



*Recibido 10-05-2011*  
*Revisado 22-09-2011*  
*Aceptado 11-10-2011*  
*DOI: 10.3916/C38-2011-03-03*  
*Preprint: 20-01-2012*  
*Publicación final impresa: 01-03-2012*

**Óliver Pérez-Latorre**  
**Barcelona (España)**

## **Del Ajedrez a Starcraft. Análisis comparativo de juegos tradicionales y videojuegos**

### **From Chess to StarCraft. A Comparative Analysis of Traditional Games and Videogames**

Desde su origen histórico, los juegos han planteado dramatizaciones sobre actividades fundamentales para la humanidad, como la siembra y recolección agrícola (juegos de mancala), la guerra (ajedrez) o la construcción (puzzles), pero los juegos más populares sobre un mismo tipo de actividad varían de forma significativa en función del lugar y la época a la que pertenecen. En este sentido, el análisis comparado entre juegos tradicionales y videojuegos puede aportarnos una mirada particular y valiosa para profundizar en nuestra comprensión sobre la cultura popular de nuestro tiempo. ¿Qué rasgos distintivos presenta en los videojuegos de estrategia la dramatización de la guerra, en comparación con el ajedrez?, ¿qué distingue a las principales metáforas videolúdicas sobre la actividad de construcción de los puzzles tradicionales?... El objetivo de este artículo es abordar este tipo de cuestiones, a través de un análisis comparativo de la significación de juegos tradicionales y videojuegos populares. Los fundamentos teórico/metodológicos del trabajo se encuentran en la Historia del Juego, la Teoría del Diseño de Juegos y la Teoría de la Significación del Videojuego. Los resultados revelan elementos distintivos significativos entre los juegos tradicionales y algunos de los videojuegos más populares, y permiten verificar el interés de un modelo de análisis concebido para este estudio. Finalmente, en las conclusiones se reflexiona sobre la relación entre la significación de los videojuegos analizados y aspectos distintivos de la cultura contemporánea.

From their historical origins games have provided us with dramatic models of the fundamental activities of humankind, such as sowing and harvesting (mancala games), war (chess) and construction (puzzles). However, games based on the same activity change significantly depending on the place and time they belong to, and therefore a comparative analysis between traditional games and videogames can give us a valuable and novel insight into the popular culture of our times. What are the main distinctive features used to represent war in military strategy videogames compared to those used in chess? What are the main differences between the most popular videoludic metaphors of construction and traditional puzzles? The aim of this article is to explore questions like these by making a comparative analysis of the underlying meanings of traditional games and popular videogames. The theoretical and methodological framework is based on game history, game design theory and theory of videogame meaning. The findings reveal elements that shed light on the nuances of meaning that distinguish traditional games from popular videogames of the same genre, and show that the analysis model conceived for this study could be of interest for further research. Finally, we reflect on the relationship between the underlying meanings of the videogames analyzed and certain distinctive aspects of contemporary culture.

Juegos, videojuegos, análisis, reglas, representación, significación, comunicación, cultura.  
Games, videogames, analysis, rules, representation, meaning, communication, culture.

Dr. Óliver Pérez-Latorre es Profesor Visitante del Departamento de Comunicación de la Facultad de Comunicación de la Universitat Pompeu Fabra de Barcelona (España) (oliver.perez@upf.edu).

## 1. Introducción

### 1.1. Planteamiento

A mediados de los años sesenta del siglo XX, cuando el «football» estaba superando al «baseball» como el deporte más popular en los Estados Unidos, Marshall McLuhan ensayó una breve reflexión al respecto en un pasaje de «Understanding Media» (1964: 208-212). Según McLuhan, el cambio en las preferencias del público se podía explicar por un giro cultural: apuntó que el béisbol era un juego posicional y por turnos, con una discretización y jerarquización nítidas de las ubicaciones y funciones de los jugadores y, por tanto, se avenía bien al «gusto» de la sociedad industrial; en cambio, el «football» discurría a través de un juego más descentralizado y fluido, sin roles tan fijos de los participantes, que parecía congeniar mejor con los nuevos tiempos. La idea clave de McLuhan, tras esta pequeña reflexión, era que los juegos son modelos dramáticos alrededor de cuestiones fundamentales en nuestra vida psicológica, y como tales constituyen reflejos o reacciones culturales, íntimamente relacionadas con la sociedad en la que han surgido, o bien en la que han adquirido mayor popularidad (McLuhan, 1964: 208-209) (Egenfeldt-Nielsen, Heide-Smith & Tosca: 2008: 28-29).

Esta idea de McLuhan sintonizaba con las pioneras teorías antropológicas/sociológicas sobre el juego de Huizinga (1998) y Caillois (2001), pero, a pesar de las valiosas intuiciones de estos investigadores, el estudio de los juegos populares como fenómenos expresivos y de raíces profundamente culturales no empezó a tomar plena consistencia hasta la consolidación de la industria del videojuego, alrededor de los años noventa del siglo XX, en libros como «Video Kids: making sense of Nintendo» (Provenzo, 1991) y «Hamlet on the Holodeck» (Murray, 1997).

Más recientemente, la teoría de la significación del videojuego se ha ido desarrollando a través de tesis doctorales y trabajos de investigación como los de Frasca (2001; 2003; 2007; 2009), Sicart (2003; 2009a; 2009b), Salen y Zimmerman (2004), Maietti (2004; 2008), Bogost (2006), Ruiz-Collantes (2009) y Pérez-Latorre (2010), que han aportado diversos instrumentos de análisis sobre la relación entre las estructuras lúdicas (reglas de juego, estructuras estratégicas, dinámicas de «gameplay»: experiencia de juego) y el potencial discursivo del videojuego, manteniendo el foco centrado en la dimensión lúdica, es decir, tomando las estructuras lúdicas como elemento central del «lenguaje» del videojuego y dejando al margen o en segundo plano las dimensiones narrativa y de estética audiovisual, en tanto que estratos compositivos del videojuego no-específicos, menos distintivos del medio.

Así, desde la perspectiva teórica planteada, el objetivo de este artículo es llevar a cabo un análisis comparativo sobre la significación de juegos tradicionales y videojuegos populares. La hipótesis fundamental en la que se basa el trabajo supone retomar aquellas intuiciones de McLuhan: existen profundas relaciones entre el juego popular y la cultura/época de la que éste forma parte, que es posible revelar a través de un análisis de la significación del juego.

### 1.2. Mecánicas de juego universales

A lo largo del texto se plantearán cuatro análisis comparativos sobre juegos tradicionales y videojuegos que coinciden en la representación de un mismo tipo de actividad recurrente en el juego, una «mecánica de juego» en el argot del diseño de juegos. Más concretamente, una mecánica central de juego («core mechanic») es una acción o articulación de acciones del jugador (del personaje/jugador en el caso del videojuego) especialmente recurrente en el juego para provocar cambios de estado y conseguir objetivos (Sicart, 2008).

A partir del trabajo de los historiadores del juego, recogido y actualizado por Parlett (1999), es posible identificar cuatro mecánicas de juego universales en los juegos de tablero, que han pervivido a lo largo de la historia y han estado siempre presentes en los juegos de distintos lugares y culturas (Parlett, 1999: 8-9.). Estas mecánicas de juego universales son las siguientes: recolección; captura/caza; configuración; habilidad/carrera.

La «recolección» es una mecánica de juego propia del tradicional juego africano del mancala (una representación ancestral de la siembra y recogida agrícola), y también del juego de la búsqueda del tesoro, que tradicionalmente organizan los niños diseminando pistas alrededor de la casa. La «caza» o «captura» es la mecánica de juego de clásicos de la estrategia como el ajedrez o las damas, el juego del escondite, y también de juegos de puntería como el balón-tiro, el tirachinas o la diana. La «configuración» es la mecánica de juego característica de los puzzles, el Tangram, el Tres en Raya, el Solitario o el «Conecta 4», y también de los acertijos y adivinanzas, ya que en este tipo de juegos se ofrece al jugador una serie de pistas que éste deberá combinar (articular, configurar) de forma adecuada para poder descubrir la información oculta. Finalmente, la «habilidad/carrera» es la mecánica de juego característica de juegos de destreza, ritmo y/o habilidad atlética, como la rayuela, saltar a la comba o las carreras de sacos, así como también de juegos de tablero donde se representan carreras mediante tiradas de dados, como en el Backgammon o el Parchís.

Podemos considerar que estas mecánicas de juego universales deben corresponderse con algunas actividades fundamentales en la supervivencia y el desarrollo del hombre (Parlett, 1999: 8). En este sentido:

- La recolección se corresponde con la recogida y aprovisionamiento de alimentos: buscar frutas, recoger la cosecha, pescar, etc.
- La captura se corresponde con la caza y la guerra: cazar a otros animales y enfrentarse a enemigos, eliminándolos o bien neutralizándolos.
- La configuración se corresponde con la construcción: invención y montaje de instrumentos útiles, o bien construcción de viviendas y otro tipo de edificaciones.
- La habilidad/carrera se corresponde con la destreza física y la agilidad, también indispensables para la supervivencia y el desarrollo del hombre.

Así, a lo largo de la investigación nos disponemos a observar los contrastes más significativos entre los juegos tradicionales y determinados videojuegos populares en cuanto a la representación (indirecta, implícita) sobre el aprovisionamiento de alimentos, la caza/guerra, la construcción y el ejercicio físico.

## 2. Método

Los juegos tradicionales y videojuegos comparados en esta investigación tienen, como denominador común fundamental, una centralidad particularmente clara y relevante de una de las mecánicas de juego definidas anteriormente. Asimismo, nuestra selección de juegos tradicionales y videojuegos para los estudios de caso atiende también a una valorización sobre el grado de popularidad del juego y su éxito comercial en el caso del videojuego. Por añadidura, se establecerán comparaciones entre juegos y videojuegos que corresponden a un mismo género de juego (y que además, en términos de Wittgenstein, poseen un particular «aire de familia»), por ejemplo comparando el ajedrez con un videojuego sobre tema bélico del género de estrategia, en lugar de un «shooter». Así:

- Respecto a la representación del aprovisionamiento de alimentos, se comparará el juego tradicional de mancala con los videojuegos «Pac-Man» y «Katamari Damacy».
- Respecto a la representación de la guerra, se comparará el ajedrez con el videojuego «Starcraft».
- Respecto a la representación de la construcción, se comparará el puzzle tradicional con el videojuego «Tetris».
- Respecto a la representación de la actividad atlética, se comparará el juego de rayuela con los videojuegos de la videoconsola Wii.

Para preservar la coherencia en el estudio comparativo, se aplicarán las mismas variables de análisis a todos los juegos y videojuegos considerados. Para ello, se han adoptado y adaptado aquí siete variables de análisis extraídas de la tesis doctoral «Análisis de la significación del videojuego» (Pérez-Latorre, 2010). A partir de la investigación referida, se puede establecer que una determinada actividad representada en un juego o videojuego adquiere ciertos matices de significación fundamentalmente en función de los siguientes aspectos:

- 1) Acciones que componen la actividad. La significación de una de las actividades principales en este estudio (aprovisionamiento de alimentos, caza, guerra, construcción, habilidad atlética) puede variar sustancialmente en función de las (micro)acciones que componen dicha acción en el juego y en el videojuego. Por ejemplo, la actividad de «aprovisionamiento de alimentos» podría comprender, según el juego, determinadas (micro)acciones como «cultivar», «buscar», «pescar», «robar», etc.
- 2) Relaciones actividad-función. Asimismo, la significación de una acción o actividad de juego depende en gran medida de la función que le sea adscrita. Así, el uso del martillo cobra un significado muy distinto si se considera en relación con la función/efecto de «romper cristales» o con la de «construir una casa». En este sentido, observemos que una misma acción o actividad puede proyectar significaciones muy diferentes según la función/efecto convencional que posee en un videojuego, en comparación al que poseía en un juego tradicional.
- 3) Condiciones de realización de la acción (en el plano «real»). Una acción o actividad de juego poseerá también un particular matiz de significación según los principales criterios de éxito que se demandan al jugador para el cumplimiento de su función en el juego (nos referimos aquí a acciones «reales» del jugador y no a acciones representadas en la pantalla). Así, por ejemplo, la significación de la «caza» resulta muy diferente si se da, en un juego/videojuego, en relación con el requerimiento de habilidad analítica/reflexiva del jugador, o más bien se apela al uso de agilidad perceptiva y reflejos.
- 4) Decantación de la experiencia de juego hacia redundancia vs. variabilidad. Una experiencia de juego en pro de un determinado objetivo se puede revelar como un «camino único», redundante, para alcanzar el objetivo en cuestión, o bien suponer una alternativa más en el juego, entre muchas otras posibles. Ello proyecta también determinados rasgos de significación sobre la acción/actividad en cuestión, tal como iremos comprobando.
- 5) Oportunidades y riesgos. En particular, los juegos y videojuegos de estrategia se caracterizan por llenar de significación las acciones de juego a través de la vinculación de cada una de ellas a una determinada combinación de oportunidades y riesgos. Así, por ejemplo, la estrategia ofensiva en el

fútbol se asocia a la oportunidad de conquistar «territorio enemigo» pero, al mismo tiempo, al riesgo de dejar «desprotegida» la propia «casa», y a la inversa respecto a la estrategia defensiva.

6) Sujeto vs. entorno. Una faceta fundamental de la significación del juego tiene que ver con la dialéctica entre «asimilación» vs. «acomodación» que Jean Piaget estableció en su psicología del aprendizaje (Piaget & Inhelder, 2007), acerca de las tensiones para encontrar una justa proporción entre la voluntad del «yo» y la adaptación al medio externo (entorno). Así, por ejemplo, la representación de la «vida social» en el juego de la casita de muñecas cobra un barniz de tono «dulce», «idílico», por el elevado grado de control del jugador sobre el desarrollo del juego, según sus apetencias (polo de «asimilación»), en contraste con las exigencias de adaptación mucho mayores en los deportes (polo de «acomodación»): reglas que imponen duras limitaciones, presencia de jugadores rivales, necesidad de entrar en competición, etc.

7) Espacios de actuación. Finalmente, la significación de una determinada acción/actividad puede variar también sustancialmente en función del tipo de espacio donde ésta se desarrolla, la forma del «terreno de juego».

A continuación se recogen los resultados más significativos que se desprenden de la investigación. En lugar de describir la aplicación de todas las variables en cada uno de los casos analizados, nos centraremos en las que resultan más relevantes en cada caso, aquéllas que arrojan más luz acerca de los aspectos distintivos fundamentales entre la significación del juego tradicional y el videojuego.

### **3. Principales resultados del análisis**

#### **3.1. La representación del aprovisionamiento de alimentos: Mancala vs. «Pac-Man» y «Katamari Damacy»**

El «juego de las semillas» o «mancala» es el juego tradicional más popular en África y parte de Oriente Medio y Asia (sudeste y Asia central), y existen registros históricos del mismo desde los siglos VI-VII d. C. (Comas, 2005: 30). La variante de mancala más jugada en Europa es el «awalé». En su trasfondo simbólico, se trata de una representación de la siembra y recogida agrícola. El juego se practica en un tablero con dos filas de hendiduras, en el que los jugadores van pasando un determinado número de fichas (semillas, guijarros, habas) de un hueco al siguiente, de una en una. Si la última semilla del jugador en un movimiento de siembra cae en un agujero del adversario donde, como resultado, quedan 2 o 3 semillas, dicho jugador puede quedárselas: ha recogido una «cosecha». El objetivo del juego es recolectar el mayor número posible de semillas.

En el mundo de los videojuegos, casualmente una misma compañía, la japonesa Namco, ha sacado a la luz los dos videojuegos que de forma más evidente metaforizan el aprovisionamiento de alimentos: el popular «Pac-Man» (1980) y el videojuego «de culto» «Katamari Damacy» (1998). Como es sabido, «Pac-Man» consiste en el viaje de un come-cocos a través de una serie de laberintos, intentando «comer» todos los puntos de cada nivel al tiempo que evita a los fantasmas enemigos. Por su parte, «Katamari Damacy», extravagante sucesor de «Pac-Man» en el videojuego contemporáneo, plantea un surrealista «simulador» de escarabajo pelotero: el jugador controla una bola inicialmente pequeña en la que debe ir enganchando el mayor número posible de objetos y hacerla crecer hasta un diámetro determinado, en entornos cotidianos como casas, jardines, calles de la ciudad, etc.

Hay una diferencia fundamental en cuanto a la significación del «awalé» y sus principales «herederos» video-lúdicos, en relación con las (micro)acciones que componen la actividad metafórica del aprovisionamiento de alimentos. En el «awalé» dicha actividad se representa como un proceso que va desde la «siembra» hasta la «recogida» de la cosecha: tras realizar algunos cálculos, el jugador debe «sembrar» sus semillas y, después, recoger la «cosecha», pero en «Pac-Man» y en «Katamari Damacy» no se representa el aprovisionamiento de alimentos como un desarrollo progresivo, orgánico. Al contrario, el jugador juega tan sólo en la parte final de dicho proceso: el «consumo».

Por otro lado, una característica del «awalé» es que las «fichas» van pasando de un jugador a otro continuamente. En cambio, en «Pac-Man» y en «Katamari Damacy» los elementos de los que se va apropiando el personaje/jugador son de «otro» o de «nadie», pero en todo caso no concurre en estos videojuegos un proceso de intercambio o alternancia en la posesión de objetos, que sí se da en el «awalé».

En cuanto a las condiciones de éxito más características de estos juegos, para el jugador de «awalé» es fundamental el cálculo y un cierto cultivo del «equilibrio», ya que las jugadas que permiten recoger «cosechas» son aquéllas en las que el hueco no queda vacío ni con una sola ficha pero tampoco demasiado lleno (con más de tres fichas). Muy diferentes son «Pac-Man» y «Katamari Damacy», también a este respecto: en ambos, la «rapidez» toma el lugar del «cálculo» como condición de éxito fundamental: Pac-Man debe realizar hábiles carreras para evitar ser atrapado por los fantasmas y el protagonista de «Katamari» tiene en cada nivel un determinado límite de tiempo para poder alcanzar el tamaño demandado de la bola, una «espada de Damocles» que imprime un ritmo estresante a la experiencia de juego. Asimismo, en lugar del equilibrio

cuantitativo del «awalé», en los videojuegos de Namco se prescribe la acumulación ilimitada, sea de puntos («Pac-Man») u objetos («Katamari»). Ambos videojuegos son prácticamente «símbolos» del consumismo compulsivo en la cultura popular, aspecto que alcanza el grado de hipérbole surrealista en el caso de «Katamari Damacy», donde el jugador puede acabar intentando «consumir» cabinas telefónicas, camiones y edificios.

Respecto al grado de variabilidad de la experiencia de juego, el contraste más significativo se da entre el «awalé» y «Katamari Damacy». Mientras el «awalé» sigue una dinámica esencialmente redundante y ordenada, donde las secuencias de cálculo, siembra y recogida se van repitiendo de forma similar y sistemática, «Katamari» se caracteriza por un «gameplay» muy imprevisible, fluida, siempre sorprendente. Esto es así porque los objetos que puede recolectar el jugador (desde hamburguesas hasta perros, pasando por extintores y helados) están diseminados de forma totalmente azarosa en el paisaje del juego, y el proceso de recolección de los mismos por parte del jugador tampoco responde a un orden rígido. Este estilo de recolección parece evocar la experiencia de recolección en la cotidianidad contemporánea, en la era digital. Gracias a la casi ilimitada capacidad de nuestros nuevos «almacenes» y «estanterías» digitales, ¿quién puede resistirse a «relajar» un tanto su criterio selectivo en la experiencia de recolección?... En este sentido, «Katamari Damacy» tiene mucho de divertida parodia lúdica sobre el nuevo estilo de recolección en la era digital.

En todo caso, si en algo coinciden los tres juegos es en una escasa diversidad de tipos de acción por parte del personaje/jugador: «cálculo», «siembra» y «recogida», en un caso, y «movimiento/carrera» más «apropiación/consumo», en los dos videojuegos. Sin embargo, mientras en el caso del «awalé» esto parece transmitir/promover cierta «constancia» o actitud «metódica», en los videojuegos de Namco, atendiendo al tono general de los mismos, más bien parece remitir a «obsesión», «monomanía», evocando la idea de «fiebre consumista».

### **3.2. La representación de la guerra: Ajedrez vs. «Starcraft»**

Resulta difícil decir algo sobre el ajedrez que no se haya dicho ya antes en innumerables ocasiones. Se trata de uno de los grandes referentes de la cultura popular a escala universal, que proviene del Chaturanga indio, del siglo VII. Pero tal vez todavía podamos descubrir alguna cosa más sobre la identidad metafórica del juego si lo ponemos en relación con uno de sus sucesores más populares en el mundo del videojuego: el videojuego de estrategia y ciencia-ficción «Starcraft» (Blizzard, 1998), uno de los videojuegos para PC más vendidos de la historia.

El juego se ambienta en el siglo XXVI, cuando tres razas de distintos planetas luchan por la supervivencia y la supremacía en el universo: los Terran, humanos exiliados de la Tierra, los Zerg, una raza insectoide, y los Protoss, un pueblo alienígena humanoide con gran desarrollo tecnológico y extraordinarias capacidades psíquicas. Tomando el control de una de estas razas, el jugador debe intentar superar diferentes niveles de juego estratégico.

En relación con las condiciones de éxito en el desempeño del jugador, un rasgo esencial de «Starcraft» es la demanda de rapidez. «Starcraft» fue uno de los videojuegos que popularizó el juego de «estrategia en tiempo real», donde la «noble» pero también «rígida» imagen de la guerra por turnos, propia del ajedrez, desaparecía, y la rapidez en la toma de decisiones y la forma de llevarlas a cabo resultaba casi tan importante como los propios planes táctico-estratégicos.

Por otro lado, respecto a las acciones que conforman la guerra en el ajedrez, se trata de la representación de la guerra como un «cara a cara» directo y letal entre dos ejércitos, en una especie de «burbuja» idealizada donde ningún elemento externo o colateral a la batalla en sí misma tiene cabida. A la inversa, en «Starcraft» la guerra deviene algo más que una batalla: resulta clave para poder lograr la victoria el control y la explotación inteligente de los yacimientos de los dos únicos recursos naturales que quedan en la galaxia: el mineral «kristalis» y el gas «vespeno».

Así, la estrategia en «Starcraft» tiene que ver tanto con las batallas en sí como con el apoderamiento de las fuentes de energía que aparecen diseminadas en cada mapa de juego, hasta el punto de que lo que se supone que es un medio para otros fines (kristalis, gas vespeno) a veces prácticamente constituye la finalidad clave de la partida. Este rasgo típicamente videolúdico del juego de estrategia bélica no forma parte del ajedrez y, sin duda, presenta conexiones interesantes con el mundo contemporáneo, donde el control de fuentes de energía como el petróleo se ha convertido en piedra angular para la comprensión de las nuevas guerras.

Junto a la lucha por el dominio de los recursos naturales/energéticos, «Starcraft» se caracteriza también por otros añadidos de acciones respecto a las puras acciones de combate del ajedrez: estrategias de «espionaje» para obtener información y carrera de desarrollo tecnológico.

Mientras el ajedrez es el paradigma de los juegos de «información perfecta», donde el juego pone a disposición de todos los jugadores toda la información y en condiciones de igualdad, esto resulta muy diferente en «Starcraft»: el jugador no logra extender su radio de visibilidad sobre el terreno de juego hasta

que no realiza exploraciones o lanza naves-espía para intentar obtener ventajas informativas sobre los rivales. De este modo, los «ataques por la espalda» están servidos. Nada que ver con la transparencia informativa del ajedrez, donde naturalmente los contrincantes buscan sorprenderse el uno al otro, pero siempre con las «cartas boca arriba».

Por otro lado, respecto a la carrera de desarrollo tecnológico, en «Starcraft» resulta también crucial lograr evoluciones («upgrades») en las infraestructuras y el equipamiento de los soldados.

Finalmente, la idealizante igualdad en el potencial de los ejércitos enfrentados en el ajedrez resulta subvertida por completo en «Starcraft». En el videojuego de Blizzard, el jugador que controla más yacimientos de recursos naturales y que es capaz de explotarlos de forma más hábil, podrá formar un ejército mucho más poderoso que sus contrincantes. Las batallas en «Starcraft» a veces tienen un final cantado de antemano: un ejército puede ser tan poderoso que puede «aplantar» a otro en cuestión de segundos. La habilidad estratégica (en la batalla) queda así prácticamente ridiculizada en ciertas ocasiones: por más buen «general» que sea uno, no podrá ni siquiera plantar cara hasta que no comprenda que la guerra de «Starcraft» se libra también y sobre todo en otros ámbitos: en el control de las fuentes de energía, el acceso a la información y la carrera por la evolución tecnológica.

En definitiva, efectivamente la verdadera «guerra» de «Starcraft» tiene lugar antes y más allá del campo de batalla, allí donde, de hecho, se suele decir que tienen lugar las guerras contemporáneas.

### **3.3. La representación de la construcción: Puzzle vs. «Tetris»**

Aunque ya desde principios de siglo se jugaba con puzzles de madera, la fabricación en serie de puzzles coincidió con el inicio de su uso para fines educativos (para enseñar geografía en las escuelas británicas), alrededor de 1962. Veintitrés años después, en 1985, un juego electrónico revolucionó el concepto de puzzle en el imaginario colectivo: fue «Tetris», del ingeniero informático ruso Alexey Pajitnov.

En su proyección discursiva, el puzzle tradicional y «Tetris» difieren ya en los primeros pasos del juego: en el puzzle, el jugador toma la pieza que desea y empieza a construir sin presión alguna, en cambio el «constructor» de «Tetris» se encuentra en un mundo desbocado donde no hay elección: las piezas no dejan de caer en una lluvia aleatoria incesante, y no es posible elegir cuál se prefiere colocar, la única alternativa es intentar retrasar la inexorable llegada del caos durante tanto tiempo como se pueda.

Otra diferencia fundamental entre ambos juegos radica en la definición del objetivo: mientras en el puzzle completar una («la») construcción significa la victoria, en «Tetris» no existe «una» construcción equivalente a la victoria, ésta no cobra una imagen definida en este sentido. En relación con ello, se observa un contraste entre la construcción entendida como «gran obra única», en los puzzles tradicionales, y la construcción entendida como «múltiples obras que se suceden de forma incesante y prácticamente inevitable», en «Tetris». Se trata de un contraste entre un cierto «romanticismo» del puzzle y un particular «realismo trágico» de «Tetris», donde el sueño del «orden final perfecto» del puzzle es una utopía y a lo que se aspira es, en todo caso, a mitigar el caos.

Dicha divergencia entre «romanticismo» y «realismo trágico» se ve acentuada por el hecho de que el jugador que construye un puzzle controla el factor tiempo a su antojo, mientras en «Tetris» la caída de las piezas cada vez a mayor velocidad obliga al jugador a un esfuerzo significativo de adaptación a una condición externa como es la presión temporal.

En definitiva, prácticamente a la inversa que en el puzzle tradicional, en «Tetris» la construcción no se representa como una actividad bajo control del hombre (el jugador), sino más bien como una fuerza desbocada que avanza a su antojo, una situación límite ante la que sólo caben cuidados paliativos.

Respecto a las condiciones específicas de éxito en el juego, recordemos que, para detener la llegada del caos en «Tetris», el jugador debe tener siempre mucho cuidado de ir frenando el crecimiento de las construcciones antes de que la cúspide se acerque demasiado al límite superior del espacio, ya que en tal caso se pierde la partida. Se trata de una cierta prescripción del principio de «crecimiento sostenible».

Finalmente, ambos juegos difieren también en cuanto al papel de la percepción visual como condición de éxito: por un lado, en los puzzles la «observación detallista» posee un valor fundamental; en cambio, en «Tetris» la visión detallada carece de relevancia y es el reconocimiento de patrones estructurales abstractos aquello que demanda más atención en la experiencia visual del jugador. Esto parece remitir a una dialéctica subyacente entre una visión global pero también abstracta (en «Tetris») vs. una visión local pero con mayor «proximidad» a la realidad empírica (en los puzzles tradicionales).

### **3.4. La representación de la actividad atlética: Rayuela vs. Wii**

Hay muchos juegos tradicionales infantiles que promueven el ejercicio físico y de la destreza sin necesidad de orientar el juego a la caza y captura de jugadores adversarios. Son juegos de habilidad atlética, perceptiva y/o rítmica como las carreras de sacos, saltar a la comba, o el juego de rayuela.

Si hay una compañía de diseño de videojuegos que se ha interesado por transplantar este tipo de juegos tradicionales de calle al interior de las casas es la compañía Nintendo, en especial a través de su videoconsola Wii, con videojuegos como «Wii Sports» (Nintendo, 2006), «Wii Play» (Nintendo, 2006) o «Mario Kart Wii» (Nintendo, 2008).

De entrada, evidentemente, el cambio de contexto de este tipo de juegos, de la calle hacia el interior de casa, va unido a una cierta atenuación de la habilidad física como condición de éxito y una acentuación de la agilidad perceptiva y los reflejos del jugador, como actividades metafóricas respecto al esfuerzo físico del «avatar» que representa al jugador en la pantalla del videojuego.

Por otro lado, la integración del juego de habilidad física en el medio videolúdico ha permitido sumergirlo en mundos llenos de variabilidad y sorpresas, saliendo de los espacios cotidianos donde solían tener lugar los juegos tradicionales de habilidad atlética, las calles del barrio. Así, el juego de mecánicas de habilidad física se ha adentrado en el territorio de la «fantasía», desmarcándose un tanto del «realismo».

Asimismo, hay dos características emblemáticas en el diseño de los videojuegos de Wii que cabe destacar: el «aprendizaje transparente» y el «ajuste dinámico de la dificultad». En el primer caso, se trata de una facilitación del aprendizaje de las reglas del juego, apoyada en la comprensión intuitiva del jugador sobre el modo de manejo del wii-mando, gracias a la gran libertad de uso de esta interfaz con sensor de movimiento. En el segundo caso, se trata de un modelo de diseño de la dificultad de juego donde, en función de la habilidad demostrada por el jugador, el nivel de dificultad se amolda al mismo, de forma automática (Salen & Zimmerman, 2004: 222-223). Estos dos rasgos característicos del diseño Wii evocan, conjuntamente, una representación sobre el ejercicio físico/atlético de tono idealizado y, en cierto modo, «placentero/hedonista». En cambio, aunque juegos como rayuela, las carreras de sacos o las acrobacias en monopatín hayan sido tradicionalmente practicados por niños, no conviene pasar por alto que éstos suelen exigir al jugador la adaptación a reglas no-flexibles, características no-modificables del «terreno de juego» y, eventualmente, a la competencia de los rivales, sin contar con un solícito «ajuste automatizado de la dificultad» ni otros elementos de diseño en esa línea.

Finalmente, cabe añadir que en los videojuegos populares de Wii se ha asociado fuertemente el juego de habilidad física/perceptiva al consumo en familia o con amigos, a través de una línea de mercado denominada «party games» (Mario Party 8). Al estar este tipo de juegos especialmente concebidos para su uso en grupo, se deja en segundo plano la práctica de jugar en solitario, a favor de una concepción de carácter más «festivo» de los juegos de mecánicas de habilidad física.

#### **4. Consideraciones finales (discusión)**

Tal vez no resulte sorprendente constatar que la cultura contemporánea, fundamentalmente en las sociedades occidentales, presenta rasgos distintivos como las llamadas al consumo compulsivo, la acumulación de bienes, la rapidez en la resolución de tareas, el estrés, la fluidez sobre los órdenes rígidos, la priorización de los resultados sobre el proceso o la elaboración que lleva hacia ellos, el conflicto por el control de las fuentes de energía, el formidable desarrollo tecnológico, la importancia clave de la información y el acceso a la misma, la multiplicación de construcciones y el descontrol en el crecimiento de las sociedades avanzadas, el problema de la gestión sostenible del entorno, una visión «global» pero también más «abstracta» sobre la realidad que nos rodea, y el sedentarismo y la sedentarización del ejercicio físico. Sin embargo, lo que sí puede resultar sorprendente es comprobar hasta qué punto estos valores están presentes en los videojuegos más populares de nuestro tiempo, y de hecho constituyen sus principales rasgos distintivos en comparación con sus juegos antecesores en el juego tradicional: juegos de mesa y juegos de calle. Esto nos debe llevar a establecer dos consideraciones fundamentales para concluir este estudio:

En primer lugar, hemos comprobado que el caldo de cultivo que promueve algunas de las tendencias fundamentales en el diseño de juegos son los rasgos sociales y culturales distintivos de la época. Por tanto, en la línea que apuntó McLuhan en su día, los juegos y videojuegos pueden y deben analizarse como modelos dramáticos sobre aspectos esenciales de nuestra vida, profundamente enraizados en la cultura de la que forman parte.

En segundo lugar, al verificar la utilidad del modelo de análisis planteado hemos podido comprobar que las estructuras y procesos lúdicos poseen, a un nivel similar al de las estructuras narrativas o la composición visual, un auténtico potencial discursivo, y lo único que a veces nos impide apreciar en profundidad la dimensión significativa de los juegos es el menor desarrollo de la ciencia del juego, en comparación con las ciencias de la narración, la puesta en escena o la comunicación visual. Por así decirlo, los juegos siempre nos han estado diciendo cosas interesantes sobre nosotros mismos, sobre nuestro mundo y nuestras relaciones con el mismo; el problema era, simplemente, que hasta hace poco tiempo no nos habíamos preocupado mucho de «escucharlos». Es el momento de aprender el lenguaje a través del que los juegos nos hablan.

## Referencias

- Bogost, I. (2006). *Persuasive Games*. Cambridge: MIT Press.
- Caillois, R. (2001). *Man, Play and Games*. Urbana: University of Illinois Press.
- Comas, O. (2005). *El mundo en juegos*. Barcelona: RBA.
- Egenfeldt-Nielsen, S.; Heide-Smith, J. & Tosca, S. (2008). *Understanding Videogames*. New York: Routledge.
- Frasca, G. (2001). *Videogames of the Oppressed: Videogames as a Means for Critical Thinking and Debate*. Tesis del Máster of Information Design and Technology, Georgia Institute of Technology. ([www.ludology.org/articles/thesis](http://www.ludology.org/articles/thesis)) (11-10-2011).
- Frasca, G. (2003). *Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology*. In Wolf, M.J. & Perron, B. (Eds.). *The Video Game Theory Reader*. London: Routledge; 221-235.
- Frasca, G. (2007). *Play the Message. Play, Game and Videogame Rhetoric*. Tesis Doctoral, IT University of Copenhagen.
- Frasca, G. (2009). *Juego, videojuego y creación de sentido. Una introducción*. *Comunicación*, 7; 37-44. ([www.revistacomunicacion.org](http://www.revistacomunicacion.org)) (11-10-2011).
- Huizinga, J. (1998). *Homo ludens: el elemento lúdico de la cultura*. Madrid: Alianza.
- Maietti, M. (2004). *Semiotica dei videogiochi*. Milano: Unicopli.
- Maietti, M. (2008). *Anada i tornada al futur: temps, durada i ritme en la textualitat interactiva*. In Scolari, C. (Ed.). *L'homo videoludens*. Vic: Eumo; 53-76.
- Murray, J. (1997). *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge: MIT Press.
- McLuhan, M. (1964). *Understanding Media: the Extensions of Man*. New York: The New American Library.
- Parlett, D. (1999). *The Oxford History of Board Games*. Oxford: Oxford University Press.
- Pérez-Latorre, O. (2010). *Análisis de la Significación del Videojuego*. Tesis Doctoral, Universitat Pompeu Fabra, Barcelona. (<http://tdx.cat/bitstream/handle/10803/7273/topl.pdf?sequence=1>) (11-10-2011).
- Piaget, J. & Inhelder, B. (2007). *Psicología del niño*. Madrid: Morata.
- Provenzo, E.F. (1991). *Video Kids: Making Sense of Nintendo*. Cambridge: Harvard University Press.
- Ruiz-Collantes, X. (2009). *Marcos jurídicos de mundos lúdicos. Tipologías de reglas en juegos y videojuegos*. *Comunicación*, 7; 16-36. ([www.revistacomunicacion.org](http://www.revistacomunicacion.org)) (11-10-2011).
- Salen, K. & Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge: MIT Press.
- Sicart, M. (2003). *Family Values: Ideology, Computer Games & The Sims*. Congreso Level Up de Digital Games Research Association, Utrecht, 4-6 noviembre ([www.digra.org/dl/db/05150.09529](http://www.digra.org/dl/db/05150.09529)) (11-10-2011).
- Sicart, M. (2008). *Defining Game Mechanics*. *Game Studies*, 8 (2). ([gamestudies.org/0802/articles/sicart](http://gamestudies.org/0802/articles/sicart)) (11-10-2011).
- Sicart, M. (2009a). *The Ethics of Computer Games*. Cambridge: MIT Press.
- Sicart, M. (2009b). *Mundos y sistemas: entendiendo el diseño de la gameplay ética*. *Comunicación*, 7; 45-61. ([www.revistacomunicacion.org](http://www.revistacomunicacion.org)) (11-10-2011).