cada equipo.»

Por otro lado, debe considerarse que la estructura narrativa de un género de relatos puede reconvertirse en la estructura profunda de un juego. Por ejemplo, la estructura del género de investigación detectivesca que anteriormente se ha presentado podría servir como estructura profunda de un videojuego en el que el jugador jugara a descubrir el autor de un crimen. En este caso sería necesario articular a las reglas de la estructura profunda del género del relato de investigación detectivesca un nuevo sistema de reglas de un juego compactación mediante las cuales, por ejemplo, se pudiera medir el éxito o fracaso del jugador en su tarea, la cantidad de tiempo empleado en ejecutarla, la cantidad de veces en que se equivoca en sus pesquisas y debe volver a comenzar de nuevo, etc. En este caso el desarrollo de una partida, a través de la *performance* del jugador, sustituiría a la creación del relato a través de la enun-

ciación del autor. Esta forma de configurar juegos es muy habitual en el ámbito de los videojuegos.

En estos casos se propicia en el jugador una experiencia en la que se superponen tres vivencias narrativas simultáneas y articuladas: 1) La vivencia narrativa del juego compactación mediante la cual el sujeto experimenta una historia en la que acumula puntos, supera pruebas, gana a otros jugadores contrincantes, etc. 2) La vivencia narrativa del juego representación en la que el mismo jugador, a través de los sistemas de interfaz y en relación dialéctica con las características del universo creado en el videojuego, construye el transcurrir de una historia situada en un mundo simulado. 3) La vivencia narrativa del jugador como espectador que observa un mundo, ajeno al que a él le es propio, y en el que se desarrollan acontecimientos más o menos singulares. La primera vivencia del sujeto es producto de su actuación como jugador de un juego compactación, la segunda es producto de su actuación como jugador de un juego representación y la tercera es producto de su actuación como espectador de un relato audiovisual. Estas vivencias narrativas están articuladas y conectadas y es de gran importancia analizar cuáles son sus características y cómo se dan las relaciones complejas que se establecen entre ellas.

En definitiva, las estructuras profundas, abstractas y genéricas de los juegos y de los géneros de relatos poseen una organización narrativa y son productos de procesos enunciativos. En el caso de los géneros de relatos esos procesos se desarrollan a través de las obras de un autor, de un conjunto de autores o, de manera más abstracta, a través de una tradición cultural de carácter colectivo. En el caso de los juegos, la enunciación de la estructura narrativa profunda de cada juego se define como la explicitación de un sistema de reglas a través de un texto como reglamento del juego creado por un autor individual o colectivo, a través del acuerdo previo entre jugadores antes de jugar o incluso mediante la negociación entre jugadores mientras, jugando, improvisan un nuevo juego, etc.



En el universo de los juegos también puede considerarse el concepto de género. Existen juegos que conforman un género: *género* de juegos de carreras, género de juegos de introducir una pelota en un espacio, videojuegos de plataformas, etc. En el caso de los géneros de los juegos debe presuponerse que existe una estructura narrativa profunda, definida por reglas compartidas, que es común a todos los juegos que pertenecen a un género. En el caso de los juegos de carreras la estructura narrativa profunda podría formalizarse de la siguiente forma: «Varios sujetos S, a través de un medio de desplazamiento L, natural o artificial, recorren una distancia D en un espacio de características E. Cada sujeto S tiene el objetivo de realizar el recorrido en el menor tiempo posible y alcanzar la meta M antes que el resto. Finalmente alguno de los sujetos S alcanza el objetivo y el resto de los sujetos se ordenan según el tiempo T que han utilizado.» Esta estructura profunda puede ser aplicada a juegos de carreras como carreras de caballos, carreras de automovilismo, motociclismo o ciclismo, carreras de natación, carreras de atletismo sobre pista, etc. y pueden ser jugados en el mundo real o a través de un universo virtual configurado en un videojuego. A su vez, cada uno de estos tipos de carreras como juegos específicos posee sus propias estructuras narrativas profundas definidas por reglas específicas. Finalmente, cada uno de los juegos de carreras se concreta, como desarrollo narrativo, a partir de una ocurrencia específica en la cual una serie de corredores concretos, reales o virtuales, actúan dentro del marco de las reglas del juego y del marco narrativo que estas reglas configuran.

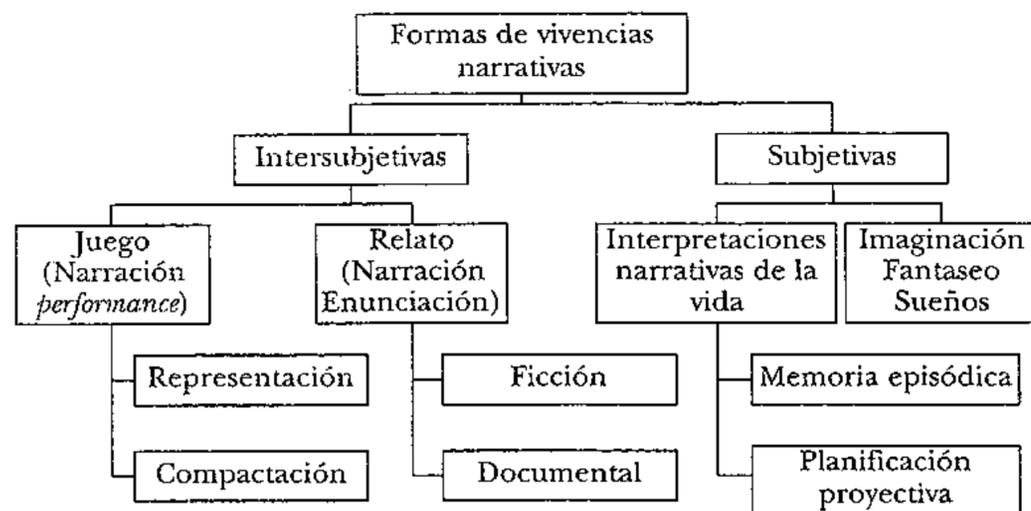
Tanto en los géneros de relatos como en los juegos la estructura profunda y abstracta de carácter narrativo es una estructura enunciada de algún modo. En ambos casos hay un nivel enunciativo subyacente; sin embargo, a partir de ese nivel aparecen las diferencias fundamentales: en el relato la construcción de una narración concreta, a partir de su estructura profunda, se realiza mediante el proceso enunciativo de un autor, mientras que en el juego el desarrollo de un parti-

do/a concreto se da a través de un proceso *preformativo* que realizan los jugadores.

En los juegos, los sistemas de reglas, como contrato que los jugadores aceptan para jugar y que definen estructuras narrativas abstractas, son fundamentales porque constituyen la propia posibilidad de jugar y porque aseguran el carácter intersubjetivo y compartido del partido/a como narración y como experiencia narrativa.

#### 4. TIPOLOGÍA DE VIVENCIAS NARRATIVAS

En función de lo expuesto hasta aquí, puede establecerse el siguiente esquema en torno a las formas de vivencias narrativas:



Las vivencias narrativas, como formas de implicación de un individuo en una estructura narrativa, pueden ser subjetivas o intersubjetivas. Las vivencias narrativas subjetivas pueden ser puras fantasías que un sujeto imagina o sueños. También interpretaciones narrativas de la realidad de su vida o de otros. Estas interpretaciones, a su vez, pueden ser recuerdos estruc-

turados narrativamente a través de la memoria episódica o planificaciones de proyectos para el futuro.

Las vivencias narrativas intersubjetivas se dan en los juegos y los relatos. Los juegos son narraciones *performance* donde su principio de constitución es la actuación del individuo como jugador dentro del desarrollo y resolución de la historia. Los relatos son narraciones enunciación donde su principio constitutivo se establece a través de un aparato de enunciación que explica-representa una historia. Los relatos pueden ser documentales, cuando se refieren al mundo real, o de ficción, cuando manifiestan referirse a un mundo posible no real.

Los juegos son formas de vivencia narrativa que se constituyen como tales a partir del principio de representación —representación narrativa de un mundo real o ficticio— y/o del principio de compactación —articulación compactada en un microcosmos espacio-temporal de las características que posibilitan la narrativización del flujo difuso de la vida real.

#### 5. LA PERSPECTIVA LÚDICA

En la vida de un individuo pueden ocurrir eventos, acontecimientos que supongan una compactación de las características narrativas que en la vida real y cotidiana aparecen de manera difusa y confusa, eventos que sin embargo no son considerados socialmente como juegos.

Puede pensarse, por ejemplo, en un concurso-oposición para una plaza de funcionario del Estado. En este caso hay una gran cantidad de características que coinciden con un juego por compactación de carácter competitivo: hay varios candidatos para una plaza, un solo ganador, hay un tribunal que evalúa las pruebas, hay reglas explícitas de actuación y reglas explícitas que definen la evaluación y el resultado. El proceso supone objetivos claros, con un principio y un final.

Otro caso podría ser un juicio, donde también hay objetivos claros, se rige por reglas explícitas, cada sujeto cumple un rol —fiscal, defensor, juez, acusado—, unos pierden y otros ganan, etc. También en un proceso político electoral, hay varios partidos que compiten, reglas, objetivos, un principio y un final, resultados mensurables, etc.

Podrían ponerse muchos otros ejemplos y todos ellos poseen características que les otorgan estructura de juego; sin embargo, debería haber algo que les diferencie de los juegos, tal como culturalmente son entendidos.

A primera vista, incumplen fundamentalmente una de las características básicas de los juegos, su encapsulamiento respecto a la realidad que está fuera del juego. Tal como se ha indicado, cuando un grupo de amigos juega al parchís, un partido de fútbol en la playa o una partida de *Tetris*, el juego es una actividad «entre paréntesis» respecto a la realidad anterior y posterior. El juego posee sus propias reglas respecto a la realidad externa y lo que sucede en la realidad anterior no debe influir en su desarrollo y resultado, ni tampoco su desarrollo o resultado determina el devenir futuro de la realidad que está fuera del juego. Si algún jugador se excede en la trascendencia que da al resultado, el resto le pueden recordar que «esto es sólo un juego».

En el caso de unas oposiciones para una plaza de funcionario, de un proceso judicial o de unas elecciones políticas, resulta evidente que la influencia de su resultado va más allá de la constatación de dicho resultado, quién ha ganado y quién ha perdido, y que tal resultado influye de manera decisiva en la realidad futura de individuos y/o colectividades. De hecho, una de las diferencias fundamentales entre los juegos y este tipo de actividades similares consiste en que el desarrollo de un juego posee sentido en sí mismo, mientras que en el caso de una oposición, un juicio o unas elecciones políticas, dichas actividades son meros instrumentos, más o menos ritualizados, para decidir el futuro sobre quién ocupará el lugar de trabajo, sobre si el acusado irá o no a la cárcel o sobre quién gobernará el país en los próximos años.

Pero esta diferencia, aquí planteada, no resulta tan evidente. En una partida de póquer, por ejemplo, se apuesta y lo apostado puede ir desde algo simbólico sin valor real, como granitos de arroz, hasta apostarse la vivienda, los automóviles u otras propiedades de gran valor. Resulta claro que en este último caso, el resultado de la partida de póquer tiene una relevancia en el futuro de la vida de los jugadores. De hecho, en este caso es muy difícil hablar de un encapsulamiento del juego respecto a la realidad en el que se inserta. Lo mismo podría decirse de cualquier otro juego en el que los jugadores «pongan en juego» aspectos relevantes de sí mismos o de otros, como bienes materiales o reconocimientos de honor y gloria. Pensemos, en este sentido, lo que supone para la selección nacional de fútbol de un país ganar la Copa del Mundo y la repercusión emocional que ello tiene sobre el conjunto de dicho país. Pero no puede decirse que en estos eventos, que poseen repercusiones tan importantes, no se desarrolle un partido/partida de un juego específico y que no sean, por tanto, juegos.

La clave está en la perspectiva narrativa con la que se entiende el desarrollo de estos acontecimientos. La consideración de un acontecimiento juego supone aplicar lo que aquí se denominará *perspectiva lúdica*. La perspectiva lúdica supone la comprensión del acontecimiento a partir de un esquema narrativo según el cual dicha actividad está encapsulada. Es una perspectiva según la cual las consecuencias del resultado del juego se dejan en suspenso, lo importante es el propio desarrollo del juego, las jugadas que se hacen, la pericia y habilidad de los jugadores, las alternativas en la marcha del resultado e incluso el propio resultado final, pero lo que ocurre a partir de ese punto ya no forma parte del juego ni de la narración que define. Se trataría, por tanto, de abstraer el juego de la realidad anterior y posterior. Pero debe tenerse en cuenta que las consecuencias que un partido/a de un juego puedan tener influyen sobre el propio desarrollo del juego. El desarrollo de una partida donde unos jugadores de póquer se juegan sólo granitos de arroz puede ser muy distinto a si los

mismos jugadores se juegan toda su fortuna y sus bienes económicos. El cambio puede afectar a la tensión con la que se juega, al nivel de atención y concentración, a la decisión estratégica de ser más arriesgado o más conservador, etc. En definitiva, la trascendencia del resultado afecta al desarrollo del juego a través de su incidencia sobre las competencias de los jugadores, sobre sus motivaciones y capacidades, sobre lo que deben y quieren hacer en cada momento del juego, sobre lo que pueden o saben hacer. Así, si lo que se arriesga en un juego posee un gran valor, algún jugador será capaz de concentrarse más y desplegar todo su saber y su poder, todas sus habilidades, mientras que otros pueden sentirse turbados y disminuir sus capacidades de juego, su tranquilidad y nivel de concentración y habilidad, etc.

La perspectiva lúdica, como esquema narrativo, supone dejar al margen las consecuencias del resultado que va más allá del juego, pero supone también tomar en consideración el hecho de que los jugadores saben lo que se juegan y cómo ello afecta al desarrollo y resultado del juego a través de su incidencia sobre las competencias, motivaciones y capacidades de dichos jugadores.

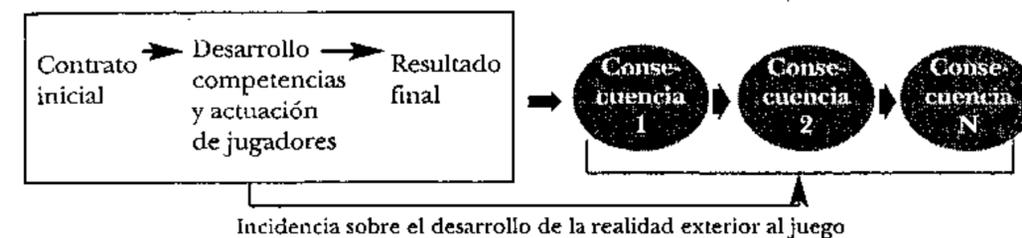
La diferencia entre una perspectiva no lúdica y una perspectiva lúdica del juego puede representarse a través de los esquemas de la página siguiente.

En la perspectiva no lúdica, lo relevante es la conexión entre el resultado del juego y las consecuencias que éste tendrá en la vida real fuera del ámbito específico del juego. En la perspectiva lúdica, lo relevante es la desconexión entre el juego y su resultado y las consecuencias posteriores, aunque estas consecuencias puedan ser tomadas en cuenta en tanto que elementos que puedan determinar el desarrollo y el resultado del propio juego.

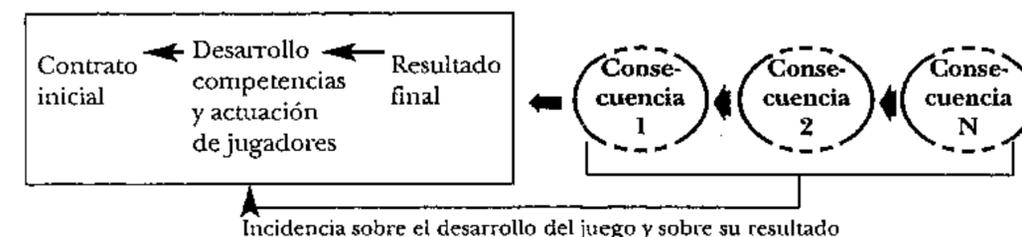
En la perspectiva no lúdica el juego es un puro elemento instrumental para la determinación de consecuencias posibles: ganar o perder una fortuna económica para un individuo, el honor y la gloria de un país, etc. En la perspectiva lúdica, las

consecuencias posibles no son más que factores instrumentales para dotar de mayor o menor tensión dramática al desarrollo del juego, que aparece así como la estructura relevante.

Perspectiva no lúdica - No Juego



Perspectiva lúdica - Juego



En todo caso, en las dos estructuras las consecuencias del juego están determinadas por el contrato inicial, contrato en el que se fijan, por un lado, las reglas del juego que están definidas por el propio tipo de juego —jugar al fútbol, jugar al póquer, etc.— y, por otro, las reglas que definen las consecuencias de lo que los jugadores se juegan como consecuencia del resultado: granitos de arroz, el automóvil de cada uno, el honor y la gloria, etc.

El hecho de que exista una perspectiva narrativa lúdica que abstraer una competición o la superación de un obstáculo o un reto de sus consecuencias posteriores fuera del juego, hace que dicha perspectiva pueda ser considerada también como una forma de entender y de vivir cualquier tipo de acontecimiento de competición o de superación de dificultades por parte de un individuo.

Así, por ejemplo, en el caso de un proceso judicial, el abogado defensor puede tener una perspectiva lúdica del desarrollo del juicio y para él lo fundamental no es lo que le

pueda ocurrir al acusado, como resultado de la sentencia, ni siquiera el prestigio y honor que él mismo pueda obtener o perder por haber ganado o perdido el caso, para él lo relevante será el propio desarrollo del proceso como enfrentamiento con el fiscal y en el cual pondrá en práctica sus habilidades retóricas, su capacidad de simular y convencer, de marcar el ritmo más conveniente del proceso, etc. En ese caso, el abogado defensor vivirá el juicio como un juego, más o menos interesante y divertido, como una experiencia lúdica.

Con todo ello, se constata que la perspectiva lúdica puede traducirse en una actitud ante la vida o ante acontecimientos concretos de la vida, a la que pueden tender cierto tipo de individuos con una personalidad específica; sin embargo, aunque un proceso judicial puede ser vivido por alguno de sus protagonistas como un juego, dicho evento no está considerado socialmente como tal.

Sólo a los eventos que son considerados culturalmente como juegos es legítimo, socialmente, aplicar una perspectiva lúdica. Por eso, un proceso judicial, unas oposiciones a una plaza de funcionario, unas elecciones políticas y otros muchos casos semejantes no son juegos, aunque puedan ser vividos por alguien como juegos. Todo ello nos indica que el principio definitorio del juego se encuentra en la intersubjetividad compartida a través de un contrato social, y no en la subjetividad arbitraria de un individuo que vive cualquier situación como un juego y que se sitúa a sí mismo como un jugador, jugador no reconocido y legitimado como tal por los demás.

En el caso del abogado defensor, otro protagonista del proceso judicial podría recriminarle: «Pero ¿tú te has creído que esto es un juego?» De la misma forma y en sentido opuesto, cuando un grupo familiar juega al parchís, por ejemplo, y un niño se toma el hecho de perder de manera trágica, el padre puede recriminarle: «Tienes que aprender a tomarte las cosas como son, esto es sólo un juego.» En el primer caso se acusa a alguien de tomar una perspectiva lúdica frente a algo que no es un juego y, en el segundo caso, se acusa a alguien de tomar

una perspectiva no lúdica sobre algo que sí es un juego. Culturalmente, por tanto, se determina que ciertas actividades compactadas narrativamente en la vida real son juegos y otras, por el contrario, no lo son en absoluto.

## 6. LOS JUEGOS: NITIDEZ DEL SENTIDO Y PLENITUD DE LA INTRASCENDENCIA

Las dos características fundamentales del juego son el sentido y la intrascendencia. El sentido está vinculado a su carácter narrativo. El sentido supone una dirección y un objetivo, una meta o metas que dan coherencia al desarrollo del juego, a cada una de las decisiones que dentro del juego se toman y a todas las acciones físicas o cognitivas que se realizan. En todo juego, bien sea por representación o por compactación, todo lo que ocurre en su desarrollo tiene sentido, un sentido marcado por el contrato y por las reglas que lo constituyen y lo posibilitan y por los objetivos que se persiguen.

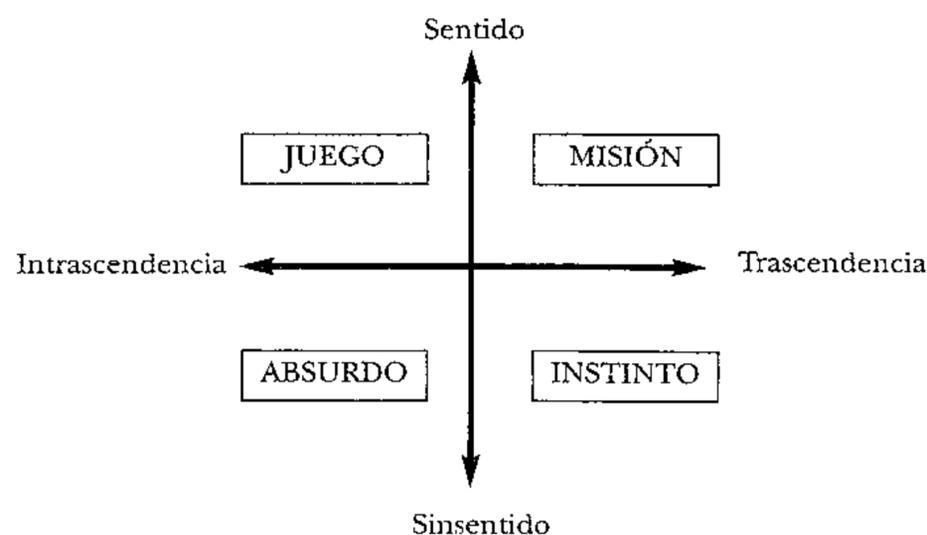
La intrascendencia está determinada por la característica del encapsulamiento del juego. El juego es un paréntesis en la realidad de la vida cotidiana de los jugadores, posee autonomía propia respecto a dicha realidad y, para ser considerado como tal, al juego debe aplicársele una perspectiva lúdica que imponga una desconexión respecto a la realidad que está fuera del propio juego. Así, el juego en cuanto tal es intrascendente, no va más allá de sí mismo. En ocasiones se habla de la no seriedad del juego, frente a la seriedad del resto de la vida real de los individuos. Cuando se dice: «es sólo un juego», parece apelarse a esta «no seriedad»; sin embargo, el juego puede ser terriblemente serio dentro del marco que él mismo establece. Lo que indica una frase como «es sólo un juego» es precisamente la intrascendencia del juego, el hecho de que su desarrollo y resultado no debe considerarse más allá de lo que es el juego en sí mismo y que, por tanto, no trascienden o no

deben trascender, como juego, a otras esferas de la realidad de la vida de los individuos.

### 7. SENTIDO E INTRASCENDENCIA: LAS VERTIENTES CULTURALES DE LOS JUEGOS

Si los juegos se caracterizan por el sentido y la intrascendencia, de hecho definen un microcosmos pleno de sentido e intrascendente, tendremos que los términos contrarios a estas dos características serían el sinsentido y la trascendencia.

Las parejas sentido-sinsentido y trascendencia-intrascendencia pueden organizar las perspectivas narrativas básicas bajo las cuales podrían considerarse las actividades humanas y, así, puede obtenerse el siguiente esquema:



Como ya se ha indicado, en la articulación de sentido e intrascendencia se sitúa el juego.

En la confluencia de sentido y trascendencia se ubica la misión. La misión es una actividad o conjunto de actividades que un sujeto individual o colectivo toma a su cargo persiguiendo un objetivo definido, lo cual la dota de sentido.

Además, la misión pretende ser trascendente respecto a otras esferas de la realidad a las que tiende a transformar. Así, en principio, son misiones: subir en el escalafón de una empresa, descubrir un nuevo medicamento contra alguna enfermedad endémica, convertir a otros a una determinada religión, conquistar a la mujer que se ama, etc.

En la confluencia entre sinsentido y trascendencia está el instinto. El instinto rige actividades humanas, es algo que domina al individuo y que le lleva a comportarse de determinadas formas. Cuando un hombre recibe un golpe involuntario por parte de otro y, sin poder controlarse, le devuelve el golpe, ha actuado de forma instintiva. Es un acto reflejo que no posee sentido, no está en la dirección estratégica de conseguir un objetivo, es sólo un acto mecánico reflejo. Pero el acto instintivo, aunque no posea sentido, sí posee trascendencia, ya que produce efectos y consecuencias que van más allá de dicho acto. Hay ciertos instintos que gobiernan de forma relevante muchas actividades humanas: el instinto sexual, el instinto de conservación, etc.

Por último, cuando alguna actividad no posee ni sentido ni trascendencia nos encontramos con lo absurdo. Algo que se hace por hacer, que no busca una meta y que no tiene trascendencia. El sinsentido y la intrascendencia serían las características fundamentales del absurdo.

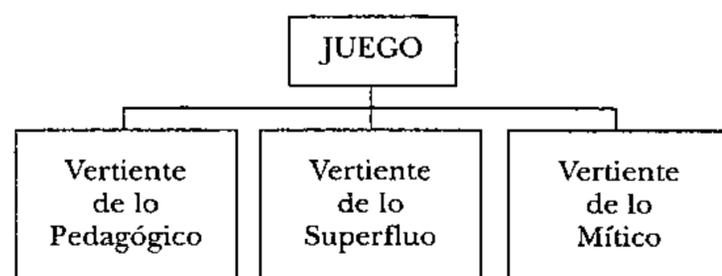
Aunque haya actos humanos que puedan culturalmente ser considerados como juegos, misiones, instintos o absurdos, estas cuatro categorías refieren también, y sobre todo, a actitudes y formas narrativas de entender la realidad. Así, por ejemplo, alguien puede tomar la vida en general, o alguna esfera concreta como el amor o la guerra, como un juego, como una misión, como un instinto o como un absurdo.

Si conectamos el juego con las otras tres categorías, encontraremos vertientes y funciones culturales del juego en la realidad de la vida de los individuos y de las sociedades.

Cuando desde la misión se conecta con el juego, entonces la misión se convierte en una aventura. Así, una aventura sería

A través de dicho esquema puede observarse la relación del juego con otras formas y funciones culturales: la aventura, el ritual, el pasatiempo, la extravagancia, la disciplina y la catarsis.

La aventura y el ritual definen la vertiente de lo mítico en el juego. El pasatiempo y la extravagancia definen la vertiente de lo superfluo en el juego. La catarsis y la disciplina definen la vertiente de lo pedagógico en el juego.



Por todo ello podrían caracterizarse los juegos y, por extensión, los videojuegos como actividades culturales que proporcionan vivencias narrativas de carácter intersubjetivo, vivencias cuya gratificación fundamental se centra en una experiencia narrativa en la que se vive, a la vez y paradójicamente, la plenitud de un sentido nítido y de una intrascendencia constitutiva y donde el sujeto participante se reconoce y es reconocido como un protagonista activo. Se trata de actividades culturales que oscilan entre lo superfluo y lo mítico o que articulan, simultáneamente, lo superfluo y lo mítico y que, de forma indirecta, provocan efectos pedagógicos que afectan a la socialización de los individuos.

## BIBLIOGRAFÍA

- BRUNER, J. S. (1998). *Actos del significado. Más allá de la revolución cognitiva*. Madrid: Alianza Editorial.
- CALABRESE, O. (1985). «Il bridge: un'allegoria semiótica». *Versus*, 42.

- CALLEGARO, A. (2007). «Autobiografía y narración. La historia de vida y la configuración de imaginarios colectivos» [en línea]. <<http://www.diegolevis.com.ar>> [Consulta: juliol 2007].
- CALLOIS, R. (1991). *Les jeux et les hommes*. Paris: Gallimard.
- FONTANILLE, J. (s/d). «Cercle de corde, cercle de jeu» [en línea]. *Istituto per la formazione e la ricerca applicata*. <<http://www.ifra.it/index-fr.php>> [Consulta: juliol 2007].
- FRASCA, G. (1999). *Ludology meets Narratology* [en línea]. <<http://www.jacaranda.org/frasca/ludology/htm>> [Consulta: juliol 2007].
- FRASCA, G. (2003). «Simulation versus Narrative: Introduction to ludology». Dins: M. WOLF; B. PERRON (ed.). *The Video Game Theory Reader*. Londres: Routledge.
- GERGEN, K. J. (1985). «The Social Constructionist Movement in Modern Psychology». *America Psychologist*, núm. 40 (3), p. 266-275.
- GERGEN, K. J. (1991). *El yo saturado*. Barcelona: Paidós.
- GONZÁLEZ, M. (2006). «Recordar para olvidar. Olvidar para crear. Reflexiones en torno a la ética, la educación y la memoria» [en línea]. *Razón y Palabra*, núm. 53. <<http://www.razonypalabra.org.mx/fcys/2006/octubre.html>> [Consulta: juliol 2007].
- GREIMAS, A. J. (1970). *Du sens*. Paris: Seuil.
- GREIMAS, A. J. (1973). *Semántica Estructural*. Madrid: Gredos.
- GREIMAS, A. J. (1983). *Du sens II. Essais sémiotiques*. Paris: Seuil.
- HUIZINGA, J. (1987). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza Editorial.
- JUUL, J. (2001). «Games telling stories? A brief on games and narratives» [en línea]. *Game Studies*, núm. 1 (1). <<http://www.gamestudies.org/0101/jeve-gts>> [Consulta: juliol 2007].
- JUUL, J. (2005). *Half-real. Videogames Between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: MIT Press.
- LECANNELIER, F. (1998). «Juego de ficción, narrativa y desarrollo de la experiencia humana» [en línea]. *Instituto de Terapia Cognitiva INTECO*. <[http://www.inteco.cl/articulos/014/texto\\_sp.htm](http://www.inteco.cl/articulos/014/texto_sp.htm)> [Consulta: juliol 2007].

- MURRAY, J. (1999). *Hamlet en la holocubieta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Barcelona: Paidós.
- PEINADO, F.; SANTORUM, M. (2004). «Juego emergente ¿Nuevas formas de contar historias en videojuegos?» [en línea]. *ICONO*, núm. 14 (4). <<http://www.icono14.net/revista/num4/michael.doc>> [Consulta: juliol 2007].
- PAGLIERI, F. (2000). *Regole & Vs Libertà. Indagine semiotica sulle strutture del gioco* [en línea]. <<http://www.media.unisi.it/ingioco/arcfir.htm>> [Consulta: juliol 2007].
- RICOEUR, P. (1990). *Sí mismo como otro*. Madrid: Siglo XXI.
- RICOEUR, P. (1995a). *Tiempo y narración I. Configuración del tiempo en el relato histórico*. México: Siglo XXI.
- RICOEUR, P. (1995b). *Tiempo y narración II. Configuración del tiempo en el relato de ficción*. México: Siglo XXI.
- RICOEUR, P. (1996). *Tiempo y narración III. El tiempo narrado*. México: Siglo XXI.
- RICOEUR, P. (1999). «Para una teoría del discurso narrativo». Dins: *Historia y Narratividad*. Barcelona: Paidós.
- SCHNITMAN, D. F. (1994). «Ciencia, cultura y subjetividad». Dins: *Nuevos paradigmas, cultura y subjetividad*. Buenos Aires: Paidós.
- SCHULZ, A.; LUCKMANN, T. (2003). *Las estructuras del mundo de la vida*. Buenos Aires: Amorrortu.
- WOLF, M. J. P.; PERRON, B. (2005). «Introducción a la teoría de los videojuegos» [en línea]. *Formats*, núm. 4. [http://www.upf.edu/materials/depeca/formats/impression/pdf\\_espanol/wolf2\\_esp.pdf](http://www.upf.edu/materials/depeca/formats/impression/pdf_espanol/wolf2_esp.pdf) [Consulta: juliol 2007].

Massimo Maietti

---

*Anada i tornada al futur.  
El temps, la durada  
i el ritme en la textualitat  
interactiva*