



El arte perdido de jugar seriamente

ANDRÉS JAQUEZ GARCÍA

16

E

l juego es un elemento clave en el análisis de cualquier sociedad, el binomio *faber-ludens* recrea un sistema de comportamientos que ponen de manifiesto los síntomas de cualquier cultura, y que, si bien ha sido abordado con cierta seriedad previamente, con frecuencia es abandonado u olvidado como lo reporta W. H. Holmes –antropólogo, sociólogo y etnólogo – en el año 1903:

“The popular notion that games ... are trivial in nature and of no particular significance as a subject of research soon gave way, under the well-conducted studies of Mr. Culin, to an adequate appreciation of their importance as an integral part of human culture.”

Jesper Juul –ludólogo que ha dedicado la mayoría de sus teorías e investigaciones a los videojuegos– aclara en su texto *The repeatedly lost art of studying games* que Mr. Culin es Stewart Culin, antropólogo Americano y autor de numerosos escritos sobre los juegos, quien adquirió notoriedad por las 800 páginas de su libro *Games of the North American Indians*.

En *The Study of Games*, escrito a cuatro manos por Elliot M. Avedon y Brian Sutton-Smith, se pone en marcha un ejercicio multidisciplinario de revisión a la historia de los juegos que abarcan el periodo de 1879 a 1971. El libro es una recopilación de colaboraciones provenientes de áreas como la antropología, ciencias sociales, psicología, milicia y teoría del juego; donde, como sucede en toda exposición multidisciplinaria, el lector es abandonado

inmediatamente en la esperanza de comprender el texto como una unidad lógica y lineal para darse cuenta de que los textos no hablan los unos con los otros, no son réplicas ni mantienen una relación temática. Su valor reside en la conceptualización y categorización de tres ejes temáticos en los que se agrupan los textos: Historia y origen de los juegos, El uso de los juegos y Estructura y Función.

La primera parte demuestra cómo han sido examinados los juegos, principalmente en la antropología y los estudios folklóricos. Ejemplos como el artículo de Culin (1894) sobre la búsqueda de variaciones y posibles orígenes de Mancala, el juego nacional de África, representan un esfuerzo enorme para que los juegos obtengan un reconocimiento académico; así como documentan la problemática y la importancia histórica de los jugadores como residuos de los ritos perdidos y ceremonias. La segunda parte transcurre entre debates y discusiones en torno a los juegos como entretenimiento así como con usos enfocados a fines prácticos, con artículos que describen simulaciones militares (y la historia de los juegos como parte del entrenamiento militar), usos educativos y terapéuticos. La tercera parte finalmente apunta hacia dos direcciones: hacia la categorización de los juegos y hacia la influencia que tienen en la sociedad. En esta parte se retoma al juego como una herramienta que facilita el paso de la infancia a la edad adulta, así como se menciona la relevancia de incluir al juego como un elemento integrador en las redes sociales.

Juul considera que los dos textos clásicos en el estudio de los juegos son *Homo Ludens* de Johan Huizinga (1950) y *Man, Play and Games* de Roger Caillois (1961). También señala que ambos autores sufren del mismo problema al aproximarse al juego desde campos simbólicos tangenciales, que no necesariamente tocan el punto central, y desde los cuales se enfocan en análisis y discusiones sobre los juegos basados en reglas así como en los juegos libres de formalismos. Johan Huizinga, dice Juul, se ancla en el juego como un componente central de todas las cultu-



ras, pero provee solamente reflexiones en trazos débiles sobre los juegos como tal. Caillois es mejor conocido por su categorización de los juegos (y la práctica del juego) en agôn (competencia), alea (azar), mimicry (simulación o producción de la creencia), e ilinx (vértigo).

Si algo logra dejar en claro – Caillois – es la demostración de que dicha categorización necesita reflejar de manera transparente sus intenciones y presupuestos, ya que los juegos no existen como elecciones entre azar y competencia, ni se encuentran ubicados en alguna escala intermedia, sin embargo es evidente que todos los juegos son competitivos y contienen variables enormes que dependen del azar. Juul puntualiza que es más razonable describir al azar, o la suerte, como un ejemplo singular de múltiples principios de diseño en un juego en el mismo nivel en que se puede descubrir o mantener oculta información, de intenciones mutuas o contradictorias, etcétera. Mientras tanto ilinx (vértigo) es ciertamente una parte de muchas actividades físicas del juego y de muchos videojuegos, no es otra cosa más que un ejemplo significativo del infinito número de distintos tipos de experiencia que un juego puede ofrecer. (*Half-real: Video games between Real Rules and Fictional Worlds*; Cambridge: MIT Press 2005).

Existen análisis sobre los modelos de juego y sobre las estructuras subyacentes de los mismos, y no hay duda alguna sobre las características lúdicas que componen a un videojuego.

Precisamente en el libro mencionado anteriormente Juul examina y ordena las características comunes de lo que tradicionalmente conocemos como “juego”, donde simultáneamente aborda las consideraciones en los cambios históricos y las posibles discusiones en múltiples casos. El modelo clásico de juego que presenta en el capítulo 2 es una radiografía clara de cómo se crean o “inventan” los juegos, un modelo que puede ser rastreado históricamente por varios siglos. Este modelo clásico de juego consiste en el cumplimiento de seis principios que funcionan en tres niveles: el nivel del juego en sí, como un compendio de reglas; el nivel de relación del jugador con el juego; y el nivel de relación entre la actividad de jugar el juego y el resto del mundo. De acuerdo a este modelo, un juego es:

1. Un sistema formal basado en reglas;
2. con resultados variables y cuantificables;
3. donde a diferentes resultados se le asignan diferentes valores;
4. donde el jugador aplica un esfuerzo para influir en el resultado;
5. donde el jugador se vincula emocionalmente con el resultado;
6. y las consecuencias de la actividad son opcionales y negociables.

Existen análisis sobre los modelos de juego y sobre las estructuras subyacentes de los mismos, y no hay duda alguna sobre las características lúdicas que componen a un videojuego. Está claro: un videojuego conduce al acto de jugar y mantiene la estructura propia de un juego. También hay juegos que persiguen un efecto más profundo en el que juega (juegos serios de contenido les llaman algunos) y juegos que permiten modificaciones en la realidad (a los que se les denomina “juegos performativos”). Sin embargo la pregunta debe ser la siguiente: ¿los juegos cuentan historias? La respuesta, ya sea afirmativa o negativa, obligatoriamente dirige la mirada hacia cómo se deben estudiar los videojuegos y quiénes deben estudiarlos. Juul responde a esta pregunta: la respuesta afirmativa sugiere que los juegos son fácilmente observables desde paradigmas ya existentes; la respuesta negativa implica que la observación parte de cero, fresca, nueva.

Los estudios sobre videojuegos no han tenido resultados sobresalientes y han ayudado a abultar el saco de desacuerdos y discusiones que, en su mayoría, solo han tomado la forma de dicotomías que, si bien no se resuelven,

logran enfocar los temas de estudio. Las dicotomías más sobresalientes son juegos *versus* jugadores, reglas *versus* ficción, juegos *versus* historias, juegos *versus* una cultura más amplia y la ontología del juego *versus* la estética del juego.

Es necesario dar un giro o replantear la problemática sobre juego e historia. Y el problema se presenta desde la estructura interna del juego: ¿el juego es solamente un compendio de reglas que funcionan en la realidad o es una ficción que representa a la realidad? Ervin Goffman tiene un principio llamado reglas de irrelevancia con el cual logra explicar que la forma de una pieza de ajedrez no tiene importancia puesto que las reglas construyen el orden y el significado del juego. Roger Caillois menciona en casi todos sus textos sobre el tema que los juegos son reglas o ficción. Es importante hacer notar que cuando se habla de ficción en el juego se refiere al permiso de construir reglas que no guardan lógica con la realidad ni la modifican ideológicamente. Este aspecto es de suma importancia en la discusión sobre la posibilidad de los videojuegos de mantener el patrón de una historia y observarlo como un elemento que se inserta en la cultura del hombre, de la humanidad, y que, a pesar de grandes y plausibles esfuerzos, ha sido mal entendido por los teóricos y especialistas.

Nuevamente es Jesper Juul quien se atreve a ir más lejos en las hipótesis arrojadas y manifiesta reiteradamente en sus trabajos que los juegos son reglas y ficción. Usando de manera paralela el pensamiento de Slavoj Žižek se puede enunciar que los juegos son reglas y la creencia de que se cree. El videojugador usa reglas para creer que cree.

Cualquier juego utiliza reglas vinculadas con la realidad para operar alegóricamente y producir un constructo social que permita a los jugadores creer en el juego mismo y en sus posibles resultados y variantes. Y la hiperreferencialidad que se involucra en un juego va desde elementos literarios, pictóricos, musicales y políticos hasta cinematográficos. Rune Klevjer, uno de los grandes detractores de los juegos como sistemas que reproducen histo-



rias escribe, en su manifiesto titulado “*In Defense of Cutscenes*” (2002), que la ludología radical comete el error de eliminar las escenas cinemáticas en los videojuegos, siendo que estas escenas (*cut-scenes*) sirven de manera positiva en múltiples funciones: proveen una lógica unificadora para el juego y premian las acciones del jugador al ser desbloqueadas para ser vistas posteriormente.

Esto nos lleva inevitablemente hacia la dicotomía narrativa *versus* ludología, en el que una puede ver a los juegos como historias y la otra puede verlos como algo único. Mientras que la narratología originada desde la Poética de Aristóteles y el estudio de los cuentos en los medios como el teatro, la novela y el cine han creado un concepto mucho más amplio de narrativa; podemos hablar de un giro narrativo posterior en el que se puede observar a la narrativa como la forma primaria a partir de la cual estructuramos y damos sentido al mundo.

Desde esta perspectiva, cosas tan diferentes como el discurso científico, la ideología de una nación y el entendimiento de nuestras propias vidas son estructurados de la misma forma: usando narrativas (contando historias, cuentos, anécdotas). Espen Aarseth ha criticado esta concepción por considerarla una ideología improductiva del narrativismo. Sin considerar los estudios sobre el juego, Thomas Pavel ha llamado a esto mitocentrismo. La descripción de los juegos como un sistema narrativo comúnmente se traslapa con la idea prescriptiva de que los videojuegos (o “narrativas interactivas”) serían mejor si fueran creados alrededor de una historia. A lo largo de la última década han existido serios intentos por construir juegos en los que se desarrolle una historia aleatoria de la cual sea parte creadora el jugador. Y aunque esto representa un enorme esfuerzo técnico, el problema lógico es que aún no existe un argumento suficientemente claro que demuestre que una narrativa bien construida siempre resulte en una experiencia de juego más interesante.

Sobre su rama de especialización, la mirada desde la que observa el tejido simbólico que se construye al jugar,

Juul dice: “La ludología ha sido tomada como una definición que da sentido al ‘estudio del juego’. La historia de la palabra es un misterio –su primer uso conocido sucede en 1982 con Csikszentmihalyi. Ludología fue probablemente popularizada por el artículo de Gonzalo Frasca del año 1999 bajo el título de ‘Ludology Meets Narratology.’” Juul lo utilizó por primera vez, en el año 2002, en su texto llamado “*What Computers Games Can and Can’t Do*”. Al margen, la ludología es percibida frecuentemente como un área que pone distancia frente a la narratología, así como un esfuerzo serio por colocar a los videojuegos como un campo académico aparte, único.

Algunas teorías recientes han intentado iniciar una discusión centrada en la estructura de progresión que debe mantener un videojuego, y si esta misma puede aportar ciertas cualidades particulares al juego en su forma más básica. El concepto de *quests* (pequeñas historias tangenciales, misiones alternas o complementarias a la historia central) ha sido ampliamente utilizado por Bethesda - una compañía que se dedica solamente a juegos RPG (*Role Player Game*, juegos donde el jugador toma un rol y desarrolla una inserción histórica específica a partir del personaje elegido)- con la intención de construir un mundo más amplio y una historia que no sea percibida por el jugador como lineal o sin libertad. Aunque sus productos (*Oblivion*, *The Elder Scrolls* y el muy aclamado *FALLOUT 3*) son considerados una experiencia histórica, en la mayoría de las reseñas o críticas especializadas, aún no está claro si este sentido histórico es lo que hace al jugador utilizar de 30 a 60 horas para conocer el final o si es el sentido de lucha y la profunda inmersión en un ambiente creado para poner a prueba la inteligencia, la astucia y la supervivencia –elementos que no necesitan una historia muy compleja para que puedan ser creíbles y, lo más importante, jugables-.

Queda, entonces, la resignación ante la paradoja que se mantiene activa reafirmando al juego como una plataforma que fundamenta las creencias y que, de manera inversa, sustentan las reglas del juego que todos jugamos.

Es necesario dar un giro o replantear la problemática sobre juego e historia. Y el problema se presenta desde la estructura interna del juego: ¿el juego es solamente un compendio de reglas que funcionan en la realidad o es una ficción que representa a la realidad?