

Repensemos el juego

8

Ruth S. Contreras Espinosa
(Coord.)



Repensemos el juego

Ruth S. Contreras Espinosa (Coord.)



Institut de la Comunicació
Universitat Autònoma de Barcelona

Ruth S. Contreras Espinosa (2015): *Repensemos el juego*. Bellaterra : Institut de la Comunicació, Universitat Autònoma de Barcelona.
ISBN 978-84-942706-5-9

© Institut de la Comunicació (InCom-UAB)
Universitat Autònoma de Barcelona
Campus UAB - Edifici N, planta 1.
E- 08193 Bellaterra (Cerdanyola del Vallès)
Barcelona, Espanya
<http://incom.uab.cat>
ISBN: 978-84-942706-5-9



ÍNDICE

REPENSEMOS EL JUEGO	7
Por Ruth S. Contreras Espinosa	
PRIMERA PARTE. LA EXPOSICIÓN	
1 La exposición	13
2 Áreas	14
SEGUNDA PARTE. DISCUSIÓN E IDEAS	
1 Repensemos el juego - 6 de mayo	25
2 Repensemos el juego - 7 de mayo	35
TERCERA PARTE. NUEVAS PREGUNTAS PARA ALIMENTAR EL DEBATE	
1 Conceptos y más conceptos: juego vs videojuego	49
Por Jose Luis Eguia	
2 Jugar con un propósito	55
Por Emiliano Labrador	
3 Qué es un juego	61
Por Carlos González Tardón	
4 Como o videojogo se afastou do jogo, através da narrativa e criatividade	63
Por Nelson Zagalo	
5 El eterno rompecabezas: definir el juego	71
Por Flavio Escribano	
Organización	79

REPENSEMOS EL JUEGO

Ruth S. Contreras Espinosa

El juego es más viejo que la propia cultura y la razón por la cual puede ser culturalmente valioso es porque tiene una función en sí mismo. En la historia podemos remontarnos al principio de *rebus* para ello, un principio que se usó en el surgimiento de la escritura alfabética y según el cual algunos ideogramas pasaron a utilizarse para representar el sonido inicial de la palabra representada por este. Y tal como afirma Marius Serra en páginas posteriores, la invención del alfabeto y de la escritura serían considerados un juego de palabras, ya que “los historiadores explican el nacimiento de la transcripción a partir de diversos símiles, dos de los cuales tienen que ver con el juego”. Las reflexiones de Serra pueden leerse más adelante

Pero creo que lo que realmente quiere saber el lector, es porque nos hemos planteado la cuestión: “¿Qué es un juego?”. No es una cuestión estratégica, retórica, o política, más bien, se ha buscado representar y comprender una actividad básica del ser humano. La “conceptualización” sigue la idea de dar respuestas a un fenómeno del mundo en el que se identifican otros conceptos relevantes, así que repasemos brevemente algunos de los conceptos clave más utilizados en el tema y algunas de las reflexiones de nuestros invitados. Johan Huizinga en su famoso libro *Homo Ludens* de 1983 explica que jugar, es un acto que constituye diversas formas culturales que facilitan las normas o códigos de la semiótica de la sociedad. El jugador se compromete a seguir unas normas que rigen su conducta y, de esta forma, el juego permite al sujeto realizar acciones que no tienen porque tener consecuencias materiales. Veamos su definición de juego:

“Activity standing quite consciously outside 'ordinary' life as being 'not serious, ' but at the same time absorbing the player intensely and utterly. It is an activity connected with no material interest, and no profit can be gained by it... It promotes the formation of social groupings which tend to surround themselves with secrecy and to stress their difference from the common world by disguise or other means”.

Roger Caillois, por su parte, se centra en la tipología de *jeux* y examina el “acto” principalmente y a través de sus orígenes socio-históricos, combinando esto con las diferentes clases de juego existentes y la forma en que fomentan dinámicas sociales. Y afirma:

“It is a free activity, or not obligatory; it is separate (from the routine of life) occupying its own time and space; it is uncertain, so that the results of play cannot be pre-determined and so that the player's initiative is involved; it is unproductive in that it creates no wealth and ends as it begins; it is governed by rules that suspend ordinary laws and behaviours and that must be followed by players; and it involves make-believe that confirms for players the existence of imagined realities that may be set against 'real life' ”.

Caillois categoriza a los juegos, según el elemento que predomina en los mismos, y llama *agon*, a los juegos que se basan en la competencia o entran en conflicto, denomina *alea* a aquellos que utilizan el azar o la suerte, mientras que llama *mimicry* a aquellos juegos que tiene una relación directa con la simulación y la ficción. Esta categoría puede surgir de manera diferente en función del punto de vista de cada uno de nosotros. Pero veamos un ejemplo que puede explicarlo. Al jugar un juego de rol

debemos ante todo asumir el papel de un personaje - un pirata por ejemplo- antes de que podamos Al empezar la acción dentro del juego. Es evidente que, en esta etapa la fantasía es muy importante. Y una vez que estamos dentro del juego se obtiene un compromiso indudable: seguir las normas. Si no se siguen, lo que viene a continuación será complicado. Un juego de rol que desafía mis capacidades senso-motoras pero además me pide robar a asesinar en un entorno de ficción – recordemos que estamos en la piel de un pirata-, me marca claramente la relación entre la simulación y la ficción. Soy un personaje que debe realizar esas actividades que se basan en la competencia aunque entren en conflicto con mis creencias e ideales. Juego por las reglas, y en el juego predominan elementos como *mimicry*, y *agon*.

Pero he aquí la disyuntiva que cambio muchas cosas: ¿un juego es un sistema de reglas o está compuesto por narrativas?. Nacen de esta duda dos caminos: la ludología y la narratología. Estos dos caminos convertidos más tarde en conceptos nunca pretendieron rivalizar, si no al contrario, la ludología complementa a la narratología, como sugiere Gonzalo Frasca (ver sus observaciones en páginas posteriores). No existe una diferencia entre juegos y narraciones, porque eso sería ignorar las cualidades básicas de ambos caminos. La ampliación notable en la idea de Gonzalo vendría a argumentar que los juegos están compuestos por ambos caminos, con lo que no es necesario tener una narrativa para crear un juego. Permitidme aclarar que existen claras diferencias entre los videojuegos y los juegos de mesa, porque en el primer caso puede en la mayoría de casos depender de la narrativa. En su naturaleza está la idea de transmitir vivencias, valores, etc.

Llegados a este punto, surge una nueva pregunta: ¿Que es un videojuego?. Los videojuegos son especiales, porque lo que ocurre en ellos es real y al mismo tiempo no lo es. Yo puedo robar un auto, pero no es un auto de verdad y es solo ficción. Por lo tanto, un videojuego es un conjunto de reglas dentro de un mundo de ficción, donde para jugar puedo interactuar con unas reglas reales. Al llegar a este punto nos cuestionamos además otros puntos: ¿Que es lo que los juegos requieren? ¿Que es lo que contienen?. Como bien dice Flavio Escribano: si no hay desafío no hay videojuego. Es aconsejable hechar mano de algunas teorías como la de Csikszentmihalyi, -quien en 1990 utiliza el término “flujo” refiriéndose a aquella sensación que se produce cuando un juego capta nuestra atención y que oscila entre el éxtasis y la concentración - o algunas de las teorías de Montfort y Bogost para seguir respondiendo a las preguntas. La ludología, siempre se ha enorgullecido de acercarse a los juegos de forma general, así que Montfort y Bogost proponen en su libro *Racing the Beam: The Atari Video Computer System* hacer una nueva distinción: cada videojuego es una pieza particular creada y ejecutada en un momento determinado en el tiempo. Individualmente y en conjunto, estos sistemas de software y hardware ejercen presión unos sobre los otros. Su enfoque sugiere una característica importante e incluso primaria, no vista anteriormente en otros conceptos y donde surgen las limitaciones del hardware y del software. Pero independientemente de esto logran el estado de inmersión o flujo comentado por Csikszentmihalyi. Nelson Zagalo por su parte lo define como un artefacto interactivo en el que puedes tener todo lo que quieres, si quieres que sea audiovisual e interactivo. Emiliano Labrador añade la importancia de la parte social: “la parte social del juego es la más importante” (ver páginas de discusión para entender las palabras de ambos). Podemos decir entonces que el juego cuenta con este punto, es vital y se da a la vez dentro y fuera de nuestro espacio social.

La rivalidad entre la ludología y la narratología ya no es importante en este punto, y en su lugar encontramos nuevos dilemas pero que están esta vez centrados en el jugador: ¿Deben ser un objeto

de estudio?. Es bastante lógico seguir este camino ya que el “usuario” toma una gran importancia y por ello los estudios y las ciencias sociales se centran en las prácticas sociales de los jugadores. El foco de atención cambia y se pone ahora en ellos más que en los juegos, aunque no nos hayamos puesto de acuerdo en que es un juego. La tecnología avanza, sí, y con ello cambian los gustos y las prácticas de los usuarios. Surgen además las experiencias multijugador, cambia la ideología, etc. El jugador se vuelve el centro de todo, tal y como apuntan Gonzalo Frasca y Emiliano Labrador.

El juego es autogenerador y auto-motivador, y no es un comportamiento empírico, sino más bien un determinado número de acciones. Se podría incluso ir más allá proponiendo que el juego puede ser una actividad compartida entre personas que reconocen con entusiasmo una declinación inherente del sistema de juego. Esta declinación implica a la comunicación, la cual define el resultado del juego. El juego requiere además que el jugador tenga un cierto estado de ánimo - una predisposición a jugar- y que siga unas reglas. Así es como yo percibo el juego. Posiblemente el lector tenga una visión diferente, y por ello le invito a compartirla en su cuenta de twitter utilizando el hashtag #gameis

“Repensemos el juego” nace con la idea de buscar, representar y comprender una actividad básica y necesaria del ser humano. Se ha buscado continuar con las respuestas que conceptualizan el fenómeno del juego y que se identifica con otros conceptos relevantes. Podemos decir por tanto que las reflexiones de nuestros invitados ha sido de gran ayuda en esta búsqueda. Nos han ayudado a “retroceder” y a “lidiar” con conceptos y creencias que conocemos pero que pocas veces comprendemos. Algunos pensaron que todo esto es un lío o que es innecesario, y puede que sea así. Pero es necesario continuar organizando este embrollo para presentar una base firme sobre la cual construir nuevos conceptos. Es necesario seguir intentándolo como si fuera posible lograrlo.

Las mesas redondas realizadas del 6 al 7 de mayo de 2014, ofrecieron a todas las personas interesadas, la oportunidad de repensar los conceptos, aclarar términos y hablar de sus características, junto con un destacado grupo de expertos de diversas áreas. Se debatieron términos sobre sus campos de especialización mediante la exposición de experiencias personales y consideraciones teóricas. La instalación expositiva dio además al visitante la oportunidad de experimentar, reflexionar y repensar el concepto a través de sus 4 áreas, esta permaneció en el Centro cultural Arts Santa Mònica del 6 al 11 de mayo de 2014.

“Repensemos el juego” fue un evento organizado por investigadores del Instituto de la Comunicación de la Universidad Autónoma de Barcelona (InCom-UAB), de la Universidad de Vic- Universidad Central de Cataluña (Uvic-UCC), e investigadores del Grupo Informática en la Ingeniería de la Universidad Politécnica de Cataluña (GIE-UPC).

En este libro hemos querido reunir no solo información sobre la exposición realizada -donde se incluyen algunas de las respuestas bajo el hashtag #gameis- si no además las principales ideas generadas de la discusión en las dos mesas redondas. Bajo mi petición, se han incluido otras perspectivas e interpretaciones de investigadores participantes en las mesas - Emiliano Labrador, Nelson Zagalo y Flavio Escribano - y de otros investigadores que no pudieron participar en ellas - José Luis Eguia y Carlos González Tardón-. Todas ellas pueden encontrarse en la tercera parte.

Necesitamos más teorías de manera que los términos y los principios asociados con personas e instituciones, invoquen a lograr un nuevo contexto mucho más crítico. Es una evolución. Así que os invito a que repensemos el juego.

PRIMERA PARTE

LA EXPOSICIÓN

1. La exposición

Cuando escuchamos el término “juego” nos vienen a la mente muchas cosas distintas. El concepto sugiere muchas cosas, y todos nosotros, en algún momento de nuestra vida, hemos hablado sobre ello. Sigue unas reglas, pero además es autogenerador, auto-motivador y es una actividad compartida entre personas que requiere de que todas ellas cuenten con un cierto estado de ánimo para participar de la actividad. Por tanto, hablamos también de un hecho social que todos experimentamos cotidianamente, de una u otra forma. La instalación expositiva dio al visitante la oportunidad de experimentar, reflexionar y repensar el concepto en el Centro cultural Arts Santa Mònica, espacio Balcó, del 6 al 11 de mayo de 2014.



El recorrido de la exposición se realizó por 4 áreas:

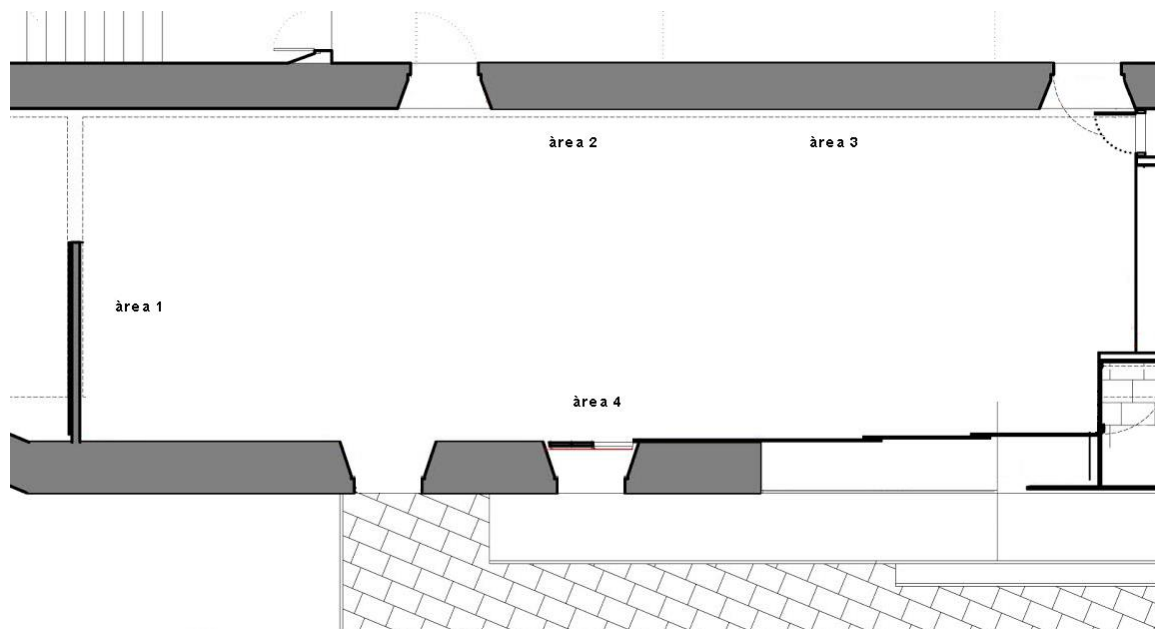
Área 1: ¿Qué es un juego? Instalación para visualizar una colección de respuestas de investigadores y jugadores de diferentes lugares del mundo, en formato vídeo.

Área 2: Instalación lúdica con 2 videojuegos: *Nibilumbra* y *Los Ríos de Alice*. En este espacio introducimos el debate sobre los elementos que definen un juego.

Área 3: Instalación para la interacción directa con el público a través de un espacio en twitter con el hashtag #gameis

Área 4: Espacio de juegos de mesa y consulta de información con una selección de libros y revistas. Los juegos de mesa expuestos: *Catán* y *Can't Stop*.

El acto inaugural de la exposición se llevó a cabo el 6 de mayo con la participación de Oriol Comás, Arturo Monedero (*Delirium Studios*) y Aniol Alcaraz (*BeautifulGames*).



2. Áreas

2.1. Área 1: ¿Qué es un juego?

Hablar de juego presenta la dificultad de que existe una falta de consenso y mucha ambigüedad. El juego tiene la cualidad de recontextualizar las cosas, es decir, tomar un fragmento de la cultura o de la vida de un grupo humano y colocarlo en una situación especial. Así, el juego proporciona una forma de extraer ideas de su contexto original de tal manera que se puedan desarrollar en otro contexto completamente nuevo, libre de límites y cargas del contexto originario, ya sea la realidad o la lógica. A su vez, el juego es una de las mejores formas de aprender los conceptos propios de la cultura, tanto para adultos como para niños. Por ello, este espacio está reservado para mostrar diversos puntos de vista que muestran el significado de juego desde diferentes perspectivas. Esta colección de respuestas provenientes de investigadores, diseñadores, profesores, estudiantes, jugadores e interesados de diferentes partes del mundo, están reunidas en una video proyección que permitirán enfrentarnos a la reflexión: ¿Qué es un juego?. Los participantes provienen de diversos países como Tailandia, Las Islas Salomón, México, Colombia, Australia y España.

La video proyección de 15 minutos, creada por Jose Luis Eguia, puede verse en el siguiente enlace de Youtube:

<https://www.youtube.com/watch?v=a90Aa8Hmh2k#t=196>



2.2. Área 2: Elementos del juego

Escenarios, reglas, incentivos y relatos imaginados por diseñadores cobran vida y animan a jugadores a lograr interacciones, inducir emociones, probar nuevas experiencias o cuestionar e imaginar nuevas cosas y mundos. En el área 2 nos encontramos con una instalación lúdica, que pretende introducir el debate sobre los elementos que definen un juego. ¿Un juego está definido por la mecánica o por la jugabilidad? ¿Pueden existir juegos sin reglas? ¿Cuales son los elementos que hacen que un juego sea bueno? Se desea enfrentar al usuario con los elementos que definen un juego y con el fin de promover su propia definición de juego. Los títulos de las aventuras gráficas en discusión son *Nihilumbra* y *Los Ríos de Alice*.

Nihilumbra.

Un viaje hacia lo desconocido que nos sumergirá en espacios de luz y oscuridad, donde Born –un ser que desconoce el motivo por el cual fue creado– intentará encontrarse a sí mismo. El vacío le perseguirá mientras las acciones del jugador afectarán el escenario, aprenderá a utilizar los colores para luchar contra el mundo y su naturaleza. Al final de cada nivel, Born deberá hacer frente al enemigo más temido: “la nada” y pagará un alto precio por salir victorioso de cada nivel, puesto que condenará la tierra por donde pase tratando de escapar de su oscuro y vacío destino. Una odisea que causará un impacto emocional a todos aquellos que se dejen llevar por su enigmática propuesta. Banda sonora de Álvaro Lafuente. *BeautifulGames*. 2012. Sabadell.

Los Ríos de Alice.

Alice se despierta, abandona la seguridad de su habitación y comienza su aventura con cuatro luciérnagas para intentar vencer sus miedos y deambular por un mundo onírico donde se enfrentará a ellos. A medida que avanza en la historia, resolverá diversas cuestiones que le permitirán enfrentar cada uno de esos miedos. El contacto con los personajes y los objetos se desarrolla a través de pictogramas, facilitando de esta forma la influencia del jugador en Alice, con las acciones de usar, ver o hablar. Una confluencia de diferentes formas artísticas que permiten conocer una faceta diferente de los videojuegos y que surge como una propuesta resultado de la experimentación y el juego. Banda sonora de *Vetusta Morla. Delirium Studios*. 2013. Bilbao.



2.3. Área 3: Repensemos el juego en 140 caracteres

La utilización por parte de periodistas, deportistas, empresas, instituciones y usuarios en general de la plataforma twitter ha cambiado la dinámica de circulación de la información en la red. El *timeline* es un flujo de mensajes que tiene vida propia y que proporciona una aire fresco a algún momento o propósito específico y por ello ha sido aprovechado para esta exposición. Valiéndonos de la mediación tecnológica, los participantes han definido el concepto “juego” desde su punto de vista, respondiendo a la pregunta ¿Que es un juego?. El protagonista principal fue el usuario, que pudo observar su respuesta proyectada en un monitor junto a las respuestas de otros usuarios, todas ellas unidas bajo el hashtag #gameis. De esta forma, el espacio en el área 3, enfrentó al usuario/jugador ante el abordaje: el juego como portador de un mensaje. En consecuencia y de manera intencionada se seleccionaron 40 tuits para enmarcar este abordaje, no solo porque son fundamentalmente

descriptivos, si no porque proponen una visión, guiños y complicidades entre los autores y sus mensajes.

#Gameis

Ferran Arcarons @ferran_arcarons

Un juego para mi es una forma de desconectar y de entretenimiento que lo puedes disfrutar de forma relajada en tu propia casa #gameis

Núria Riera @Nuriarieramunoz

#gameis Experiencia individual o col·lectiva amb la finalitat de divertir i/o entretenir, però sobretot buscar una vivència enriquidora

Daniel Torras #SiSi

Las mujeres utilizan los #videojuegos para aprender y los hombres como ocio (<http://t.co/fKmaesj5t4>) #gameis

Valentín Montilla @valenmonti

Actividad lúdica realizada con el fin de divertirse de forma individual o colectiva #gameis

Jose Zagal @JoseZagal

Si lo llaman un juego, se vende como juego, se le critica por ser juego. Sera entonces un juego? #gameis

Alberto Venegas @Albertoxvenegas

Juego: acción recreativa sometida a unas reglas #gameis Suerte!

Alberto Venegas @Albertoxvenegas

Juego: actividad lúdica reglada con un fin entre uno o más participantes / @rethinkinggame #gameis

Aïda Bonamaisó Nogué @aida_bonamaiso

#gameis Una activitat que té com a finalitat entretenir. En aquesta s'ha d'aconseguir un objectiu seguint unes normes.

Miquel Balaguer @mibapi

#gameis Una forma d'entreteniment que proposa al jugador reptes a superar amb més o menys fantasia i normes

Montecarlo @Imastranger

un juego es una actividad que tiene fin en sí misma #gameis (por decir algo que me suena creíble)

Montecarlo @Imastranger

un juego es algo inútil, perfectamente necesario #gameis

Esther Hierro @esthima

¿Juego y aprendizaje? El juego tiene “daños colaterales” beneficiosos, afortunadamente @oriolcomas #gameis @rethinkinggame

PortalComunicacion @portal_com

#videojuego #GameIs

Daniel del Olmo @laocoont

Un juego es la máxima expresión de compromiso hacia un sistema de normas. Con él y mediante éste se puede aprender. #gameis

Arnau Guadall @arnauguadall

per mi un videojoc és una oportunitat per desconectar i poder viure experiències que a la vida quotidiana no podries #gameis

[Monica Vallin] @MonVall

Per mi el joc és veure el costat divertit de les coses: tot és al cap, qüestió d'actitud ;-) #gameis

e-Week @eweekvic

“Buscar ideas per nous jocs fora del món dels dissenyadors de jocs... Sang fresca” Diu @JoseZagal #gameis

Bernat Casanovas @PlanetFactory

#gameis Definir un juego... mmm... como definir manzana. ¿pero nos pondríamos de acuerdo en qué es una manzana?

Laura Martínez @lauuura02

Joc: diversió instantània. #gameis

Joel Martinez @jjoozell8

Para mi un juego es una realidad para evadirse de otra realidad #gameis

Peaknik @Peaknik

#gameis Què és un joc? Un joc és una complicació innecessària però divertida.

Oscar García Pañella @kokopus_dark

#gameis an #artifact that allows me to enter a #MagicCircle where I'm allowed to use my #SuperPowers while feeling #Epic #Strong & #Powerful

Xevi @xpujolsc

#gameis Un joc és una experiència on cadascú ha de saber gestionar les seves cartes i saber a on té el límit

Carlos Romero C. 📧 @chicoretro

#gameis Una actividad, social o no, donde realizamos un entretenimiento con o sin normas establecidas

Elisabet Fonts @elifonts_g

#gameis Un juego es crear un mundo de fantasía en la que puedes ser un personaje diferente a ti.

Gonzalo Frasca @frascafrasca

#gameis es una actividad que valora socialmente nuestras acciones y en la que participamos anticipando experiencias tolerables @ruthsofhia

Proyecto GAMER @PgamerAEJSE

Para nosotros un juego es un medio creado para desarrollar las capacidades del ser humano. Un cordial saludo. #gameis

João Massarolo @joaomassarolo

um jogo? é o olhar de uma criança. Beijão #gameis

Anselma Heart @8uit

Un joc és un pacte entre la realitat i l'imaginari. Un duel i una treva! #gameis #eweekvic

Beatriz Marcano L. @beatrizmarcano

en la que obtienen ganancias físicas, psicológicas emocionales o sociales #gameis 2/2

Beatriz Marcano L. @beatrizmarcano

Interacción entre dos o más personas (o mamíferos) con pautas y normas aceptadas por ambos #gameis 1/2

Victor Rodrigo @ViktorRodrigo

El pont a la imaginació i a una realitat alternativa. Una experiència pròpia, intransferible. I mai es perd l'edat de jugar a res. #gameis

Javier Sansa @JavierSansa

#gameis experiencia, aprendizaje, algo que no se puede percibir, lúdico y ameno para todo ser humano que ayuda a hacerlo como persona

Lynn Alves @lynnalves

#Gameis jogo é um desafio criado para envolver as pessoas, para alcançar os objetivos propostos, buscando uma recompensa

Carlos G. Tardón @carlosgtardon

estructura de aprendizaje no formal, con base en la experimentación. Nativa en los animales con capacidad de aprendizaje #gameis

Jose Luis @jleguia

#gameis Siendo niño era simple, significaba evadirme de la realidad. Como objeto de estudio se convierte en algo real. Es hora de jugar más

Nancy E. Morales @nancito

No perdamos esa sana costumbre de jugar aún siendo adultos. Hay que crecer y seguir jugando #gameis

Nancy E. Morales @nancito

#gameis Un juego es diversión, experiencias y aprendizajes incluyendo sentimientos, “como la vida misma” :)

Francisco Revuelta @pacorevuelta

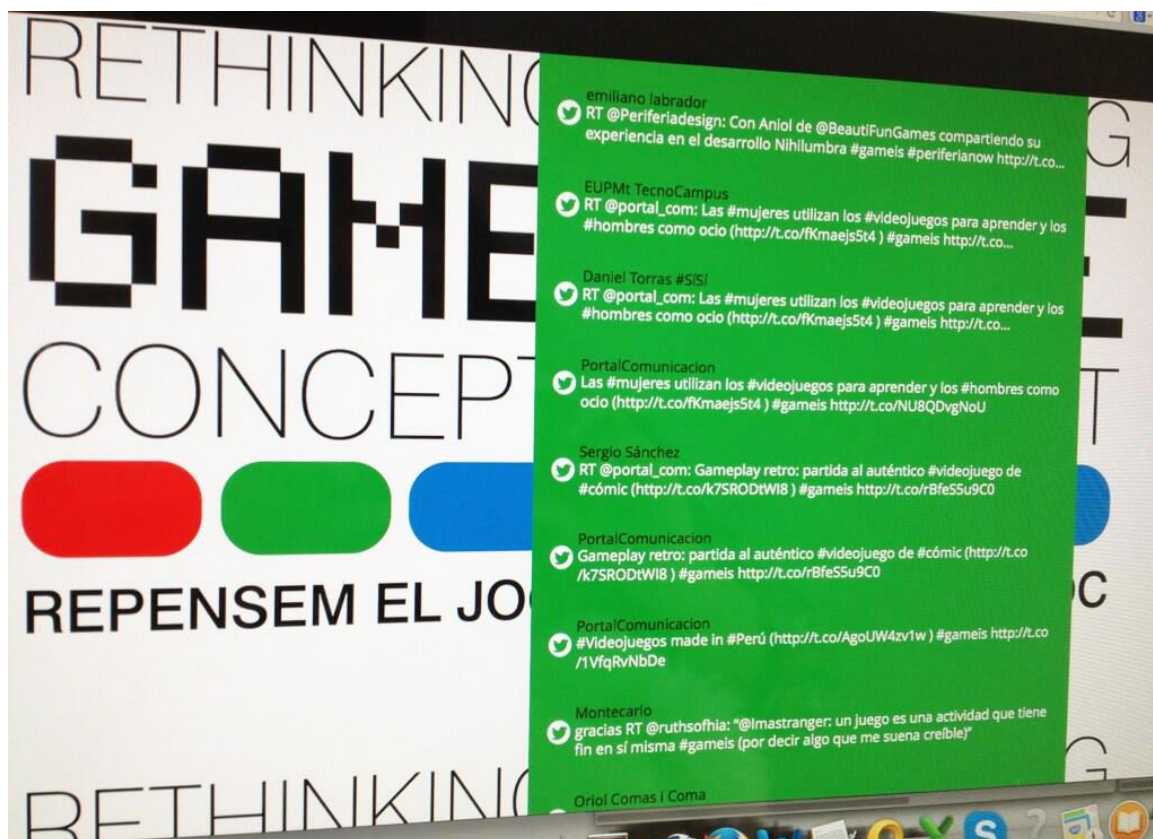
un juego es una experiencia personal única, lúdica y placentera que enseña a aprender #gameis

#gameis @rethinkinggame

#gameis fun, free, addictive.. try them all!

#gameis @rethinkinggame

#gameis se da dentro y fuera de nuestro espacio social



2.4. Área 4: Espacio de juegos de mesa y consulta de información.

El espacio denominado área 4, cuenta con dos juegos de tablero y una selección de libros y revistas relacionadas con los juegos. Los juegos *Catán* y *Can't Stop* muestran al jugador dos ejemplos con reglas claras, mecánica sencilla y donde es necesaria la interacción.

Catán

Llegas a *Catán*. Tu grupo son pocos ... a medida que el asentamiento avanza, también conoce los peligros de la civilización. Ahora os espera el gran esfuerzo de convertir los poblados en ciudades de progreso. Las reglas son sencillas ... además, están presentadas de manera tutorial: sólo hay que seguir las ilustraciones para ponerse a jugar en diez minutos. Un manual con todas las situaciones de juego, ordenadas por orden alfabético... Cuando un jugador llega a los diez puntos de progreso necesarios para ganar, los otros tres (jugadores) tienen, por ejemplo, nueve, siete y seis puntos, de manera que todos han participado en la colonización de *Catán*. Klaus Teuber, 1995

Can't Stop

Tan simple como tirar cuatro dados tantas veces como quieras y sumando los resultados, de dos en dos. Cuando llegas a una determinada cantidad de tiradas, diferente para cada número, haces un

punto y nadie más puede sacar ese número en los dados. El primero que llega a tres puntos, gana. Sid Sackson, 1980.

En relación a la selección de libros y revistas se ha optado por mostrar una selección de textos representativos y cercanos al tema:

El Mon en Jocs de Oriol Comas, editorial RBA, publicado en 2005; *The Art of Game Design. A Book of lenses*, de Jesse Schell, CRC press, publicado en 2008; *L'homo videoludens. Videojocs, textualitat i narrativa interactiva*, libro coordinado por Carlos Scolari, eumo grafic, publicado en 2008; *El lenguaje Videolúdico. Análisis de la significación del videojuego*, de Oliver Pérez Latorre, editorial Laertes, publicado en 2012; *Los videojuegos. Aprender en mundos reales y virtuales*, de Pilar Lacasa, editorial Morata, publicado en 2011 y la revista interdisciplinar de estudios videolúdicos *BIT y aparte*, N0 y N1 de Arsgames.



SEGUNDA PARTE

DISCUSIÓN E IDEAS

1. Repensemos el juego - 6 de mayo

Existen diversos métodos y puntos de vista entre profesionales para definir y desarrollar un juego. Bajo esta premisa, la idea de la mesa es explorar: La definición de juego y sus características. ¿Como se hace un juego? ¿Cual es el potencial que tienen los juegos para persuadir, educar o informar?. Incluso los profesionales responderán a preguntas como: ¿Cuál es el proceso de elaboración de un juego?, ¿Los juegos son referentes culturales? ¿Pueden servir para explorar temas éticos y morales? ¿Que oportunidades ofrecen a los futuros diseñadores de juegos?. En un formato de charla, la discusión se plantea en un formato de diálogo amable, informal y distendido entre los ponentes y el auditorio. Se han seleccionado los textos más representativos.

El perfil de los invitados:

Oriol Comas

Autor de más de cincuenta juegos de mesa y calle para instituciones, universidades, periódicos y empresas. Autor de la adaptación al catalán del *Scrabble*. Entre sus creaciones destacan *El joc dels rajoles* de Antoni Gaudí, conjuntamente amb Jep Ferret; *Àgora Barcelona*; *El joc del món*, y el juego concurso *Què llegeixes?*, por encargo de la Institución de las Letras Catalanas. Responsable del ámbito del juego del Fórum Universal de les Cultures, Barcelona 2004.

Màrius Serra

Escritor, licenciado en Filología Inglesa y miembro de la Sección Filológica del Instituto de Estudios Catalanes. Sus creaciones giran alrededor de la literatura, la comunicación y el juego. Su obra literaria, premiada con premios como *Serra d'Or*, *Lletra d'Or*, *Ramon Llull o Sant Jordi*, comprenden novelas como *Mon oncle o Farsa*, ensayos como *Verbàlia* y libros personales como *Quiet*. También es autor, junto a Oriol Comas, de la caja de juegos *Verbàlia* y del juego *Enigmàrius*. Colabora en La Vanguardia, TV3 y en Cataluña Radio.

Emiliano Labrador

Director del Máster en Multimedia y *Serious Games* (MCDEM) de La Salle-Universitat Ramon Llull. Consultor, profesor y desarrollador de pensamiento creativo, implicado especialmente en la innovación, gamificación, *serious games* y videojuegos aplicados a cualquier necesidad de la industria creativa o de servicios. Consultor de estrategias de marketing basadas en gamificación para empresas como Telefónica, *Roland*, *Agbar*, *Infojobs*, *Motion Pictures*, *Hospital Sant Joan de Deu*, *Digital Legends Entertainment*, *Ubisoft* y la Fundación Joan Miró.

Ruth S. Contreras Espinosa - Moderadora

Doctora en Multimedia por la Universidad Politécnica de Catalunya. Profesora de la Facultad de Empresa y Comunicación y *Máster Apps & Games* de la Universidad de Vic. Colaboradora del grupo de informática en la Ingeniería (GIE-UPC). Investigadora visitante del Politécnico de Torino (Italia). Co-autora de la colección de juegos *Personatges en Joc* financiada por la Generalitat de Catalunya. Autora de artículos centrados en *Game Based Learning*.



1.1. El concepto juego

Ruth. Cuando hablamos de la palabra juego cada uno de nosotros tiene una visión muy personal, y esta definición está muy relacionada con las vivencias que hemos tenido, con nuestras experiencias con los juegos, con el placer que hemos tenido con ellos. Cada uno de nosotros tenemos una visión diferente. Hay otros términos, como “experiencia” y “diversión” que son conceptos ligados también al término juego, y también se definen de manera diferente, dependiendo de cada una de las personas. Teniendo en cuenta todas estas definiciones que muchas veces no están claras, y que se han estado durante muchos años intentando definir, a través de teóricos, diseñadores de juegos, creo necesario redefinir conceptos.

Emiliano. Efectivamente como decías el concepto de juego cuenta con muchas definiciones, y muchos teóricos han intentado definir que es y que no es durante muchos años. Para mi un juego es cualquier experiencia que me permita interactuar con algo, con alguien y que me ofrezca divertimento, a partir de allí el término es muy amplio pero implica interactividad, interacción dentro de esto podemos hablar desde freír un huevo hasta conceptos mucho más amplios.

Marius. Yo voy a hacer una descripción muy canónica entre otras cosas por que no creo que sea demasiado bueno acotarlo, pero si que intentaré hacer una aproximación analógica sobre experiencia, para mi un juego es lo más parecido a una experiencia literaria, ya sea en el ámbito de una novela, es decir, crear un territorio de ficción en el cual entro en el juego y cuando entro estoy en un territorio de ficción en el que existen unas reglas de una verosimilitud determinada, predefinidas o no, que

alguien ha pensado previamente para mí, pero en el que yo voy a ser activo como jugador, igual que lo soy como lector llevado al extremo. Otra analogía que me gusta pensar, porque he creado juegos especialmente lingüísticos, es definir el juego como una dramaturgia más cerca del teatro que no deja de ser una literatura que a través de una serie de elementos de un mundo creado previamente lleva a la tercera dimensión, igual que en el caso del jugador a interactuar con otros jugadores en un mundo en el que nada está predeterminado pero sí que existen unas bases que formulan unas leyes muchas veces inimaginables fuera de ese contexto.

Oriol. Mario dices que no nos metamos en la definición, pues yo si me meto, porque para mí un juego es ser libre, es decir, no nos obliga a jugar, está sujeto a reglas y en un juego si es incierto, si ya sabemos que pasará no hay juego. Claro esto puede servir para otras muchas cosas. Ahora, si vuelvo a mi experiencia personal, para mí un juego es relacionarse con alguien y pasar un buen rato. Diría que debe ser divertido aunque no se si el concepto de diversión va implícito, pues un juego ha de provocar placer.

Emiliano. El término diversión es relativo, pero si entramos en esto, también entramos en definiciones más concretas como que tenga reglas, que tenga una narrativa...con lo que no estoy de acuerdo es que un juego sirva solo para divertir, pienso que desde el *Parthis* hasta cualquier otro, sirve para muchas cosas, hasta algo muy concreto como aprender, para temas de salud, etc. No solo para divertir.

Marius. Yo a Oriol le he escuchado muchas veces decir que el juego no sirve para nada y yo creo que eso está al margen de lo que es el juego y que tiene que ver con que uso le damos al juego. Para mí vuelve a ser, como decía, como la literatura. Muchas veces he entrado en este debate sobre la utilidad. La intencionalidad en el creador supone un uso para el que fue creado por tanto el juego no presupone el uso que le da el jugador, hacer el juego en función el uso que se le dará es como ver el sexo desde el punto de vista del Opus Dei. Yo puedo imaginarme muchas otras maneras de tener o hacer el sexo, por tanto me parece que si tu estas diseñando solo para procrear, es decir, para cumplir con un objetivo, puede ser que después te encuentres con que alguno le da otro uso sin que necesariamente sea el que le has dado, y me parecería bien.

1.2. Los elementos básicos que componen un juego

Ruth. Algunos autores indican teóricamente que los cuatro elementos básicos de un juego son las mecánicas, la historia, la estética y la tecnología, entendiendo esta última como cualquier material ya sea papel, plástico o una pantalla digital que nos permitan realizar una interacción y que hagan posible la actividad del juego. Los elementos por supuesto dependerán de cada juego por que existen muchos y diferentes tipos de juegos y por tanto existen muchos y diferentes tipos de necesidades.

Oriol. En mi caso, los elementos conceptuales son jugadores, las reglas y poca cosa mas. Un juego es un sistema de reglas, un juego es un artefacto que permite que alrededor de una mesa, o en un diario, una cosa con lo que la gente tendrá unos inputs de placer y por tanto lo esencial de un juego es aquello que le diferencia del deporte y que le diferencia del juguete, un sistema de reglas.

Emiliano. Estoy de acuerdo pero añado la estética. Como bien ha dicho Ruth la estética es uno de los elementos básicos que componen un juego y para mi es muy importante. Obviamente no es lo mismo jugar a un juego de piratas que a uno de deportes, y creo que es una parte muy importante del juego. Antes también se ha mencionado la narrativa. Una de las mecánicas que se usan mucho en la gamificación por ejemplo, es el uso de la narrativa. Un ejemplo útil y claro es el utilizar la narrativa en el juego, cuando en hospitales para niños, hay máquinas agresivas visualmente y les pintas un barco pirata y usas estadísticas de niños que antes se quejaban de la máquina pero que después acaban contentos con la máquina, por tanto el uso de la estética aporta un factor diferencial al igual que la narrativa.

Oriol. Hay tipos y tipos de juego, manteniendo que el juego son las reglas, hay tipos de juego en lo que lo importante no son las reglas, por ejemplo en el juego de rol, lo importante no son las reglas si no la aventura que vives, soy un pésimo jugador de rol pero me lo paso muy bien y lo que menos me importa son las reglas, en cambio cuando juego ajedrez he de tener todas las reglas y toda la estructura en la cabeza, son dos experiencias totalmente diferentes. De acuerdo que cuando juegas determinados juegos entras en una aventura, pero aquella aventura también tiene unas reglas, lo que hace el autor de un juego es poner en conjunto estas reglas.

Marius. Cuando Oriol y yo hemos trabajado en un ámbito en el cual parece que todo sea inventado como es el caso del juego verbal, muchas veces hemos trabajado con mecanismos, pero fundamentalmente lo que hemos buscado es la rentabilidad y la capacidad reiterativa. Nosotros hacemos juegos en catalán y los traducimos al castellano y hay que decir que en nuestro caso el pirata, es cada lengua por que hay juegos que funcionan en una lengua y no en otra. Uno de los últimos juegos que estamos trabajando funciona perfectamente en catalán pero no en castellano, ni en inglés, por que no hay tales monosílabos o por la estructura de la lengua, por tanto si que hay esta tematización que viene dado por el código lingüístico que utilizas a la hora de jugar.. pero lo que ha de ser rentable es la limitación que pones para que aquello sea al mismo tiempo difícil y accesible.

Ruth. La armonía por tanto entre los elementos del juego se logra a base de ensayo error, es decir, diseñas un juego lo pruebas, ves que no está bien, lo rediseñas, lo pruebas, vuelves a ver que no está bien, lo rediseñas, hasta que llega un momento en que pasa todas las pruebas.

Oriol. No hay ningún otro truco que yo conozca para lograr la armonía, es decir, puedes diseñar las mejores reglas del mundo, te puedes currar la mejor estética y no lo consigues o al revés, resulta que es un juego tonto y que te engancha.

Marius. Prueba y error como dice Ruth, pero sobre todo error.

1.3. El juego como referente cultural

Ruth. Los juegos son referentes culturales. Todo juego tiene referentes estéticos o está inspirado o ambientado en culturas, códigos, geografías, ámbitos, etc. También recogen la pluralidad para transmitir valores de diversidad, mensajes educativos o informativos, etc. Es por eso necesario entenderlos, preservarlos y estudiarlos.

Oriol. El juego de mesa más antiguo conocido tiene 4.600 años, es un juego conocido como “duro”, por que va a ser encontrado en un yacimiento arqueológico en una ciudad ya desaparecida y era un juego en el que los dos jugadores tienen circulitos en un tablero. Se juega con unos tetraedros, lo tiene ahora el *British Museum*, es un juego hecho con nácar y lapislázuli. El juego estaba en la tumba de un emperador, casualmente desde que va a empezar la pintura, es decir que desde que tenemos la pintura tenemos el juego, pero tenemos un juego muy complicado. Aquel juego ya tenía reglas muy complicadas, por tanto podemos decir que desde mucho tiempo atrás ya teníamos juegos. Es evidente que el juego es cultura, si desde hace 4.000 años ya había alguien que se preocupaba de ponerlo en ese entorno, en aquellos materiales tan nobles y en la tumba de un faraón.

Marius. Si me permiten yo añadiría que la invención del alfabeto y de la escritura es un juego y que los historiadores del alfabeto explican el nacimiento de este tipo de transcripción a partir de diversos símiles, dos de los cuales tienen que ver con el juego. El principio de rebus es el juego que actualmente es el principio de los jeroglíficos, que es asociar un dibujo a una palabra ya sea por que hay una proximidad fonética entre una cosa y otra y de aquí se explica el alfabeto, y el principio de la acrofonía, acros de extremo, que es el mismo principio del juego de las siglas, donde se toma una sigla, de hecho una sigla o acrónimo es el principio de la palabra que definía el uso, se cogía nada más la inicial y por eso acababa siendo el alfabeto. Por eso la composición alfabética proviene de un juego. Pero yo siempre he sostenido que toda nuestra relación con el lenguaje proviene del juego, desde su propio aprendizaje, por que nosotros aprendemos jugando, reproduciendo, riendo, obteniendo placer y después entramos en el ámbito escolar y académico, comienza digamos el aprendizaje reglado, dejando de lado digamos este espíritu del juego. Por eso yo creo que el juego, no es que sea un referente cultural, es que es constitutivo de la cultura, transmitir cualquier información es interrelacionarse a partir de unas reglas predeterminadas aunque puede ser, sin irnos tan lejos que hoy hay culturas que tienen el juego más como un referente y la nuestra no sería de las que lo tiene más claramente referenciado, eso es evidente. Es un referente cultural, para mí no hay ninguna duda.

Emiliano. No tengo mucho más que decir, pero realmente sí, hay juegos a lo largo de la historia de la humanidad, y el hecho de cómo pasa la moda de un estilo a otro tiene una relación, quizás no demasiado evidente, con el juego. Siempre hay una vertiente que va un poco más allá del puro entorno en donde el juego se manifiesta.

1.4. Juegos y preferencias

Ruth. ¿Cuál es vuestro juego preferido? Y los juegos ¿solos o acompañados?

Marius. Depende del día, yo alguna vez he estado enganchado por muchos años al *scrabble*, pero depende de quien te los ofrece... en general, yo me quedé en los juegos de máquinas en los bares, en el plan vintage, jugué los marcianitos, etc. Quizás las app gratuitas de la tablet si que las he probado todas, tanto “*apalabrados*” como el “*mezcladitos*” y juegos de estos para ir viendo como son pero no me acabo de enganchar.

Oriol. Yo no me engancha a los juegos, juego muchos diferentes, de ordenador y de nintendo, he estado en muchas cosas y en ninguna para conocerlos. Y en juegos de mesa hay pocos que repita, nada más hay uno que repito desde hace muchos, que si os lo explico me preguntaréis como es que

no conocemos este juego. Es un juego sin reglas en que un jugador es Dios y el resto de jugadores son mortales, Dios se inventa unas reglas y el resto le va detrás intentando entender que hace este señor, todo esto visto desde la estética... es un juego de cartas muy simple en que un jugador escribe una regla de colocación de cartas y el resto de jugadores han de intuir que pasa. Unos 10 o 15 años después de jugar este juego, cada vez es más difícil encontrar nuevas reglas de posiciones de las cartas por que al final las cartas son limitadas, figuras y números, cuatro palos dos colores y se acabó y con todo y eso resulta que hay tantísimas maneras de dirigir el juego.

Emiliano. Depende mucho del momento, pues es importante no solo el juego sino la compañía que tengas, de hecho eso es fundamental. A mí me gustan sobre todo los juegos que tengan una buena narrativa, y hablo de narrativa en sentido amplio, de hecho he estado días sin dormir jugando por que el juego tenía, a mi entender, una narrativa interesante. Y últimamente lo que más juego, aunque poco, es juegos colaborativos. Socialmente no me gusta competir con nadie y si que estoy enganchado a algunos juegos que son más de colaborar y me gustan mucho más que el tema de solo competir.

Marius. Nosotros intentamos que siempre haya una versión solitaria, además de intentar ver cual es el límite, aunque casi siempre nos movemos más allá de los dos jugadores, por tanto pensamos en juegos colaborativos.

Oriol. Yo defendiendo la base social del juego, la defendiendo absolutamente.

Marius. Es como el sexo, es mejor en compañía.

Emiliano. De acuerdo con los dos, la parte social del juego es la más importante.

1.5. Diseñar para el jugador

Ruth. Podríamos decir que se diseña pensando concretamente en un jugador en específico. El jugador es un ente activo y no pasivo que acabará interactuando con el juego, y por tanto como diseñadora debo intentar que el jugador se comprometa, se implique y se emocione. En vuestra experiencia ¿Cual es el proceso de elaboración de un juego? Obviamente en cada caso es distinto, dependiendo del tipo de juego.

Marius. Yo nada más puedo hablar de juegos lingüísticos en este caso, no sé más, siempre es encontrar un mecanismo que sea productivo para que resulte excitante o divertido en todos los sentidos, pues el placer y el dolor están muy cerca y en el caso de los juegos lingüísticos a veces el placer es inversamente proporcional a la dificultad, por tanto hacer un juego muy sencillo puede resultar muy poco adictivo, pero en el proceso, en el mismo lenguaje, es buscarle un mecanismo por sílabas, por letras, por palabras, por lenguas, para ver como puede llegar a dar juego aquel procedimiento y que quieras repetirlo muchas veces.

Oriol. Yo cuando me propongo hacer un juego no pienso para lo que puede servir sino en los jugadores y el beneficio que encontrarán en él y el beneficio va en función de los resultados. Ya hemos visto que placer y diversión, diversión y placer pueden no serlo, la palabra reto aquí también entra, la palabra estar con la gente y con quien quieres estar también entra, pero sobre todo en lo que

no pienso al hacer un juego es que pueda servir para alguna otra cosa, el tema este de la gamificación que está tan de moda consiste en decir que el juego sirva para alguna cosa. He participado en procesos de este tipo pero siempre salvaguardando el juego, es decir, un juego es bueno si es buen juego. Un juego no es bueno por que enseña matemáticas, un juego es bueno si es buen juego.. y ¿que hace un juego bueno? Pues que sea diferente, que sea incierto, que proporcione diversión, que no se sepa al final quien gana. Dentro de un juego hay muchos tipos de cosas que pueden hacer un buen juego, por tanto, mi aproximación como autor al juego es pensando que hará el jugador cuando se lo encuentre delante.

Emiliano. Estamos de acuerdo en todo eso, por que si no es un buen juego no es ni siquiera un juego, pero además, en el tema de la gamificación si que es necesario conocer muy bien al jugador. Sin ir muy lejos esta mañana hablábamos del diseño de un juego para médicos, y no puedes pensar en diseñarlo si no conoces como es un médico, por tanto es muy importante en el proceso conocer muy bien al cliente final por que para que sea divertido, y sea un reto suficientemente interesante, para que sea un buen juego al final de todo, tengo que pensar en como piensa mi jugador, no puedo pensar en lo que me gustaría jugar a mi o como lo haría para mi, porque entonces no es un buen juego. En mi sector es muy importante conocer a quien se va a dirigir el juego antes de empezar a desarrollarlo.

Marius. Bueno, de acuerdo, lo que pasa, fíjate que el ejemplo que tu pones ahora es un perfil de usuario, no un objetivo, por tanto, primero es el usuario, el cliente, pero incluso así se me hace difícil creer que los médicos piensan de alguna forma diferente del resto de los mortales.

Emiliano. En el proceso de diseñar juegos tenemos el perfil del usuario, y se trata de conocer muy bien el perfil, aunque hay una serie de registros que en general afectan a todos, no al cien por cien, es decir, saber como piensa este tipo de usuario es vital.

Marius. Lo que pasa es que yo solo puedo hablar de juegos lingüísticos y para mi el juego es un ámbito creativo de la misma intensidad y magnitud que otros lenguajes creativos como pueden ser la literatura, el cine o el teatro. Yo he ido al museo de la ciencia y he visto pequeñas obras de teatro con becarios muy bien intencionados que querían representar una cosa didáctica, y he estado en mesas redondas donde se ha discutido si eso era teatro o no y nunca se ha llegado a una conclusión clara. Así que el hecho de decir queo estoy en un perfil concreto de usuario es difícil trasladarlo al ámbito de la escritura, pero cuando alguno crea una película, o una novela o una obra de teatro, si que hay gente que le pone una etiqueta, pero eso es muy reduccionista, en cambio la experiencia es que lo que acaba llegando a un colectivo muy determinado es fruto no de una clarificación sino de una serie de elementos que hacen que con aquello se identifique. Quiero decir, que tu tal vez harás un estudio muy profundo sobre como piensan los médicos y creas un juego para ese colectivo y al final los médicos acabarán jugando a otra cosa.

1.6. Metodologías y perfiles

Ruth. Cuando se desarrolla un juego por lo general las metodologías utilizadas siguen principios ágiles para dar soluciones iterativas y ser flexibles ante requerimientos cambiantes. Otra característica puede ser que la toma de decisiones se hace en base a la experiencia, sin existir un proceso definido ni

técnicas específicas a seguir. ¿Cuál es vuestra metodología? Obviamente los tipos de juegos, de calle, de internet, de mesas, etc. tienen procesos muy diferentes.

Marius. Jugar mucho, jugar es el principio, luego, poner en común unas reglas y probarlas, o sea, el test constante.

Oriol. Yo no tengo método por que hay veces que el juego proviene de hablar de un tema determinado, hay veces que un juego viene de querer cruzar dos ideas y a veces un juego proviene de una noticia, de leer el diario. En el juego lingüísticos quizás es un poco más complicado, pero yo creo que de juegos muy lingüísticos y de juegos que son muy determinados como el *war game*, en los juegos actuales, como mínimo para mí, no hay una manera única de acercarme a un juego, o de aproximarme a la idea de un juego.

Emiliano. Yo uno las dos cosas y añado una más, pues en mi caso yo parto de un cliente, ¿quién es mi cliente? ¿cuál es el objetivo del cliente?, y luego está la inspiración que como dice Oriol puede venir de un periódico o de donde sea, y luego jugar. Por tanto mi metodología es saber a quien va, luego la parte más creativa y luego la de jugar, jugar y jugar.

Ruth. Dentro de este proceso ¿hay otros perfiles que complementen vuestro trabajo? Con esto me refiero a otros miembros que complementan el equipo de desarrollo, por ejemplo un ilustrador, una persona que crea la música en un videojuego, etc...

Emiliano. En mi caso sí que tengo un departamento y dentro de este una persona que lleva la parte de usuario y se ocupa de la parte más relacionada con los objetivos. No hay que olvidar que nosotros trabajamos siempre con un cliente, yo no trabajo pensando en que alguien va a jugar, sino en que medio, y que hay alguien que me encarga el juego y que además está un tema comercial, por lo que cuento con un equipo para todos estos procesos, desde el de creación hasta el de usuario pasando por el ilustrador. En el caso técnico depende del juego, si es un juego sobre papel no es lo mismo que un videojuego.

Marius. Yo, en mi caso, si he de hacer juegos necesito a un diseñador. Otras veces he tenido una historia previa, es decir, me he puesto a hacer crucigramas por que alguien previamente los había inventado, ya era como un subgénero literario y en su momento me fui interesando y además dentro de los mismos crucigramas hay todo un sin fin de posibilidades que ya existen y entonces los mezclas o intentas algo diferente. En el caso de los juegos que he hecho por la radio, después de haber hecho yo diversos juegos, me vino la propuesta de hacer crucigramas por la radio. Entonces sí que me planteé el medio, y el medio impedía, a mí entender el hecho de pensar en un jugador que pudiera escribir, por que ¿dónde escucha la radio la gente? En el coche, en la ducha, eso impide la posibilidad de escribir, de tal forma que fui montando un formato radiofónico. Luego vino la posibilidad de hacerlo en Facebook, pero durante el proceso me di cuenta que el medio era radicalmente contrario al juego, pues Facebook era un entorno en donde las personas pondrían las respuestas inmediatamente, de tal forma que tenías que hacer otro planteamiento que viniera dado por aquel medio de comunicación, como pasó con la radio, en este sentido, sí que de todas las mutaciones, lo que son las reglas del juego verbal dependen mucho del medio, como pasa con la lengua si lo haces a través de un libro, o a través de un juego de mesa, o a través de un medio de comunicación como la radio o el Facebook. Por lo que has de hacer una propuesta que sea diferente y aplicable. Y aquí sí que hay otros factores vinculados a los medios.

Oriol. Siempre hay un creador detrás, pero en el caso del juego de mesa digamos que el autor es todopoderoso y eso no es así en el videojuego o en el juego de la calle. En un juego de mesa intervienen muchas personas pero todo está al servicio del autor: el ilustrador, el diseñador gráfico, etc. Sin el autor, todas estas cosas no existen. En un videojuego imagino que no es así, por hacer analogías. Un videojuego se parece a una producción cinematográfica y un juego de mesa a un libro. El diseñador gráfico en el diseño de un libro es importante, seguramente buena parte de las ventas pueden venir de este señor, pero de lo que estamos hablando es de un escritor escribiendo un libro, en un juego de mesa estamos hablando de lo mismo, de un autor que ha escrito y desarrollado un juego, después ya hay toda clase de profesional, en un juego de mesa la parte gráfica y la ilustración es más importante que en un libro o en una novela, en cualquier caso, sin el autor, el ilustrador no existe, por decirlo de una manera cruel.

Emiliano. Difiero de lo que dices, por ejemplo en un cómic no es más importante el autor que el ilustrador, si le pones otra estética, el cómic sería diferente y videojuego y cine no es lo mismo.

Ruth. Opino como Emiliano ya que un videojuego no es exactamente una producción cinematográfica y generalmente se piensa que un diseñador de videojuegos es el equivalente a un director de cine.

Oriol. Para poner un ejemplo de lo que digo, un juego que surge ahora mismo de un autor de aquí, hace un contrato con una editorial, esta editorial hace negocios con Alemania, el juego sale con el mismo nombre en España y en Alemania, exactamente con las mismas reglas pero con dos cubiertas totalmente diferentes. La de Alemania es totalmente “zen” y la de aquí es un bosque profundo, sobre cargado de flores y de plantas, y el juego es exactamente el mismo, los ilustradores son buenos y ganan una pasta por hacer su trabajo pero su trabajo está justo por debajo del trabajo del autor. Este caso es muy claro, las dos editoriales han hecho una estética diferente del mismo juego del autor. Y aunque en general la parte gráfica de un juego vale mucho dinero, y la editorial compra la licencia del juego normalmente con la licencia ya compran el derecho de uso de la gráfica. Este es un caso excepcional, sin embargo el juego está teniendo muy buena acogida y se está vendiendo muy bien en ambos sitios, la crítica lo está acogiendo muy bien, por tanto las dos opciones estéticas son buenas.

Marius. En el caso de las traducciones, te traducen una novela y el último que la ve eres tu, con lo que quiero decir que cada industria tiene su grado de prestigio o de quien lo mueve. Oriol hablabas del cine, y en el cine claramente todo se ha decantado al productor, es decir el productor ejecutivo manda mucho más que el director, en producciones industriales, es obvio que en el cine de autor no, y eso marca la diferencia.

1.6. El potencial del juego para persuadir e informar

Ruth. Los juegos pueden persuadir a las personas. Como seres humanos y por nuestra propia naturaleza, somos susceptibles a la persuasión. Somos conscientes de que hay personas que son capaces de cambiar su opinión gracias a los juegos. En vuestra opinión ¿Cual es el potencial que tienen los juegos para persuadir?

Emiliano. En este caso resalto que yo si encuentro objetivos en los juegos y que pueden persuadir a las personas. En una asignatura con un 40% de suspensos se puede pasar a tener un 20% de

suspensos utilizando el juego. Puedes encontrar un cierto equilibrio y dotarle de una estética, menos agresiva y del tal forma que el alumno aprende más o mejor, o por lo menos le encuentra de utilidad.

Marius. Yo por ejemplo, hace muchos años conocí entré la dinámica de los juegos verbales en Italia un libro de Zamponi que había aprobado Umberto Eco y le había dado mucho prestigio. Era una antigua obra maestra que había reunido todos los juegos de palabras que había hecho con sus alumnos, anagramas y todo el juego verbal en clase y por tanto aquel libro como lo había promovido Umberto Eco suscitó un debate en Italia sobre si el juego verbal debería de ser una asignatura, y eso generó un debate terrible y surgieron todos los pros y contras y al final no se hizo asignatura y yo creo que se ha hecho bien el no hacerlo una asignatura, por que codificarlo para mí significa desvirtuar un poco este punto de transgresión que involucra cualquier cosa lúdica. En el caso del juego, y por influencia de Oriol, este debate no lo tendría en cuenta, el es radicalmente contrario al hecho de hacer juegos que sirvan para alguna cosa. Yo no tengo esta posición pero sí que no me fío de esta codificación. Yo he sido siempre apóstol de los juegos verbales y cuando me han dicho de codificarlos “por que así aprenderemos la lengua”, aprenderemos si queremos, no me parece que sea lo adecuado y conste que hemos hecho muchos juegos que son utilizados por maestros en escuelas de Barcelona y que lo encuentro fantástico, pero no creo que sea la intención final del juego.

Ruth. Sin embargo encontramos un sector profesional muy amplio que se dedica a crear juegos para el aprendizaje...

Oriol. Yo con eso si he de ser muy radical, un juego no sirve para todas las cosas, otra cosa es que el juego tenga efectos colaterales beneficiosos, es decir, un juego para aprender geografía. Hay buenos libros que te enseñan geografía, por descontado, y hay juegos con los cuales se aprende geografía, si que los hay pero la función de un juego nunca es enseñar, eso por definición, otra cosa es que haya un sector profesional que se dedique a eso y que tenga buenos productos. Creo que ahora si ya nos hemos puesto de acuerdo con Emiliano y Ruth en que el juego es bueno para eso. La mayoría de juegos educativos son malos, hay buenos pero hay muchos muy malos, ¿por que? Por que quien piensa en el juego piensa solo en temas educativos y no piensa en el juego. En cambio hay juegos en donde aprendes matemáticas, claro y muchos, pero para mí lo que está de base es si estamos hablando de juego o estamos hablando de otra cosa, y en segundo lugar, bienvenido el efecto colateral que el juego trae en consecuencia. Así que volviendo a tu pregunta, si, los juegos pueden persuadir.



2. Repensemos el juego - 7 de mayo

Existen diversos métodos y puntos de vista entre profesionales e investigadores de los juegos, con lo que podríamos decir que el discurso sobre el concepto de juego, continua "en construcción" y aun no se puede decir que este unificado. Bajo esta premisa, la idea de esta segunda mesa es explorar: La definición de juego digital y sus características, el potencial que tienen los juegos digitales para persuadir, educar o informar, reflexionar sobre las posibilidades expresivas de los *Games* incluyendo enfoques de procedimientos, estética, creatividad o nuevas interfaces. ¿Cual es el impacto social que consiguen los juegos digitales? y finalmente, ¿Que es lo que hace a los juegos digitales tan irresistibles?. En un formato de charla, la discusión se plantea en un formato de diálogo amable, informal y distendido donde cada uno podrá mostrar su experiencia. Se han seleccionado los textos más representativos para estas páginas.

El perfil de los invitados:

Gonzalo Frasca

Doctor por la IT *University of Copenhagen*. Investigador y diseñador de juegos digitales centrado en el estudio de juegos políticos, juegos y comunicación y juegos serios. Profesor de la Universidad ORT en Montevideo. Columnista en CNN Español y co-fundador de la compañía *Powerfulrobot*. Autor de *EscuelaLab.com*

Nelson Zagalo

Doctor en Ciencias de la tecnología de la Comunicación. Es profesor de la Universidad de Minho, Portugal. Centrado en el desarrollo de emociones en los juegos, haciendo servir un enfoque multidisciplinar entre el arte, la comunicación y las ciencias de la computación. Fundador del laboratorio *EngageLab* y de la Sociedad Portuguesa en Ciencias de los videojuegos, miembro del *Center for Communication and Society Studies*.

Flavio Escribano

Responsable de Investigación en GeCon (Fundación Iberoamericana de Gestión del Conocimiento) y miembro colaborador del Grupo de Investigación en Tecnología, Arte y Comunicación del Programa Andaluz de Investigación. Co-fundador de *ARSGAMES*, colectivo dedicado al *Game Art* y los *Games Studies*. Ha colaborado como experto con el IPTS de la Comisión Europea, Ministerio de Educación de España. Doctor por la Universidad Complutense de Madrid.

Ruth S. Contreras Espinosa - Moderadora

Doctora en Multimedia por la Universidad Politécnica de Catalunya. Profesora de la Facultad de Empresa y Comunicación y Máster *Apps & Games* de la Universidad de Vic. Colaboradora del grupo de informática en la Ingeniería (GIE-UPC). Investigadora visitante del Politécnico de Torino (Italia). Co-autora de la colección de juegos *Personatges en Joc*. Autora de artículos centrados en *Game Based Learning*.

2.1. Entorno al concepto juego vs videojuego

Ruth. El concepto juego genera un debate sobre todo en el mundo académico donde se consideran las definiciones estandarizadas y existe la preocupación por profundizar en los conceptos. Para definir un videojuego o juego digital, quizás debamos empezar por ¿Qué es un juego?.

Nelson. Es una cuestión compleja, para mí la forma más sencilla de definir un videojuego, es decir que es un artefacto interactivo en el que puedes tener todo lo que quieres, si quieres que sea audiovisual e interactivo. No se bien definir lo que es un juego, creo que es muchas cosas... suele suceder en la humanidad que se busca definir el juego, limitarlo, siempre tratando de acotarlo, intentado tomar el toro por los cuernos y definirlo por más que sea complejo. Hay varias formas, desde mi punto de vista yo creo que diferenciar entre juegos y videojuegos es un poco tramposo en el sentido de que la tecnología puede intentar ocultar lo que estamos tratando de entender. El juego lo primero que hace es una abstracción, es una manera de simplificar la realidad, entonces es un modo subjetivo durante un momento, en un tiempo y en un espacio definido para llevar a cabo cierto tipo de acciones, en las cuales creo que estoy limitando lo que me va a suceder, eso es lo que cree el jugador, pero no necesariamente pasa. Por ejemplo en el caso del fútbol, creo que voy a realizar ciertas acciones, pero no puedo contemplar que voy a salir con una pierna quebrada a causa de un accidente. Sin embargo yo creo que cuando entro a un juego en línea o me pongo a jugar *Parabis*, estoy simplificando el futuro en cierta medida. De una manera similar pero no estructuralmente idéntica a lo que pasa a posteriori con las historias. Las historias simplifican el pasado, el juego simplifica el futuro, están conectadas pero son ontológicamente opuestas, eso sería el *play*. Con respecto al *game*, se suele pensar que el juego es más estructurado, es el que define a los ganadores de los perdedores, pero eso es parcialmente cierto, o sea que en la mayor parte de los casos si ocurre, pues todos los juegos tienen reglas, pero la mayor parte de reglas son sociales, el *game* no solamente define un ganador y un perdedor, sino además le asigna un valor social, un valor en el sentido de que

se pondera la acción, en el caso de los juegos en línea es claro si uno gana o pierde, si va subiendo de nivel o no. Lo mismo pasa con alguien que está haciendo *skate*, si está jugando con otros *skaters* ninguno de los otros va a decir “gané” o “perdí”, pero sí que cada uno de ellos se define por los trucos que saben hacer y hay algunos trucos más complicados que otros, entonces el ranking social está en base a que tipo de performance puedes llegar a hacer. Eso si claramente es un juego en el que existe un ranking social.

Flavio. Vas por la calle pensando en tus cosas y de repente hay una hoja seca que poco a poco se te va acercando y cuando la tienes cerca del pie la pisas para escuchar como “cruje”, y esto te da una sensación de placer. Está escrito en nuestro código genético el tema del juego, el reto, retar, decir que puedes cazar una hoja que viene hacia tu pie y eso no sabemos por que nos da una sensación de placer, podría parecer completamente absurdo, pero no importa lo complicado, lo grave o importante de los pensamientos que tenías en ese momento, tu cerebro de repente desconecta y te convierte en una especie de felino cazador de hojas secas por la calle. En el mundo animal el juego empieza desde las iguanas, que son los primeros seres complejos que hacen algo que nosotros desde nuestro punto de vista humano definimos como juego, pero para ellas lo mismo es otra cosa completamente diferente, pero es cierto que la naturaleza gasta mucha energía en esto del juego. Muchísima energía y materiales por que, como leía en un artículo del *New York Times*, el 90% de los mamíferos, concretamente los bebés de león marino mueren mientras están jugando, se distraen y entonces son vulnerables a otros depredadores y el crecimiento y la energía necesaria para jugar es tan elevada que en algunas especies podrían desarrollarse en un 50% más de su tamaño si no usaran tanta energía para el juego. Esto significa que es un proceso cerebral muy necesario y que además nosotros incorporamos a nuestra cultura. Yo creo que el juego es nuestra capacidad de incorporar ciertas simulaciones, ciertos futuribles a nuestra cultura. Formas de estimularnos, formas de evitar ciertos peligros para ejecutar procesos que son realmente complejos igual que nuestro cerebro es complejo, y si echamos un vistazo hacia la historia del juego, sea en un tablero o sea de una forma física como pueden ser los juegos griegos, etc. De alguna manera es nuestra forma de estimularnos individual y socialmente, o nuestra forma de enfocar o enfrentarnos a determinadas tareas. Yo siempre pongo el ejemplo de los juegos olímpicos vascos, aquellos en los que cortan leña o levantan la piedra que al final son juegos que parecen proceder del neolítico en donde la manipulación de estos elementos era muy importante y el hecho de tener un referente social, hace que la comunidad también se comprometa en actividades que tienen que ver con la supervivencia de dicha comunidad. Ahora con el juego digital, que para mi el videojuego viene a ser prácticamente esto pero digitalizado, también tiene que ver con la supervivencia del conocimiento, con la supervivencia de nuestras sociedades y con la evolución de las mismas a través del uso de las nuevas tecnologías, así que el videojuego se convierte en la primera elección que tres chavales utilizan para testear la primera máquina digital un poco más avanzada y con interfaz gráfica. Podrían haber elegido cualquier otra cosa, como un proceso matemático, etc. Pero cuando nos enfrentamos a lo desconocido parece que siempre utilizamos el juego como una poderosa herramienta para ello, para no sentir miedo, por lo que parece que jugamos no por divertirnos, jugamos por miedo.

Nelson. Ayer hablábamos Ruth y yo precisamente de la diferencia lingüística entre “brincar” y “jugar” (términos en portugués), brincar es una cosa espontánea y jugar o *play* es aquello con lo que nacemos y con lo que aprendemos a vivir en el ambiente que nos rodea. El jugar es una cosa que tienes que diseñar y en la que tienes que poner reglas, si no lo haces estás brincando, por que puedes seguir creando en el momento y cuando hablas de la hoja que cae, para mi eso es brincar, para mi el *playing* esta absorbiendo lo que está pasando a mi alrededor, pues el juego me permite también comprender como pasan las situaciones, ¿por que se han creado ciertas reglas?, ¿que quieren decir esas reglas?, ¿por que se han diseñado de esa forma y no de otra?, ¿tiene o no que ver con la realidad?. Después tomaré decisiones en base a esas reglas. Cuando hablamos de *play* hablamos de futuro, por que es espontáneo y no se que voy a hacer.

Gonzalo. Los videojuegos están compuestos por muchos elementos: historias, personajes, acciones encadenadas, terminaciones, configuraciones... Yo añadiría que los *games* son un subgrupo de los *plays*, y el desarrollo humano, a partir de los 4 o 5 años de edad, cuando se socializan los niños pueden llegar a tener el concepto del “otro” y por lo tanto de sociedad, y por lo tanto de reglas. Entonces se suele ver, y eso en la sociedad industrial lo ha puesto como oculto, pero en realidad el *play* está presente, lo que pasa es que se estructura como un *game* a partir de cierta edad, y sin embargo todos los *games* son *plays*... pero no al revés.

2.2. Los juegos serios, ¿son una contradicción?

Ruth. Habéis tocado diferentes puntos en torno a los conceptos: se ha hablado de que el juego es un concepto subjetivo, una acción que dura un momento y un tiempo específico en un espacio definido, se lleva a cabo con ciertas acciones, nos estimula, pero sobre todo es una actividad libre y en la que no existen reglas. ¿Qué pasa entonces con los juegos serios? ¿Son una contradicción?. *Serious games* es un concepto no acuñado para los juegos digitales pero si muy utilizado en este ámbito. Bajo la definición de Clark Abt, hablamos de juegos reducidos a su esencia formal, una actividad entre dos o más personas con capacidad para tomar decisiones que buscan alcanzar unos objetivos dentro de un contexto limitado. Su definición más convencional es aquella en la que un juego es un contexto con reglas entre adversarios que intentan conseguir objetivos. Interesan los juegos serios porque tienen un propósito educativo explícito y cuidadosamente planeado, y porque no están pensados para ser jugados únicamente por diversión. Durante los últimos años se han utilizado diversos juegos digitales “serios” que son utilizados en espacios como la educación o la salud. El concepto parece que lo dice todo, debe ser serio porque está destinado a ser educativo y parece que la actitud lúdica no es lo fundamental para el juego. ¿Es contradictorio? Desde mi punto de vista lo es.

Nelson. Si tienes un objetivo fijo, tienes que ir buscando los requisitos para comunicar una idea. Lo puedes hacer con una serie de televisión, lo puedes hacer con el cine, lo puedes hacer con un libro o lo puedes hacer con el lenguaje del juego, si es bueno o malo eso depende de cada objeto, hay objetos muy interesantes, otros no. Yo no soy defensor del juego como complemento en la educación, si no como objeto hecho específicamente para enseñar un tipo de actividad en la escuela. Esto ha pasado también en los años sesenta y setenta, se creían que podían hacer todo con cine, se pensaba en los documentales de la BBC de los que se aprende mucho, pero es muy diferente al hecho de tener una persona interactuando contigo cara a cara y paso a paso. Pues con los juegos pienso que podemos aprender mucho, pero solo algo complementario, yo no creo en una escuela en la que no hay personas, en la que solo estás tú y el ordenador, no tiene sentido por que nosotros somos seres sociables. Y lo interesante es lo que puede la persona que está haciendo la contextualización en la sala a lo que los niños pueden hacer entre ellos. Claro que los juegos multijugador pueden hacer mucho por que se crean muchas relaciones a través de las redes, pero estando en una sala con otras personas es algo que no puedes crear, es imposible de crear, no lo sé si en el futuro, pero para mi en este momento sustituirlo es muy complejo, por eso cuando hablas de un juego serio, un juego educativo, yo prefiero pensar en *Simcity* como un juego que es pedagógico y que no fue creado para ser usado como instructivo, es educativo por que tiene que ser contextualizado por el docente y si lo contextualizas lo puedes usar de una forma muy fuerte, por el contrario, si vas hacer un videojuego para enseñar la contextualización de una ciudad específicamente ¿Cómo vas a saber si funciona?. Un juego puede o no tener éxito en la educación. Yo creo que sobre todo en los test y exámenes, los juegos pueden ayudar mucho por que se puede intentar trabajar más por proyectos en una absorción progresiva de conocimiento. Si hablas de juego en general puedes hacer muchas cosas por que hay profesores que usan los juegos en entornos físicos, pero es más difícil cuanto más masificas el aula, si tienes 30 o 40 alumnos aquí ¿cómo vas a hacer eso?.

Gonzalo. Hay que hacer la diferencia entre juego como objeto y juego como actividad. El juego como objeto es limitante y es una fantasía capitalista de usar y vender, como un reemplazo de toda una experiencia. Pero el juego como actividad, ahí vuelvo al tema de la evolución, esa es la estrategia cognitiva. El juego serio es un juego de manipulación y no hay manipulación más grande que la educación. Tengo varios temas, uno de ellos es la cientifización enciclopedista de los datos que ha hecho que los sistemas educativos tradicionales focalicen demasiado en llenarnos la cabeza de información, pero que tampoco está mal, puesto que es imposible tener sentido crítico sin información. Esta muy de moda el hecho de que los juegos nos enseñan desde procesos: “aprender haciendo” y es verdad, pero los datos son esenciales, yo no puedo tener un espíritu crítico si no tengo una base de datos mínimamente abundante sobre un tema. Esto lo estaba viendo con un amigo que está trabajando en un simulador y hablábamos de *Simcity*, los niños ya tienen el concepto de lo que es una ciudad más o menos, saben lo que es una escuela, una fábrica, etc. Pero si yo quiero simular procesos químicos si no cuento con los datos mínimos no puedo manipularlo de la misma manera. Después el hecho de la actitud de juego como exploración, la actitud del jugador es la actitud del científico y un salón de clases tradicional se opone de forma contraria a esta idea, ya solo el hecho de tener las mesas separadas está frenando la interacción, la colaboración y la receptividad que son los pilares que necesitamos a nivel laboral y creativo en el siglo XXI. El otro hecho es que no se puede copiar, no se puede pedir ayuda al otro, no se puede investigar, ni mirar en Internet datos por que supuestamente esos datos los tienes que tener memorizados. Después está el tema interactivo, lo que si trae el juego pero no necesariamente el videojuego por que con el videojuego tenemos un tema también de inmersión, cuando uno está inmerso en un proceso no se puede ser crítico bajo la definición de inmersión. Los juegos lo que hacen es crear constantemente un proceso de inmersión, y cada vez que uno pasa de nivel agrega un dato más, una estrategia mas y se construye sobre eso, y al agregar eso no se tiene más que dar un paso atrás y mirar el sistema, las reglas, la propia experiencia y eso es tener un espíritu crítico. Ahora bien, si hablamos de interacción, que es en lo que el sistema educativo tradicional falla espectacularmente, pues se asigna una lista de cosas como aprender en función de criterios políticos, tratando de llenar los cerebros con datos que se pierden en el proceso de creación. Es tan evidente como que yo, soy carpintero y estoy enseñando como hacer mesas y tu me traes una mesa de una pata, y se cae... en el sistema educativo tradicional yo te pongo una mala nota y empiezo a enseñar sillas. Si eso lo trasladamos a un trabajo sería impensable, te diría, “prueba con unas patas más, a la mejor se tambalea, bueno, hay que pulirla, pintarla.. y tienes que hacer 8 o 10 mesas hasta que más o menos haces una mesa en condiciones”. La enorme mayoría de los jugadores no se frustra pero la educación tradicional es un máquina de frustrar gente, por miedo justamente a perder tiempo: yo hago como que te enseñe, tu haces como que aprendes, y yo sé que solamente vas a aprender un 5%... y en vez de que se diga, “bueno, solo vamos a aprender un 20%, pero vas a ser cosas útiles”. El espíritu del juego creo que es lo fundamental, más que el objeto o el juego serio, que es un producto que se suele vender a los pedagogos y a la gente asustada. Los padres, docentes y políticos le tienen terror a que el niño no aprenda, pero lo hacen midiendo solamente lo que es fácil medir. El juego objeto educativo ataca lo que es fácil de medir, no la matemática, la aritmética, no saber hacer cuentas con los resultados únicos y no la comunicación ni la literatura si no las faltas de ortografía, son las cosas fáciles de medir y todo el sistema educativo tradicional está focalizado en esos miedos, cuando en realidad si tu le preguntas a cualquier persona más o menos inteligente si quiere que su hijo escriba sin faltas o que sepa expresarse o comunicarse, obviamente va a decir lo primero. Entonces la actitud lúdica y no el objeto es lo que nos parece que nos permite mirar el sistema de una manera más amplia, el juego justamente es sistémico y nos permite y obliga a mirar en grande, creo que eso es lo fundamental, entonces más allá de serio o no, la actitud lúdica va hacia un objetivo específico.

Flavio. Yo conecto con esto de la actitud lúdica, y sobre todo con que el tema serio es un tanto pervertido, es casi como eliminar el espíritu lúdico de los contextos de aprendizaje, y esto tiene un momento en nuestra historia occidental que ocurre en la industrialización, cuando empiezan estos procesos se elimina el espíritu lúdico en esos contextos de aprendizaje. La primera ocasión en la que

se acuña este término en la literatura es en el setenta y tres, si no recuerdo mal cuando se publica “*Serious Games*”. El autor no habla de juegos digitales, como ha dicho Ruth, por que los juegos digitales están en un estado muy primitivo, y al final de su libro si que menciona a los ordenadores que ya empiezan a aparecer en el MIT. Además es un tipo bastante peculiar pues es un ingeniero pero está metido en temas de energía nuclear, y luego funda un colectivo de comunicación para evitar precisamente el tema de la guerra nuclear, un tipo que podría ser un personaje de los que fundaron el juego de *Space World*. Se ve forzado a usar la palabra “*serious*” por que habla de experimentos usando actividades lúdicas en la narrativa para estimular y motivar a estudiantes. Algo que no está ocurriendo en ese momento en las escuelas que es el aprendizaje experiencial, el aprendizaje que está ligado a las emociones, a la comunicación con el otro, ligado a hacer actividades en grupo, colectivas, siendo creativos, donde se pone un reto en el que se tiene que investigar ya sea de forma individual o de forma colectiva como superar esos retos, que es al final lo que hemos estado haciendo precisamente en el proceso de evolucionar. Luego leyendo *Teenage* de John Savage, un tipo que habla de música pop y de adolescencia, dice que cuando empieza la industrialización todas las comunidades europeas que van a Estados Unidos al final se convierte en el poder hegemónico de las naciones. Todos esos chicos que vienen con juegos de sus contextos más rurales los abandonan por que llegan a un contexto que es completamente urbano, y donde los espacios que habitan no permiten juegos, además son metidos en escuelas que son casi como factorías, de hecho son la antesala de las factorías en las que luego ellos van a trabajar. Para empezar se disparan los índices de criminalidad en una población que antes no sufría de esto, se sienten como despojados de sus antecedentes culturales que están muy ligados con el juego puesto que ahora ya no pueden jugar y para colmo se les mete en escuelas donde no pueden aprender de esa forma, jugando, es decir en sus contextos neoburgueses en donde sus padres les enseñaban a trabajar en sus talleres con simulaciones de sus oficios, que les ayudaba a aprender de una forma lúdica, pues eso ya no lo pueden hacer pues se encuentran en una escuela donde los datos son lo primero. Por tanto, yo no creo en los “*serious games*”, por que siempre usamos el juego para aprender y desde que estamos en este sistema de industrialización esa actitud lúdica de la que habla Gonzalo, o esos juegos que utilizamos para aprender son eliminados de nuestros contextos de aprendizaje, se nos fuerza a memorizar y el juego queda en un lugar que es improductivo desde el punto de vista de la monetización que es el recreo, por tanto el “ocio” es improductivo, y lo que es productivo es aprender de la misma forma que luego se te van a exigir en la factoría, que es la sumisión, es decir, yo me como esto por que una jerarquía superior quién me lo está imponiendo y luego yo tengo que producir esto otro que vienen siendo los exámenes, en donde se me van a pedir los créditos, se me ha estado dando información, por lo que yo tengo que cumplir con mi parte del trato que es el examen. Por tanto creo que la industrialización modifica esas estructuras y hasta que la digitalización y un poco más de horizontalidad en lo que son las estructuras sociales permiten que el juego digital nos lleve a reconsiderar el juego para volverlo a poner en el lugar en el que estaba antes, le hemos tenido que decir “*serious*” en un proceso intermedio, pero creo que la coetilla desaparecerá y pondremos el juego en donde tenía que estar.

2.3. Narrativa, mecánicas, tecnología y estética

Ruth. Entonces volvamos al principio e intentemos definir cuales son los elementos que componen un juego digital. Se habla en general, depende de cada autor, de que son necesarios cuatro elementos básicos; narrativa, mecánica, tecnología -y con tecnología podríamos referirnos al papel, el plástico, los diversos dispositivos existentes, etc., y finalmente se menciona la estética. Los elementos dependerán de cada juego por que existen muchos y diferentes tipos de juegos y por tanto existen muchos y diferentes tipos de necesidades...

Flavio. Yo creo que la narrativa es algo que se va construyendo mientras se está jugando, no tiene porque haber un *storytelling*, y creo que habría que diferenciar entre historia y *storytelling*, lo que tu mismo vas incorporando. Por ejemplo, ¿cual es la historia detrás de *Tetris*? Hay autores que indican que detrás de *Tetris* hay una historia capitalista por que tu tienes que ir metiendo todas las cosas y al final vas eliminando las barras, o se dice que es un tipo que vive en la unión soviética y el videojuego va sobre el capitalismo... hay interpretaciones para todos los gustos, y si esta persona la vive así pues es válido, pero obviamente no es la historia de la que quería hablar el autor de *Tetris*. Por que quizás ni siquiera se pensó en una historia, y es el recuerdo de cuando jugaba de pequeño con las fichas del juego original. *Tetris* es un buen ejemplo por que además nos permite evaluar las diferencias entre el juego analógico y el juego digital y lo que nos permite. Si estamos hablando de videojuego pues tendría que haber ciertas reglas que lleven al jugador al lugar elegido por el diseñador del juego. Lo que permite la digitalización, que es necesaria, son básicamente más eventos, mayor capacidad de cálculo. Detrás tenemos una máquina que está ayudándonos a hacer todos esos cálculos matemáticos que suele haber detrás del juego. Siempre se tiende, sobre todo en videojuegos a las reglas, a hacerlas matemáticas por un tema de código y para mi sería esto, definir unas reglas que pueden ser interpretadas en un lenguaje de programación que a la vez se puede ejecutar en una máquina digital, esto sería para mí lo más básico.

Frasca. Limitado a la tecnología en si, yo veo que puede ser equívoco, pero en general el potencial del juego digital es su capacidad para simular. Es interesante lo que decía Brenda Laurel en los noventa cuando se crea por primera vez un juego de naves en pantalla, por qué lo más natural fue hacer un juego de naves en el espacio. En ese momento unos frikis se pusieron a hacer naves porque la conquista del espacio se veía como una cosa casi erótica, y justamente la capacidad increíble que tiene el ordenador para simular eventos, o cosas es interesante si logramos ver la simulación como una extensión de la representación. Ya estamos muy acostumbrados a ver la fotografía o el dibujo, así que ¿cuál es la diferencia entre representar y simular?. Cuando yo estoy simulando estoy representando no solo aspectos físicos y semióticos, sino también comportamientos. Pensemos por ejemplo en un cuadro, el de la Monalisa, yo puedo interpretarlo como una persona, ver los colores, y si bien es manipulable, las autoridades del museo de Louvre no me dejarían tocarlo. Tocar es una manera de interpretar, es literalmente una manera de absorber la obra. Pensemos ahora en una muñeca, la muñeca en sí simula varios comportamientos, le puedo mover los brazos, puedo peinarla o vestirla, y ustedes me dirán que no es una simulación real, es verdad, porque no es la simulación realista de una mujer por que cuando a una mujer le aprieto el estómago no dice “mamá” o “tengo hambre”. Pero el ordenador justamente nos permite incorporar estas reglas y simularlas, con mas detalle. El ejemplo, clásico y sobre todo a nivel ideológico es *Simcity*, cuando Will Wright diseña y simula su concepto de ciudad. Una de las mayores críticas es que representa a una ciudad de la costa este de los Estados Unidos donde no hay transporte público. Lo que hace un creador de juegos de la misma manera que un artista visual es que “encuadra” un espacio, el encuadre no es solo audiovisual, si no que la elección de que cosas deja dentro y cuales deja fuera, es suya. En este caso hay varias reglas, como que no se puede poner una central nuclear al lado de una escuela, ni se pueden subir demasiado los impuestos. Ese tipo de decisiones que más allá de que la gente esté de acuerdo o no, sean realistas, son códigos, son ley, no solamente definen un marco sino que son el potencial del videojuego, después quien gane o quien pierda son más bien objetivos, pero el potencial como máquina designable de comportamientos nos lleva a la creación. Obviamente es algo que se puede hacer de muchísimas maneras pues el ordenador facilita mucho la complejidad. La prueba clásica son los juegos de rol tradicionales en los cuales los humanos hacen de máquina, y obviamente hay diferencias. Los hechos son que ese procesamiento de normas y de reglas, el ordenador lo hace de forma más efectiva, quizás con menos imaginación y con una serie de cosas menos vendibles.

Nelson. Los elementos dependen de cada juego por que tienes muchos y diferentes tipos de juegos y por tanto muchos tipos diferentes de necesidades de elementos. Una cosa es que podemos hablar de diferentes conceptos, aunque se que es mucho más específico, porque cuando hablamos de juego

digital se tiene el componente de “video”, por tanto es audiovisual, y tienes que tener personajes, y ambientes. Para hacer un juego digital se sigue un proceso computacional, con objetos con comportamientos inteligentes, pero no es un videojuego. Por eso decía al inicio que un videojuego es un artefacto, algo que puedes tocar, que tiene un componente audiovisual y que tiene un componente interactivo, si no tiene un componente interactivo estás hablando de la televisión. Si tienes ese componente interactivo entras por el camino de la simulación, por que la representación da el salto y tiene que incorporar el comportamiento y a partir de que la representación incorpora el comportamiento puedes entrar participando, y si participas estás hablando de lo que definimos como un juego. Cuando quieres hablar de los elementos que definen los juegos, es más complejo, yo puedo tener el juego como algo que no tiene reglas, pero cuando tienes un ambiente interactivo audiovisual que va cambiando por procedimientos computacionales, yo tengo que tener reglas, por eso tengo que separar juego de videojuego, de juego digital, hablando de una forma genérica se empiezan a utilizar los conceptos para todos y no son todos lo mismo, no es lo mismo un juego de Tetris que un videojuego, pero la definición, lo que permite ser un juego es muy diferente de lo que permite para mí ser un juego. Aunque tienen cosas en común, no tienen mucho en común, la forma en como está hecho Tetris no tiene narrativa, Pong no tiene narrativa, son diferentes arterias y diferentes géneros. Si voy a jugar un juego de fútbol, no tiene por qué tener una narrativa, esta se produce al momento, yo lo que estoy haciendo es intentando estimular las sensaciones de una persona en el momento.

Gonzalo. Yo no estoy para nada de acuerdo ¿un cuadro abstracto y un cuadro figurativo no son pinturas?. Es exactamente el punto que se está discutiendo...definir el juego a partir de las narrativas no nos aporta demasiado, no es necesario tener una narrativa para hacer un videojuego y ambos siguen siendo juegos. En general el concepto común es el mismo y no deberíamos tener miedo a verlo así. Además dependerá de cómo se diseña un juego. Concluyo que la ludología complementa a la narratología.

2.4. El trabajo de un diseñador de juegos

Ruth. Llegado a este punto, el “camino” nos lleva a hablar del trabajo de un diseñador de juegos digitales. ¿Cómo se diseña un juego?, ¿Cuál es la tarea de un diseñador de juegos?. Otro de los conceptos un tanto polémicos es precisamente “diseñador de juegos” ya que se tiende a relacionar al con un diseñador gráfico, con un diseñador de niveles o incluso con un artista gráfico. El diseñador de juegos abre caminos y crea espacios donde facilita la interacción y favorece interacciones para el jugador que es quién tiene la decisión final...

Nelson. El *game designer* hace el diseño de un juego y hacer diseño no es arte. Es crear una estructura y esto es lo que hacen los diseñadores en todas las áreas de trabajo, en diseño industrial se hace lo mismo, y el diseñador gráfico lo hace con cosas visuales. El resto de diseñadores lo que hacen es diseñar la estructura, la organización, lo que va a pasar ahí, como lo van a usar las personas y como se van a comportar en ese entorno. El diseñador de juegos lo que hace es diseñar las reglas, no hace arte. Yo he visto y oído en algunos grados de videojuegos, mejor no mencionar ejemplos, la confusión que se tiene con los términos. Quizás es por que los grados son recientes o por que no tienen una estructura suficiente en la academia, pues veo que en algunos dan la asignatura de diseño de juegos pero quien enseña está enseñando ilustración o le dicen arte conceptual al *concept art*. No puede ser, no es lo mismo y entonces no saben lo que están haciendo.

Frasca. Pasa una cosa con el *game designer*, y es que existe una larga tradición, y por larga tradición, hablo desde los años setenta, desde los inventores de los videojuegos que intentaron convencerse que los videojuegos gustan tanto como el cine, por lo que ser un “*designer*” es el equivalente a ser un

director de cine lo cual es completamente falso. De hecho, es uno de los trabajos menos glamorosos pues te pasas la mayor parte del tiempo escribiendo un texto en formato word y el resto haciendo bocetos en papel, básicamente es un diseñador y en parte un legislador también, porque el tema del juego es el de la libertad, es el de administrar la libertad, es el de aceptar limitar nuestra libertad pero no nuestras acciones. En el momento en que yo me hago cómplice del juego estoy limitando mi futuro a ciertas y posibles consecuencias. Y engancho un poco con el impacto social que haya tenido la industrialización en el juego, es importante ir un poco más atrás, volver al tema de la educación y la libertad, a cuando la ganadería desestructuró un balance que había a nivel tribal sobre el juego más allá del género y de las edades, entonces las niñas se quedaron en la casa, donde jugaban, pero supervisadas por los adultos y los niños al ir a pastar el ganado durante la mayor parte del día podían jugar entre ellos y sin tener adultos que les explicaran como hacerlo bien y eso es una de las razones de desequilibrios a nivel de libertad y a nivel de aprendizaje que ha tenido consecuencias que después, cuando dejamos atrás la sociedad agraria, todavía se complicó mas en otros aspectos por lo que es importante hablar del diseñador de juegos en términos más parecidos a los de un arquitecto, en los que no crea caminos si no que crea espacios, en donde hay posibilidades de interacción o donde se favorecen cierto tipo de interacciones. Es un trabajo de mucho ensayo y error y nuevamente de reconocimiento en que la palabra final la tiene el jugador.

Flavio. En este sentido si que creo que la industria está interviniendo bastante. En los *indie games* aparecen personajes como Jonathan Blow con lo que aparece el glamour alrededor de ellos. No solo el fútbol da nuestros personajes que de alguna forma son héroes contemporáneos. Los diseñadores empiezan a tener fans y empieza a haber un poco de autoría, aunque no es el mismo papel que el del director de cine, y creo que el reto de todo es el arte, si podemos hablar en estos términos, de generar estructuras de juego que permitan la emergencia, que permitan el suceso no esperado, que permitan que un jugador pueda trascender llevándolo a unos niveles que ni el propio autor había concebido. Esto es muy difícil, es un arte por que la máquina sobre la que estamos programando tiene sus limitaciones y sin embargo hay algunos de esos autores que lo consiguen.

2.5. Diseñar para el jugador

Ruth. Se ha hablado y escrito mucho sobre la interactividad, sobre las estructuras interactivas en un sentido endógeno y que requiere que los jugadores de alguna manera estén implicados con el juego, por tanto, estamos hablando de que el jugador es un ente activo y no pasivo que acaba interactuando con el juego, Esto podría significar que un juego se diseña siempre pensando en un jugador específico, ya que no se debe menospreciar al jugador: si yo diseño un juego que no comprometa, implique o emocione al jugador, lo pierdo...

Flavio. Yo diseño para los usuarios por que está de moda en el mundo del marketing. Hay que amar al usuario y está prohibido que el usuario no entienda tu aplicación, todo empieza por él, y está contaminado por el tema del marketing, siempre estás pensando en el consumidor, entonces te vienen las tablas de análisis de "varón entre 18 y 25 años", con sus escalas socioculturales, económicas, de tales ciudades que es donde se lanzan las campañas.

Gonzalo. Lo interesante del juego es que nos obliga a los autores a no ser arrogantes. Uno de los puntos más fuertes, a diferencia de lo que estamos acostumbrados en la literatura, el cine, el arte en general, son los juegos e iba a hablar de los cibertextos, que en general se interpretan en dos niveles no idénticos, uno es el tradicional semiótico, otro es una interpretación de manipulación física, de acción, en otras palabras, no solamente lo que yo aprendo del juego, si no lo que yo entiendo sobre como jugar y son dos tipos de interpretaciones paralelas pero diferentes. Entonces, uno no puede

ponerse en pose arrogante en plan “si no entienden allá ellos”, que es básicamente la actitud del artista del siglo 20, ni tampoco “si no aprenden a manipularlo allá ellos”, por que si el jugador no aprenden a manipularlo no existe el juego. A nivel comercial y en general, si yo no logro que mis jugadores aprendan a jugar en los primeros tres minutos es equivalente a un zapping en televisión, automáticamente el jugador va a pasar a otra cosa y eso es lo que explica precisamente el potencial que tiene el videojuego por que a diferencia de otros creadores o comunicadores el diseñador de videojuegos no tiene más remedio que establecer un diálogo directo con el jugador, y construir juntos un entendimiento de cómo jugar, sin eso no hay juego, y eso hace que a los diseñadores de juegos no nos quede más remedio que aprendamos a ser humildes, es la base. Por eso el juego ha desarrollado estrategias cognitivas, el juego es la estrategia cognitiva evolutiva por defecto que tiene el ser humano para aprender. Muchas veces nos preguntamos como hacemos para preparar a la juventud para un futuro donde no sabemos que trabajos van a tener. Es interesante por que en el último milenio teníamos una idea de las actividades profesionales que se iban a realizar en el futuro, ahora hay muchos trabajos que no existían hace diez años. Entonces, esa pregunta de cómo preparar a la juventud ya la resolvió la evolución hace millones de años conectando el placer con la curiosidad, es decir, nos da placer la curiosidad y eso hace que en los primeros años de vida uno aprenda jugando, tomando riesgos y testando los límites, por eso el juego en general es como estrategia cognitiva y el videojuego desarrollando estrategias un ejemplo del tutorial, es decir, da la información que necesita el jugador en el momento, ni más ni menos, nadie se va a poner a leer 400 páginas antes de jugar al *Super Mario*, pues siempre construye en base a lo que aprendió en el nivel anterior, cada nivel es un poco más desafiante que el anterior pero tu vas tomando el concepto de que el conocimiento es algo orgánico y que va creciendo. No se puede menospreciar al jugador y eso es lo más atractivo de diseñar juegos, por que si yo lo hago demasiado difícil o demasiado fácil pierdo al jugador, por tanto no es populista si no que establece un diálogo real.

Flavio. Yo creo que esas dos contraposiciones son las que confluyen en juegos. En *Flappy Birds*, la acción de tocar la pantalla es sencilla, y la dificultad de la interacción es muy alta. Es algo que nosotros también notábamos en nuestras campañas cuando hacíamos *advergames*, habíamos hecho un multijugador muy complejo, con unas reglas muy simples pero que requerían la interacción de varios jugadores a la vez y aunque tuvo éxito no se pudo comparar en absoluto con otro juego que era mucho más simple y con un proceso de recompensa más directo, hasta el punto de que si uno tuvo 20.000 usuarios, otro tuvo diez veces más usuarios, y estamos hablando de campañas que duran una o dos semanas, así que hay que negociar en términos de simplicidad o al menos en términos donde la complejidad esté muy equilibrada. Concibo el juego como una espiral en que tu vas haciendo una serie de acciones que se van repitiendo, pero cada vez se van abriendo más, van siendo mas complejas y esto es lo que hace que el jugador siga interesado por el acto de jugar.

Nelson. Hay varios momentos en el desarrollo de un juego que precisan del jugador, pero se tiene que tener un objetivo muy claro, como en los juegos educativos, si tienes un objetivo muy claro de lo que quieres con el juego es que vas a buscar en las personas, lo que necesitan, como lo deben saber, como lo deben pensar, como van a utilizar las herramientas en ese momento. Esto es una primera fase que depende de lo creativo que sea el juego, si piensan en el juego de entretenimiento esta primera fase no es tan importante, la fase de crear el concepto, crear la idea es una fase más natural más creativa, es una fase que depende de ti y de la observación de las personas que te rodean, pero después tienes que lograr equilibrio, una cuestión de balance, de llegar a que la persona entienda como va a jugar. Al inicio de los juegos el jugador tiene que saber que es lo que va a hacer, no es correcto ni lógico tener un manual muy grande para que el usuario entienda como tiene que jugar, esa no es la lógica, la lógica es saber como lo vamos a hacer de modo corporal y eso es muy importante por que lo podemos trasladar a otras áreas, es decir, utilizar el juego para enseñar como se juega el juego, y ahí es donde tienes que ver no solo si el juego está funcionando si no como vas a pasar esta información a las personas, después de los tres primeros minutos como puedes conseguir un jugador que puede estar 5 o 6 horas, siempre entendiendo la dinámica del juego, que vas siendo llevado de la

mano que vas entrando hasta que llega un punto en el juego te das cuenta “ahora lo percibo todo, y lo domino”. Y cuando tienes la maestría del juego te sientes mucho más realizado, es como cuando terminas un libro y lo entendiste todo, aquí cuando dominas la mecánica es cuando tienes la realización completa, aunque depende también del tipo de juego. Tienes que hacer los requisitos antes o después para validar lo que has hecho, por que entiendes la usabilidad. Nosotros usamos mucho la usabilidad en videojuegos, por que es una cosa muy mecánica, muy repetitiva. Si has conseguido hacer esa tarea, si o no, pues el videojuego presupone un desafío, si no hay desafío no hay videojuego.

Gonzalo. Es interesante también como esa misma mecánica se ha trasladado a géneros que compiten con el videojuego. Dos profesores de los años noventa escribieron un libro que se llamaba “*Remediation*” donde analizan como cada vez que viene un género nuevo el anterior dominante trata de emularlo, como pasó con la televisión que trató de emular a Internet, tratando de parecerse a una página web. Cuando aparecieron los arcades, los *pin balls*, los *flippers* comenzaron a poner pantallas tratando de competir, y lo estamos viendo desde hace 20 o 25 años atrás, sobre todo con la televisión que se siente amenazada por el juego y ha incorporado justamente elementos de juego, como es el caso de los *reality shows* o las series de televisión, el *reality show* transformó a la televisión en el deporte del espectador, ¿qué es lo interesante de ver un partido de fútbol para quien no está jugando fútbol? Gran parte del interés es comentarlo al otro día en el trabajo, y logró eso, más allá de la experiencia vivida, lo interesante era después comentarlo. Hay otro libro interesante que se llama “Todo lo que es malo para ti es bueno para ti” y marca las líneas argumentales de una serie de televisión de los años setenta, habla de una serie moderna como “Los Soprano”, donde se muestran siete escenas para que sepas de que van a hablar, de que tan complejo es, bueno eso es básicamente lo mismo que el tutorial, una manera de dar la información justa en el momento justo, por lo que se puede aumentar la complejidad pero sin desconocer la necesidad del espectador y del jugador, y en esa medida la televisión moderna está tratando de asimilar estas estructuras que tienen los juegos por que nuevamente se siente amenazada, por que en la ecología de los medios suelen pedirse prestadas este tipo de cosas, lo que les permite crecer.

Ruth. Eso tiene que ver con aumentar la curiosidad del espectador, por que se dan cuenta de que las personas cuanto más curiosas, más se envuelven en la situación.

Gonzalo. El hecho es el desafío. Anteriormente el género que hacía esto era la novela de detectives, que era un *puzzle*, pues bien, el hecho de que uno este mirando una serie y a veces se mencione a un personaje que hasta ahora nadie había mencionado y te preguntas a quien se refieren, esto hace 25 años podría parecer mal hecho, ahora se hace y sobre esto empieza teorías como por ejemplo ¿Qué hace este oso polar en *Lost*?, esto permite a un espectador activo jugar el juego, uno domina las formas a nivel experto ahí ya no se está siendo crítico, se está siendo pasivo, por más que estés manipulando botones, entonces hay que tener cuidado de no fetichizar demasiado el juego en si como actividad mágicamente interactiva.

2.6. Estudiar vs diseñar juegos digitales

Ruth. No está reñido el hecho de diseñar juegos, investigarlos y jugarlos. Podemos decir que en el siglo XXI el videojuego, pero también del juego, va a lograr su expresión más amplia y también más siniestra, y existe un campo fértil y áreas que han sido poco exploradas tanto en el diseño como a nivel académico.

Nelson. Definir conceptos y su estudio es una cosa académica y hay mucho que investigar, lo único que cuestiono es a las personas que quieren hacerlo, porque es algo más analítico que constructivo.

En el área de los videojuegos puedes hacer un proyecto para testar una idea, y hay mucho espacio para hacer, dentro del área del diseño o de la interacción hay un espacio mucho más grande. Creo que en la investigación cada vez va a haber más personas trabajando en ello, y no me gusta mucho como se está tratando el tema en la academia, pues parece que lo más importante es como se va medir el éxito de la experiencia. Si vamos a hacer un juego, lo más importante es saber al final si ha resultado y si ha habido éxito, en términos de aprendizaje, con métricas, pero también es importante empujar el lado de la comunicación, me interesa establecer un proceso de comunicación entre personas o grupos y a eso no puedes ponerle métricas para definir si ha sido un éxito o no, porque empiezas a condicionarlo todo. Tienes cientos de datos que tienes que aprender, pero sabemos que solo vas a aprender el 5% de todo el resto lo vas a olvidar después completamente, por eso, si logras un proceso de comunicación en el que puedes retener el 20% de la información, fantástico.

Gonzalo. Campo fértil obviamente hay, yo tuve la suerte a nivel académico de ver nacer el campo en los años noventa, pues era muy poca la gente que se involucraba en este tipo de investigaciones pues parecía algo poco serio. Aristóteles precisamente hace miles de años empezó a hablar de historias, de narrativa, de drama, pero no de juegos y eso muestra que en occidente hay un prejuicio importante con respecto al juego. Y ahora no es solamente que el videojuego esté dando una oportunidad si no que ahora a nivel histórico los estudios de los juegos han estado muy desconectados desde áreas como la antropología, la sociología, la psicología, etc. Pero desde hace poco y gracias al dinero de la industria de los videojuegos, se comenzó a trabajar de manera interdisciplinaria en un aspecto que es igual de importante para nuestra vida, para definirnos en nuestra humanidad, como lo es la narrativa. Dicen que nuestro cerebro está diseñado para simplificar el mundo para abstraerlo en historias pero también está hecho para manipularlo en forma de juego. En ese sentido el campo es enorme, y quizás era más fácil cuando comenzó por que había muy poca gente haciéndolo pero ahora todavía hay muchísimo por hacer. Sin embargo, el desprecio que ha tenido occidente hacia el juego por miedo a tocar el tema de la libertad, porque el juego es la libertad, es una de las cosas más incómodas de lidiar. Por eso estamos aquí, gracias a la idea de Ruth y con la intención de definirlo, pues nos provoca mucha incertidumbre y es algo que no se puede controlar por que necesita al otro, el juego sin el otro no existe.

Flavio. Lo cierto es que no se investiga el juego de una forma profunda si no hasta mediados del siglo XX con lo cual hay muchísimo trabajo por hacer, el juego no se ha investigado aunque ahora hay una explosión de estudios gracias a los videojuegos, pero muchos que empiezan investigando estan volviendo a las bases del juego, de la actividad lúdica. Creo que también te ha pasado a ti Ruth, es un momento idóneo y estamos incorporando el juego a los espacios en los que tenían que haber estado desde el principio, habían estado antes y que ya no están por lo que necesitamos un poco más de reflexión, necesitamos jugar y creo que necesitamos jugar en más aspectos de nuestra vida, no solo en la pantalla, si no recuperar la lúdica de la seducción, la comunicación, en la educación, etc.

TERCERA PARTE

NUEVAS PREGUNTAS PARA ALIMENTAR EL DEBATE

1. Conceptos y más conceptos: juego vs videojuego

Jose Luis Eguía

Mantener un consenso en relación a los conceptos es complicado, y estoy de acuerdo con Brian Sutton-Smith (1997), quién sostiene que es casi imposible describir el juego en términos positivos. No son pocos los que han intentado describir el juego o que incluso han basado sus estudios precisamente en la ambigüedad del concepto, como es el caso de Mihails Sparious. Los estudios, descripciones y definiciones de diversos y destacados autores son diversos e intentan explicar los conceptos desde sus experiencias o estudios. Veamos algunos de los casos más destacados:

Caillois (1991), describe el juego como " [...] una actividad que es esencialmente: libre, voluntaria, separada [en el tiempo y el espacio], incierta, improductiva, que se rige por reglas de la fantasía" . Caillois diferencia entre 'paidea', juegos con normas simples. Por ejemplo saltar a la pata coja, y 'ludus', juegos con normas complejas como por ejemplo el ajedrez.

Huizinga (1950), define juego como "actividad libre que se mantiene conscientemente fuera de la vida corriente por carecer de seriedad, pero al mismo tiempo absorbe intensa y profundamente a quien la ejerce. Es una actividad desprendida de todo interés material que no produce provecho alguno y que se desarrolla ordenadamente dentro de unos límites espaciales y temporales. También podemos decir que el juego es autosuficiente y que dispone de su propio significado" .

Piaget (1951), al describir el juego, se centra en el uso de normas diferenciando dos tipos de juego con normas y sin normas. Piaget equipara el cambio de un juego sin límites a uno basado en normas con el desarrollo de la infancia, ya que los juegos basados en normas requieren socialización.

Neumann y Morgenstern (1953) distinguen entre un juego -ponen como ejemplo el póker- y el acto de jugar al juego -una sesión de póker-.

Suits (1978) menciona "[...] jugar a un juego es participar en actividades dirigidas a lograr un determinado estado de cosas, utilizando sólo los medios permitidos por las normas, cuando las normas prohíben medios más eficientes en favor de los medios menos eficientes y, cuando dichas normas son aceptadas sólo porque hacen posible la actividad" .

Avedon y Sutton-Smith (1971), en la misma línea que Piaget, distinguen dos formas de juego, para las que el idioma inglés tiene términos específicos: *play* y *game*. El *play* es efímero e individual; el *game* exige una forma de oposición, aunque sea simple, incluso en los juegos individuales, y una cierta planificación y reglas. Llegan a definir *play* como un "ejercicio voluntario de los sistemas de control". En su nivel más elemental podemos definir el juego *play* como un ejercicio voluntario de los sistemas de control en el que hay una oposición de fuerzas, confinadas por el seguimiento de unas normas con el fin de producir un resultado desestabilizador". Sutton-Smith(1997) ¹ diferencia siete retóricas del juego: La retórica de juego como progreso, la retórica de juego como destino, la retórica de juego

¹ La palabra retórica se utiliza aquí en su sentido moderno como un discurso persuasivo o como una narrativa implícita adoptada consciente o inconscientemente.

como poder, la retórica de juego como identidad, la retórica de juego como imaginario, la retórica del yo, y la retórica de juego como frivolidad.

Frasca (2001) por otro lado, define el juego, *play*, como “la actividad física o mental que no tiene un objetivo útil inmediato, ni tampoco un objetivo definido y cuya única razón de ser se basa en el placer experimentado por el jugador”. En cambio, define al *game* como “una actividad organizada bajo un sistema de normas que define una victoria o una derrota, una ganancia o una pérdida”. Frasca hace referencia al uso de normas cuando describe el juego, pero cuestiona la afirmación de que existan juegos no limitados por normas y los diferencia según su resultado. En el juego o *play* no hay vencedor ni perdedor, mientras que en los juegos o *games*, existe la victoria o el fracaso.

Crawford (1984) por su parte y en su libro realizado en la época dorada de los videojuegos, nos dice: “Me doy cuenta de cuatro factores comunes: la representación "un sistema cerrado que subjetivamente representa un subconjunto de la realidad", la interacción, el conflicto y la seguridad" [los resultados de un juego siempre son menos duros que las situaciones propuestas por el modelo de juego]”.

Para finalizar con las definiciones de juego, Salen y Zimmerman (2004) lo definen como un sistema en el que los jugadores se enfrentan en un conflicto artificial, definido por reglas, que se traducen en un resultado cuantificable. Las reglas constituyen la estructura formal del juego, limitan la acción del jugador, son explícitas y sin ambigüedades, están compartidas por todos los jugadores, son fijas, son obligatorias y se repiten.

Podemos ver que en la mayoría de estas definiciones se habla del uso de reglas, pero además se hace mención a la interacción que ejerce jugador. En base a estas definiciones y con el ánimo de aportar algo a las definiciones, podría decir que un juego es una actividad libre y una estructura que permite el desarrollo de un ser humano. Forma parte del *play*, que está presente durante toda nuestra vida aunque en ocasiones no solemos ver esa estructura. El *play* es un territorio de composición abierta en donde la fantasía es un factor elemental. Los juegos por su parte son áreas que desafían a la interpretación y al espacio.

Al hablar de videojuegos también nos encontramos ante una falta de consenso sobre exactamente qué formas, experiencias o tecnologías se están examinando, o incluso podemos encontrar casos en los que se habla de un videojuego cuando la persona quiere referirse a un interactivo multimedia. Un ejemplo de esta falta de consenso puede encontrarse en las continuas disputas por situar cuál es el primer videojuego² de la historia, controversia que perdura en la actualidad. Otro ejemplo lo encontramos en los trabajos de campo realizados por Molina y Feliu (2009) con personas que afirman que no tienen o no juegan con videojuegos. Pero si a estos mismos entrevistados se les da la oportunidad de cambiar su respuesta, informándoles que los móviles cuentan con videojuegos y que las páginas de juegos de Internet también cuentan como tales, las respuestas cambian y varían.

Los datos reunidos en diversos proyectos de investigación nos muestran una poderosa industria cultural asociada al videojuego que genera un universo simbólico frecuentado por millones de

² Los videojuegos tienen más de 40 años, el juego de ordenador más frecuentemente citado como el primer videojuego es *Spacewar!* del año 1961, aunque otros autores citan a *Tennis for Two* de 1958 como el primer juego. La controversia radica en que el segundo no utiliza un monitor CRT o televisor como pantalla.

personas. Sin embargo, buena parte de las autoridades públicas y de los líderes de opinión, no incorporan el uso de los videojuegos entre sus experiencias directas. La palabra “videojuego” parece que despierta ciertos recelos. El desconocimiento sumado a las necesarias cautelas que las autoridades han de mantener ante los contenidos de los productos de las industrias culturales y ante las estrategias mercadotécnicas de este sector económico, ha contribuido con toda probabilidad a la difusión y el desarrollo de un discurso social que descalifica a los videojuegos. La propia industria asociada a los videojuegos, en múltiples ocasiones, elude el uso del término favoreciendo la confusión y busca eufemismos intentando evitar la palabra. Así podemos encontrar conceptos relacionados como: industria del entretenimiento o ficción interactiva.

Ante esta falta de consenso sobre la definición de videojuego y huyendo de las descalificaciones, he optado por recoger estas descripciones y definiciones cercanas a mi pensamiento:

De Gonzalo Frasca (2001), quién comienza su tesis diciendo: “Voy a usar el término videojuego en el sentido más amplio posible, incluyendo cualquier forma de software de entretenimiento por computadora, o de texto con imágenes, usando cualquier plataforma electrónica como ordenadores personales o consolas y la participación de uno o varios jugadores en un entorno físico o de red” .

Zyda (2005) que parte de la definición de juego como una prueba física o mental, llevada a cabo de acuerdo con unas reglas específicas, cuyo objetivo es divertir o recompensar al participante. Y propone como videojuego: “una prueba mental, llevada a cabo frente a una computadora de acuerdo con ciertas reglas, cuyo fin es la diversión o esparcimiento, o ganar una apuesta” . Además declara que en una conversación con Bing Gordon, director creativo de vídeo y desarrollador de juegos de ordenador Electronic Arts, le dijo que él define los videojuegos como historia, arte y software” .

Juul (2005) quién considera que cuando se habla de videojuego, “generalmente nos referimos a un juego jugado usando una computadora y un visor de vídeo. Puede ser un computador, un teléfono móvil, o una consola de juegos”. Muchas veces este termino es solo usado para referirse a juegos de consola, en oposición a los denominados “juegos de ordenador” que se juegan en ordenadores personales.

Aarseth (2004) quién resalta el hecho de que hasta la aparición de los videojuegos, los académicos no han empezado a considerar la estética de estos y afirma al hablar de ellos que, “a diferencia de los juegos tradicionales o los deportes, los videojuegos consisten en un contenido artístico no efímero - palabras almacenadas, sonidos e imágenes-, que colocan a los juegos mucho más cerca del objeto ideal de las Humanidades o las obras de arte que se hacen visibles y textualizables para el observador estético”.

Rolling y Morris (2000) quienes hacen una lista de las características que pueden estar presentes en un videojuego pero que no lo definen ya que no son exclusivas de estos:

- Un montón de características atractivas.
- Un montón de gráficos elaborados.
- Una serie de enigmas desafiantes.
- Un escenario y un argumento intrigantes.

A efectos prácticos, y si el lector me permite una nueva definición, opto por referirme con el término “videojuego” a toda aquella actividad organizada bajo un sistema de normas, y que utiliza tecnología y dispositivos que hacen un uso intencionado de gráficos, sonidos, interfaz y un argumento, por encima del uso del hardware, y cuyo objetivo final es la diversión o el esparcimiento. Al considerar que se hace un uso intencionado de gráficos, sonidos, interfaz y argumento, por encima del uso del hardware, excluyo a juegos como NIM³ que utilizan una consola de texto y juegos tipo Bemani⁴; de lo contrario podría llegar a preguntarme como lo hace Aarseth (2001) ¿el Furby es un videojuego? o ¿lo es un AIBO?.

Finalmente, cuando hablamos de su objetivo final y si nos referimos a la diversión o al esparcimiento que producen, el fin no persigue hacer hincapié en su función de ocio y excluir así a los videojuegos que han sido creados específicamente con un fin didáctico. Mi intención es resaltar la importancia de la diversión, ya que si reducimos este aspecto de los videojuegos a su mínima expresión, estaremos ante un material multimedia didáctico, con lo que será difícil justificar que son un juego considerando las definiciones de autores como Huizinga y Caillois. Es necesario puntualizar que los juegos serios podrían quedar dentro de este marco, y que podrían llegar a ser considerados juegos, según la definición de la *Serious Games–Engaging Training Solutions* (SG-ETS), - ya que su definición es aceptada en la comunidad científica-. Sin embargo prefiero evitar usar el término “juego serio”, por ser un término ampliamente utilizado en el ámbito científico pero desconocido y poco utilizado por gran parte de los jugadores. Además es contradictorio, bajo mi punto de vista.

Tal y como empecé este texto, es difícil contar con una definición única y consensuada. En la mayoría de términos se indican similitudes y diferencias específicas entre los conceptos, y en la características que citan la mayoría de autores y en su definición, se hace referencia a su uso principalmente como herramientas para transmitir “diversión” así como el uso de ciertas dinámicas de operaciones. En algo podemos coincidir todos y es que tanto en el juego como en el videojuego buscamos desprendernos de lo real, buscar un momento de irrealidad, y obtener un refugio interior desde el exterior. El juego no es perturbador y lo que debería de preocuparnos es encontrar la forma más entretenida para proceder adecuadamente en el. Por ello me pregunto, si vale la pena encapsular todo el poder de un juego y de un videojuego dentro de un solo concepto.

Bibliografía

Aarseth, E. (2001). *What kind of text is a game?*. International GameCultures Conference, Bristol, 29 Junio-1 Julio.

Aarseth, E. (2003). *Playing Research: Methodological approaches to game analysis*. Game Approaches/Spilveje, 28 y 29 de Agosto de 2004.

³ En 1951 se presenta en Inglaterra NIMROD, una computadora de válvulas diseñada exclusivamente para ejecutar el juego *Nim*. La computadora carecía de pantalla y como interfaz se utilizaban interruptores dispuestos en un panel de control.

⁴ Género en el que se clasifican los juegos basados en música. El nombre proviene del primer juego basado en música de gran éxito en Japón creado por *Konami*. La división de Juegos musicales de *Konami*, originalmente llamada *Games & Music Division*, G.M.D. cambio su nombre por BEMANI en honor al éxito del juego y su influencia en otros juegos basados en música.

- Avedon, E.M. y Sutton-Smith B. (1971). *The Study of Games*. New York: John Wiley & Sons, Inc.
- Caillois, R. (1991). *Les jeux et les hommes*. 7º edn. Paris: Gallimard.
- Crawford, C. (1984). *The Art of Computer Game Design*. Berkeley, California: McGraw-Hill/Osborne Media.
- Frasca, G. (2001). *Videogames of the Oppressed: Videogames as a Means for Critical Thinking and Debate*. School of Literature, Communication and Culture. Georgia Institute of Technology.
- Huizinga, J. (1950). *Homo Ludens*. Boston: The Beacon Press.
- Juul, J. (2005). *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Neumann, J. y Morgenstern, O. (1953). *Theory of Games and Economic Behavior*. Princeton: Princeton University Press.
- Piaget, J. (1951). *Play, Dreams and Imitation in Children*. London: Routledge.
- Rollings, A. y Morris, D. (2000). *Game Architecture and Design: Learn the Best Practices for Game Design and Programming*. Scottsdale, AZ: Coriolis Group Books.
- Salen, K. y Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play - Game Design Fundamentals*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Sparious, M. (1989). *Dionysius Reborn*. Nueva York: Cornell University Press.
- Sutton-Smith, B. (1997). *The Ambiguity of Play*. London: Harvard University Press
- Suits, B. (1978). *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*. Toronto: University of Toronto Press.
- Zyda, M. (2005). From visual simulation to virtual reality to games. *Computer*, 38(9), 25-32.

2. Jugar con un propósito

Emiliano Labrador

Atendiendo a la definición de la RAE, jugar es “hacer algo con alegría y con el solo fin de entretenerse o divertirse“, y no es hasta la tercera acepción donde se menciona “divertirse“ medié o no en él interés. Y de hecho, la cuarta acepción habla no de divertirse, sino de un “vicio o con el solo fin de ganar dinero”. Es decir, que la oficialidad no contempla que se pueda jugar más que por diversión o por perversión y sólo muy tangencialmente supone que pueda haber algún tipo de interés. Y precisamente a los que nos dedicamos a la gamificación y a los *serious games* lo que nos interesa del juego es la capacidad que tienen en despertar interés mientras divierten. Porque si entramos en otras definiciones no tan oficiales, pero sí reconocidas, como las de Jesse Schell (2008) cuando afirma que “jugar es gastar energía sin rumbo”, el jugar “se refiere a aquellas actividades que van acompañadas de un estado comparativo de placer, alegría, energía y sentimiento de propia iniciativa” o que “jugar es la libre circulación dentro de una estructura más rígida”. Estamos recogiendo una serie de conceptos que están asociados al juego y que no son sólo la diversión: Gastar energía, de forma voluntaria, dentro de una estructura pero con un cierto grado de libertad, tomando la iniciativa con placer. Su conclusión es “un juego es una actividad de resolución de problemas, desde la perspectiva de una actitud lúdica.”

La actitud lúdica ya está implícita en la definición oficial, pero hemos de irnos hasta la tercera acepción de jugar o a la segunda acepción de “juego” para encontrar algo similar a lo que propone Schell y es la mención a unas reglas. Y aun así, no es lo mismo. Seguir las reglas de un juego para lograr un objetivo es una forma de resolución de problemas, pero si queremos ir más allá y entender como problema cualquier actividad cotidiana: aprender un idioma, ser fiel a la rehabilitación de un tobillo, participación activa en una asamblea ciudadana, dirigir un equipo de trabajo,... entonces la perspectiva cambia. Y lo que cambia no es el problema. Conquistar el mundo sobre el tablero o rescatar a la princesa en la pantalla no es muy distinto a adquirir conocimientos para gestionar un proyecto. Necesitaremos habilidades de resolución de problemas y de negociación, habilidades de comunicación, pensamiento analítico y juicio, patrones de pensamiento no lineal, atención, reconocimiento, gestión del tiempo, entre otras habilidades en ambos casos.

Sí, todo esto lo hacemos mientras jugamos. Y como dijo Jane MacGonigal en su charla en TED en 2010: “los juegos online pueden crear un mundo mejor”. Toda esta potencia de juego y todas las capacidades que los jugones adquieren cuando juegan se puede reconducir para resolver problemas del mundo real, de forma que los juegos, además de divertir, cumplan otras funciones. Así pues, tenemos ante nosotros una nueva generación, los “*milenial*”, acostumbrados a jugar a videojuegos desde que nacieron, y que han crecido con consolas y plataformas móviles en la mano. Y por otro lado, una generación que le precede, la generación X, que vio cómo surgía una nueva forma de jugar, incomprendida e incluso rechazada hasta hace bien poco, y que ahora dirigen empresas y equipos de investigación y que se han dedicado a diseccionar los videojuegos para entenderlos y dignificarlos. Este caldo de cultivo ha hecho que surja un nuevo modo de entender el juego, que si bien no es nuevo en el sentido de que algunas técnicas se vienen aplicando desde hace décadas, o incluso siglos,

para incentivar ventas o para motivar al estudio, desde hace apenas unos años se ha investigado y sistematizado, de forma que ha dejado de ser algo que se aplica por intuición para pasar a ser un tema estudiado y medido de forma científica. Aunque es cierto que es una ciencia que aún está dando sus primeros pasos y queda mucho por aprender.

Así pues, podemos encontrar definiciones de gamificación como el “uso de mecánicas de juego, estética y pensamiento de juego para involucrar, motivar a la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas” (Kapp, 2014), u otras similares como la de Gabe Zichermann (2011), que añaden la necesidad de la diversión. O como diría la diseñadora de experiencias lúdicas Imma Marín, un juego es un todo, mientras que la gamificación se encarga de aplicar algunas de sus partes.

Y es que por encima de todo, la principal característica de los (buenos) juegos es que enganchan. Y mucho. Y la gamificación lo que trata es de trasladar esta capacidad de seducción a entornos que tradicionalmente se han diseñado de forma no lúdica. Dicho de otro modo, que son aburridos. Así pues, la gamificación no consiste en convertir en juego todo lo que toca, sino en aplicar ciertos componentes de éstos, de forma que una actividad que típicamente ha sido diseñada de un modo que resulta tediosa para sus usuarios (aprenderse la tabla periódica, reunirse asiduamente con el equipo de trabajo, ir cada día durante meses a rehabilitación,...) pasa a ser una actividad divertida. Y como esta palabra es una de las claves de la gamificación y su definición podría ocupar el capítulo entero, aceptemos que el concepto de diversión es diferente para cada persona, pero que hay estudiosos como Marc LeBlanc (Robin Hunicke, s.f.) que propone ocho conceptos básicos, comunes a la mayoría de los humanos -Sensación, fantasía, reto, compañerismo, narrativa, descubrimiento, expresión, pasatiempo-, como Ian Schreiber (Designers, 2008) que propone siete -Explorar, coleccionar, participar en una experiencia social, resolver puzzles, percibir alguna sensación física, mejorar las habilidades virtuales, competir- o como Kevin Werbach (2012) que propone una lista más larga -Ganar, reconocimiento, explorar, descansar, triunfar, coleccionar, sorprenderse, personalizar,...-.

El objetivo de todos estos conceptos asociados tienen un único objetivo, que es crear, aumentar y mantener la motivación del usuario dentro de un sistema. Los elementos citados son los que van a ayudar al diseñador del sistema gamificado a que el usuario, una vez dentro del sistema, quiera permanecer en él. La motivación puede ser intrínseca, cuando lo que motiva al usuario es la propia experiencia, el placer de aprender, de compartir o cualquier actividad que le suponga una satisfacción personal. O extrínseca, cuando lo que se busca es una recompensa por realizar la tarea (Piaget, 1952). Es común oír críticas a la gamificación que la acusan de abusar de recompensas extrínsecas frente a buscar motivadores intrínsecos. Evidentemente gamificar un sistema de forma que sólo use motivadores intrínsecos es más difícil que uno que se base en recompensas, pero poco a poco, los profesionales van mejorando su técnica y hay más ejemplos de gamificación con motivadores intrínsecos.

¿Se diseña pensando en un jugador específico?

No podemos olvidar, como diría el diseñador de experiencias Isidro Rodrigo, que al final, todo esto va de personas. Y si estamos hablando de sistemas gamificados con un propósito, tenemos que tener en cuenta quién lo va a usar, por qué y qué se espera de él. Diseñar una experiencia pasa

irremediamente por conocer a los usuarios. No hacerlo puede abocarnos al fracaso. Un juego tradicional tiene un público amplio. Si bien generalmente está recomendado para una franja de edad o para el que tiene unos gustos determinados -juegos de azar, aventuras, estrategia,...-, en la gamificación se tiene que tener en cuenta qué necesidad estamos cubriendo y quién está interesado en cubrirla. Y esto nos lleva a estudiar el perfil de los jugadores de nuestro sistema. Tradicionalmente con tener sus datos demográficos era suficiente. Ahora necesitamos más. Necesitamos saber su perfil como jugador. En esto la ciencia también tiene aún mucho que estudiar, pero a día de hoy hay diversas teorías que clasifican a los jugadores –usuarios- en diferentes categorías.

La más conocida, por ser quizá la primera y porque es la más sencilla, es la del investigador Richard Bartle (2003). Bartle propone 4 tipos de jugadores, que surgen de un eje de coordenadas donde en la vertical encontramos si éstos prefieren actuar -de forma unilateral- o interactuar y en la horizontal si prefieren hacerlo con el mundo o con los otros jugadores. Los 4 tipos resultantes son:

- Asesinos: Lo único que les interesa es ganar.
- Triunfadores: Les gusta conseguir cosas. Puntos, medallas, equipamiento,...
- Socializadores: Interesados sobre todo en la interacción social.
- Exploradores: Disfrutan recorriendo el sistema, conociendo cada rincón.

A partir de esta teoría, han surgido otras que o bien la matizan o bien la complementan. En el primer caso tenemos a Amy Jo Kim (2000), investigadora que propone sustituir los perfiles marcados por Bartle por lo que llama “Verbos de Compromiso Social”. Así, cambiando los perfiles anteriormente citados por sus verbos de acción, la lista quedaría:

- Competir: ganar, batir, alardear, burlarse, retar, luchar,...
- Expresar: elegir, personalizar, disponer, diseñar, presumir,...
- Cooperar: unirse, compartir, ayudar, regalar, agradecer, intercambiar,...
- Explorar: ver, leer, buscar, coleccionar, completar, conservar,...

Si buscamos un sistema de clasificación más completo y complejo, Andrzej Marczewski (Marczewski, s.f.) además de los dos ejes de Bartle, diferencia entre los usuarios que están motivados para jugar y los que no lo están, y además también diferencia entre los que se mueven por motivaciones intrínsecas y motivaciones extrínsecas. Esto le da un total de 8 tipos de jugador:

- Socializadores: Usuarios que les gusta interactuar con otros usuarios
- Espíritus libres: No les gustan las reglas, prefieren navegar de forma autónoma por el sistema
- Triunfadores: Le interesa la perfección. Conseguir todos los logros, superar todos los retos.
- Filántropos: Les mueve ayudar, sentirse parte de algo trascendente y que su presencia es necesaria.

- Networkers: Como los socializadores, pero se mueven por interés. Quieren conseguir algo.
- Explotadores: Como los espíritus libres pero sólo les mueve el conseguir las recompensas que vayan encontrando.
- Consumidores: Como los triunfadores pero sólo les mueve el conseguir la recompensa asociada al reto.
- Egoístas: interactúan con otros usuarios para conseguir alguna recompensa.

Si bien ninguno de estos modelos de usuario está científicamente validado, resulta útil pensar en estas actitudes cuando diseñas un sistema gamificado. Si no puedes conocer a tu público de primera mano, al menos has de pensar que sus comportamientos serán heterogéneos, y seguirán muchas de estas conductas.

¿Cómo se logra la armonía?

Volviendo a la definición más común de gamificación, para crear un sistema gamificado necesitaremos una serie de elementos. Las mecánicas ayudarán al usuario a motivarse para usar y mantenerse dentro del sistema, son las reglas del juego. Las dinámicas son el modo en que el usuario usa estas reglas, el sistema de juego. La estética, que se puede definir como lo que percibe el jugador, ya sea a nivel visual, sonoro o que implique el uso de cualquier otro sentido, es la inmersión en el juego como la percepción de la experiencia que conlleva. Y una tecnología, que es el soporte material o virtual donde el usuario interactúa según Robin Hunicke.

El cuarto eje de un juego, la historia, suele quedarse fuera del sistema. Si bien no es un condicionante, es muy común que un sistema gamificado no cuente con una historia, una narrativa que de coherencia a las mecánicas empleadas. Sin embargo, hay un tipo especial de gamificación que sí incluye narrativa, y son los “Serious Games”. Los juegos serios, o como se tiende a llamarlos ahora, juegos aplicados, son un juego donde hay una narrativa y un propósito. Andrzej Marzewski nos propone una matriz donde en la vertical tenemos diversión o propósito, y en la horizontal, si nos referimos a una experiencia o a un simulador. Así nos queda:

- Juego: Es una experiencia lúdica
- Juguete: Es un simulador lúdico
- Gamificación: Es una experiencia con un propósito
- Serious Game: Es un simulador con un propósito

Teniendo en cuenta que propósito y diversión no son excluyentes. Todo lo contrario, los juegos serios pueden dividirse en tres categorías.

1. *Serious Games* virtuales: Son aquellos juegos, que cuentan una historia, o al menos hay personajes y un hilo argumental. Al pasear por el juego realizas la tarea “seria” para la que está diseñado. Aprender un idioma, concienciarte de algún tema de salud, aprender a gestionar tu tiempo.

2. Simuladores físicos: Con la ayuda de un dispositivo físico, un simulador de aviones, una tabla de ejercicios con sensores. Asimilas el contenido para el que fue diseñado.

3. *Augmented Reality Games* (ARG): Los juegos de realidad alternativa son una tendencia que se da gracias al desarrollo de conceptos como las narrativas transmedia y de tecnologías como la realidad aumentada. Un ARG es un Juego o *Serious Game* (no siempre tiene por qué tener un propósito) que tiene unas características definidas:

- Narración fragmentada: La narrativa en un ARG se muestra a través de diferentes contenidos (vídeo, audio, texto) que se descubren de forma fragmentada a través de diferentes medios (smartphone, papel, Tablet, TV) Reconstruir la narrativa es parte del juego.
- Resolución de problemas colaborativa: Los ARG se sirven de la inteligencia colectiva y la cultura participativa (Jenkins, 2008) para existir. Los retos planteados en un ARG son de muy diversa índole, unos tecnológicos, otros donde hay que recorrer un espacio físico, sofisticados puzzles... que requieren diferentes tipos de perfiles y habilidades para ser resueltos.
- El mundo real como escenario. Si bien la tecnología es clave para poder desarrollar y resolver un ARG, el escenario donde se desenvuelve es el mundo real. La esencia de un ARG es la necesidad de recorrer un espacio físico, a veces ciudades enteras, donde se desarrolla la acción. Toda la tecnología usada está al servicio del espacio físico.

El equilibrio entre los elementos que forman un juego se logra conociendo bien la necesidad del usuario, su perfil de jugador, y el momento de uso, así como su motivación y medios para entrar en el sistema. Se puede decir con esto, que diseñar una estrategia gamificada no es una tarea sencilla, aunque sí muy gratificante.

¿Pueden los juegos servir para explorar temas éticos y morales?

Una de las críticas más duras que recibe la gamificación es que puesto que se sirve de las motivaciones de los usuarios para lograr un efecto en ellos, y se les ofrecen recompensas, ya sean intrínsecas o extrínsecas, que están directamente alineadas con sus intereses, es una técnica que puede usarse fácilmente para su manipulación. Algo que va mucho más allá de la intención de cualquier juego. Si bien esta afirmación puede llegar a ser cierta, la intención de un buen sistema gamificado debe ser servir de guía y de motivador para que los usuarios tomen consciencia de la relevancia de lo que se le ofrece y que se animen a usarlo. En ningún caso, debería servir este sistema para engañar a los usuarios ni para que sientan impulsos de hacer algo que de otro modo no harían, como consumir un producto que no desean o realizar una acción no ética. Sin embargo, esto queda sujeto a la ética del diseñador de la experiencia y al criterio de los usuarios que participen. Por otro lado, enseñar ética sí que es una tarea posible de la gamificación. Existen numerosas aplicaciones o incluso juego serios donde el objetivo es aprender autoconocimiento, empoderamiento o directamente comportamiento social. Como cualquier otro concepto que se puede aprender, la ética es un criterio válido para ser gamificado. Esta enseñanza puede ser directa, aprendiendo sobre el valor en si, o creando mecánicas que fomenten el comportamiento ético de los usuarios. Esto último debería ser un condicionante de

cualquier

sistema.

Oportunidades para los futuros diseñadores de juegos

Tanto gamificación como los juegos serios son una disciplina relativamente nueva, y sin embargo, ampliamente difundida y con éxitos notables tanto en su desarrollo como en su aceptación por parte del público. Es así, una materia que tiene un gran futuro, y que implica la participación de un buen número de diferentes perfiles profesionales en su desarrollo. Al margen del desarrollo, ya sea artístico o técnico, el diseño implica la participación de guionistas y especialistas en narrativas transmedias, diseñadores de juegos -o gamificación-, psicólogos, pedagogos y perfiles que tengan el conocimiento de la materia a impartir (finanzas, ecología, medicina). Todo este equipo, o perfiles que tengan este conocimiento, son y cada vez más serán necesarios para el desarrollo de una buena estrategia gamificada. Cada vez más vemos como diferentes ámbitos -salud, marketing, *smart cities*- aumentan su demanda sobre estas estrategias, de forma que estamos en buenos tiempos para los diseñadores de juegos y se puede augurar que serán aún mejores en un futuro cercano.

Bibliografía

- Bartle, R. (2003). *Designing Virtual Worlds*. Indianapolis: New Riders.
- Brathwaite, B., Schreiber, I. (2008). *Challenges for game designers*. Course Technology.
- Jenkins, H., (2008). *Convergence culture: La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós Iberica.
- Karl Kapp, L. B. R. M. (2014). *The Gamification of Learning and Instruction. Fieldbook*. San Francisco: Wiley.
- Kim, A. J. (2000). *Community Building on the Web: Secret Strategies for Successful Online Communities*. Peachpit Press.
- Marczewski, A. Gamified UK. Obtenida diciembre 2014, de <http://www.gamified.co.uk/>
- Piaget, J. (1952). *The origins of intelligence in children*. New York: W W Norton.
- Robin Hunicke, M. L. R. Z., MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research. Obtenida diciembre 2014, de <http://www.cs.northwestern.edu/~hunicke/MDA.pdf>
- Schell, J. (2008). *The Art of Game Design: A book of lenses*. A K Peters/CRC Press.
- Talks, T., Jane McGonigal: Los juegos online pueden crear un mundo mejor. Obtenida diciembre 2014, de http://www.ted.com/talks/jane_mcgonigal_gaming_can_make_a_better_world?
- Werbach, K. (2012). *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. Wharton Digital Press.
- Zichermann, G. (2011). *Gamification by design*. O'Reilly Media.

3. ¿Qué es un juego?

Carlos González Tardón

Para encarar la pregunta “¿qué es un juego?” creo que es necesario abordarlo desde dos flancos interrelacionados: el análisis de la estructura interna del juego que lo acota y los efectos del juego sobre las personas.

Respecto a la definición existe una gran polémica, ya que ha habido diversas definiciones dependiendo del punto de vista en el que se haya centrado. Bajo mi punto de vista el juego es una estructura que cumple la primera y al menos dos de las restantes características:

(+) Reglas: aquello que regula la actividad.

- 1) Objetivo: lo que se quiere conseguir.
- 2) Retos: las acciones a realizar.
- 3) Refuerzos y castigos: el sistema de contingencias.

Esta definición que parece y es parca, fue creada con objeto de ser operativa y que sirviera para describir los juegos desde un punto de vista estructural y tratando de ser objetiva. Respecto al estudio del impacto me centraré en tres aspectos que creo relevantes: lo lúdico, lo educativo y lo cultural, todos ellos relacionados con el ámbito psicosocial. Lo lúdico es lo más complejo, ya que es una experiencia que implica una compleja interacción de sensaciones y emociones como el placer, la diversión, el descubrimiento, la tensión, la catarsis, etc. Una de las principales críticas a la definición de juego expuesta es el hecho de que evita el concepto lúdico, muy presente en las principales definiciones clásicas. Definir “lo lúdico” es embarcarse en un ámbito de subjetividad y diferencias individuales: muchas acciones que para una persona pueden ser lúdicas para otras serán aburridas y viceversa. Curiosamente es más sencillo definir “lo aburrido”; podemos considerar una actividad aburrida cuando no nos aporta nada, se nos ralentiza el tiempo, nos hace dudar de nuestra valía, creando cierto malestar, etc. Los juegos se construyen para evitar esos efectos, incluso para combatirlos, se les puede considerar -y a los juguetes también- como creadores de acciones intrínsecamente motivadas a través de su objetivo y retos, de ahí su importancia para recuperar la tan denostada, y tachada de aburrida, educación -a veces con razón.

Respecto al juego como herramienta educativa no se debería tener duda. El hecho de ser una actividad intrínsecamente motivada indica su importancia. En la naturaleza nada surge de forma banal por ello es necesario reflexionar sobre su utilidad. Los animales que juegan, incluso los humanos, tienen una cosa en común: son organismos que nacen incompletos “por naturaleza”. Para todos ellos es imprescindible un tiempo de aprendizaje que les hace capaces de desenvolverse en su medio ambiente y la mayor parte de ese aprendizaje se realiza en un ambiente de ensayo y error seguro, “de juguete” como se diría en lenguaje popular. Ese mundo “de juguete” para aprender son sin duda las estructuras de juego, que pasan de generación en generación.

Este aspecto hace que el juego sea una actividad adaptativa que mejora la posibilidad de supervivencia de los individuos, que como hemos dicho nacen incompletos, pero en animales sociales también es una forma de supervivencia de las sociedades en la que viven. Una parte importante de los conocimientos de una sociedad se estructura en su cultura. Si hacemos una lectura desde un punto de vista antropológico y social de los juegos encontramos que las reglas son, en el fondo, una reinterpretación digerida de la realidad adulta y los refuerzos y castigos marcan “lo bueno y lo malo”. Es decir, una refinada estructura memética y ética escondida en un envoltorio de lo más amable.

Resumiendo, bajo mi punto de vista los juegos son transportadores de memes individuales y culturales que marcan a fuego, de forma intrínsecamente motivada, a los individuos que los usan, impactando de generación en generación. Da para mucho esta parca estructura de reglas + objetivos/retos/refuerzos y castigos.

4. Como o videogame se afastou do jogo, através da narrativa e criatividade

Nelson Zagalo

Continuamos a confundir o jogo com o videogame, assumindo na maior parte das vezes, o segundo como um mero sucedâneo digital do primeiro. Contudo esta não passa de uma ideia simplista da arte dos videogames que se transformou por completo desde que surgiu em meados do século vinte. O jogo enquanto estrutura sistémica criada pelo ser-humano responde por um lado às necessidades sociais e culturais de aprendizagem (Huizinga, 1939; Caillois, 1958; Gee 2003), e por outro às necessidades cognitivas de recompensa na forma de resolução de problemas (Kenrick e Griskevicius, 2013). Ou seja, enquanto artefacto cultural o jogo permite-nos apreender o desconhecido, interagir com o outro e otimizar as nossas respostas sociais. Enquanto estímulo cognitivo o jogo atua de forma a recompensar o nosso esforço, engajando-nos através da insistência e da repetição com descargas de prazer. E é por isso que o jogo tem sido visto pela cultura humana como um dos mais importantes exercícios no processo de construção civilizacional.

Mas se é verdade que o jogo nos permite e incentiva a simular a realidade, a experimentar e a falhar vezes sem conta, até conseguirmos responder ou reagir de modo adequado, não deixa de ser também verdade que depois de conseguirmos atingir a mestria, o jogo perde o interesse, deixa de produzir prazer, e torna-se num monótono sucedâneo de repetição. Por outro lado, estando o jogo intimamente ligado à ideia de agência - ação sobre o mundo exterior - a sua capacidade para trabalhar o mundo interior, das ideias e sentimentos, é restrita, o que acaba também por determinar que o jogo funciona melhor com problemas concretos, de pergunta e resposta definidas, lidando menos bem com a abstração e a generalização. Assim o que me interessa demonstrar neste capítulo é exatamente: o modo como o videogame se distanciou do jogo para responder a estes problemas.

Os problemas do Jogo

O jogo é em essência um problema que exige de nós uma solução concreta e conclusiva, como nos diz Salen e Zimmerman “jogo é um sistema no qual os jogadores se envolvem num conflito artificial, definido por regras, que origina um resultado quantificável” (2004). Procura-se transmitir informação, criar um conhecimento concreto no âmbito do conflito representado, oferecendo ao problema uma resolução. Somos seres evolucionariamente desenhados para procurar padrões, significados, respostas, conclusões (Bor, 2012). Desse modo os nossos sistemas de recompensa são ativados fortemente sempre que conseguimos obter respostas, sempre que conseguimos resolver problemas (Leslie, 2014). E é por isto que gostamos tanto de jogar, porque estes nos permitem entrar num processo de resolução contínua de problemas, sendo assim continuamente gratificados pelas ações que realizamos.

Deste modo temos que a base do jogo se move pela estimulação da curiosidade do jogador, que não é mais do que o reconhecimento de falta de informação, ou seja, da necessidade de preencher lacunas, de obter respostas. A informação inicialmente oferecida pelo jogo alimenta o reconhecimento da ignorância sobre o assunto, produzindo assim o desejo por querer saber mais, ou seja não é o

contexto do jogo em si, mas o reconhecimento de que existe uma lacuna no nosso conhecimento anterior (Leslie, 2014).

Tendo em conta esta forma de despertar a curiosidade, facilmente se percebe que enquanto seres complexos, não nos basta procurar respostas, precisamos acima de tudo de compreender como gerar novas perguntas. Porque se somos movidos pela ânsia das respostas, o melhor modo de conseguir obter a gratificação por mais respostas, é aprendendo a realizar novas perguntas. Nesse sentido é relevante lembrar a distinção entre “puzzle” e “mistério” apontada por Treverton (2007) a propósito do modo de atuação dos sistemas de segurança norte-americanos,

"Mesmo quando não conseguimos encontrar a resposta certa, sabemos que ela existe. Os Puzzles podem ser resolvidos; eles têm respostas. Mas um mistério não oferece tal conforto. Ele faz uma pergunta que não tem resposta definitiva porque a resposta é contingente; depende de uma interação futura de muitos factores, conhecidos e desconhecidos."

Os puzzles são assim lineares, apresentam um meio e um fim, que depois de descobertos deixam de existir enquanto puzzles, terminando o envolvimento. Já os mistérios tendem a não fechar-se mas antes a progredir no sentido de novas questões, novas buscas, aumentando a exploração, o aprofundamento, e o conhecimento sobre o assunto mantendo o interesse e envolvimento ativo por muito mais tempo.

Ausência de questionamento

Deste modo podemos dizer que um dos maiores problemas do jogo advêm de este se dirigir exclusivamente à obtenção de respostas, ou seja o jogo não procura estimular no jogador o questionamento, porque está centrado na definição concreta do processo até à obtenção da resolução. O jogo está centrado na resolução pela ação: quando tentamos acertar com uma bola num buraco (ex. minigolfe) a nossa ação sobre o taco procura apenas fechar esse buraco com a introdução da bola; quando tentamos construir um puzzle visual, a nossa ação está centrada em juntar as peças de modo a preencher os espaços dessa imagem em falta. Com a bola no buraco, e a imagem completa, a euforia da obtenção da recompensa dá lugar ao vazio, fazendo desaparecer a curiosidade, terminando o nosso interesse no jogo (ver Fig. 1).

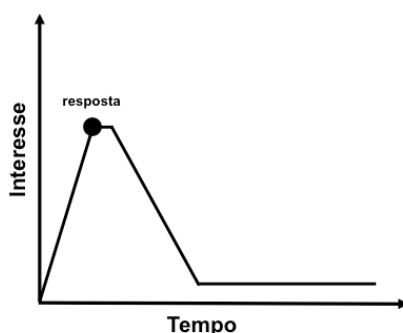


Figura 1 – Envolvimento com o jogo

Repetição

Uma das formas de ultrapassar o rápido esvaziamento das resoluções nos jogos é conseguida pela repetição de desafios, inculcando variação das ações e progressão de dificuldade. Deste modo o jogo segue a base lógica da construção de mestria, que se define pela repetição de processos até à sua consolidação (Coyle, 2008). Vamos obtendo satisfação através da obtenção de feedback: no puzzle as peças vão encaixando e percebemos que vamos ficando mais perto da resposta final; no minigolfe vamos fazendo buracos, aproximando-nos do final do circuito. Mas durante esses processos vamos começando a compreender que as nossas ações, (encaixar pistas ou fazer buracos) não têm qualquer relação com a resposta final. Percebemos que estamos apenas a ser encaminhados, pior, a ser manipulados para repetir um processo, por meio do prazer que vai sendo despertado em nós por via das respostas obtidas, sendo que estas não têm um desígnio, a repetição em si é vazia de propósito, enfrentamos a ausência de significação. Deste modo o prolongamento das experiências pode tornar-se penoso, terminando assim que os jogadores compreendem o mecanismo subjacente à mera repetição.

Resposta dos videojogos

De uma forma genérica os problemas apontados no ponto anterior relativos aos jogos, surgiram também nos videojogos da primeira fase. Se analisarmos os videojogos dos anos 1970-1980 vamos verificar que os géneros de grande sucesso – plataformas, arcada, puzzles – estavam também profundamente imbuídos destes mesmos problemas. Atirar em naves ou blocos (*Breakout*, 1976; *Space Invaders*, 1978) não era muito diferente de acertar com bolas num buraco, assim como saltar entre plataformas (*Donkey Kong*, 1981; *Chuckie Egg*, 1983) não passava de puzzles com movimento. Percebidos dois dos problemas de que sofreram essa primeira fase dos videojogos, interessa-nos agora compreender como é que os videojogos deram a volta e se tornaram no meio de entretenimento mais atrativo do planeta. Como é que a cultura dos videojogos, sendo de nicho nessa primeira fase, se transformou numa cultura mainstream, capaz de chegar à sala de famílias, e ocupar os tempos de livres de todos os estratos sociais.

Repetição com Narrativa

Neste capítulo defendemos a ideia central de que a grande mudança operada pelos videojogos sobre os jogos assentou na inclusão de narrativa. No surgimento da área dos estudos de videojogos na academia estalou uma guerra entre os chamados ludólogos e narratólogos⁵ que em nosso entender se equivocou totalmente nos media da discussão. De um lado os ludólogos estavam centrados no espírito do jogo, enquanto os narratólogos se centravam na discussão da literatura. É verdade que o jogo nunca foi íntimo da narrativa, mas isso só nos deveria dar mais evidências para não confundir o jogo com o videojogo. Como vimos acima, se o videojogo na sua primeira fase foi praticamente jogo, isso faz parte de um processo de transição perfeitamente natural nas artes, como aconteceu também com o cinema que no início foi praticamente apenas teatro (Zagalo, 2009). As artes de síntese, como são os videojogos e o cinema, partem daquilo que os precede, evoluindo com o tempo na busca pela sua singularidade (Zagalo, 2013). Mas porquê a narrativa?

⁵ Para uma compreensão desta primeira fase dos estudos recomenda-se a leitura dos textos da revista *Game Studies* (<http://gamestudies.org>).

Os videogames dependem da narrativa pela simples razão de quererem transmitir ideias, valores, morais. O criador de videogames, ao contrário do criador de jogos, não se dedica à criação de sistemas de regras de manipulação da atenção do jogador, mas procura antes por meio destes fazer passar ideias, expressar sentires, conferir significados. Desta forma a estrutura narrativa acaba sendo uma quase obrigatoriedade, já que representa o meio através do qual, nós seres-humanos, construímos sentido do mundo em que vivemos (Bruner, 1991, Boyd, 2009; Gottschall, 2012). A narrativa, que é no fundo o encapsulamento de histórias (eventos causais cronológicos) e o seu discurso (enredo e forma), é o modelo através do qual nos desenvolvemos enquanto homo sapiens. O nosso conhecimento sobre o mundo organiza-se segundo este modelo, assim como o modo como comunicamos e nos expressamos, o que acaba por tornar inevitável o seu surgimento no meio dos videogames.

Quando hoje somos chamados a experienciar *The Last of Us* (2013) o que nos move vai muito para além da resolução de problemas, do solucionar de sistemas, da mera repetição inconsequente. Enquanto videogame, detentor de uma mescla que funde jogo e narrativa, as nossas ações e resoluções agem diretamente sobre a progressão da história (ver Fig. 2). O que repetimos enquanto ação suporta-se nas razões apresentadas pela significação narrativa, impregnando o espaço e o tempo de sentido, alimentando personagens que se adensam em significado, desenvolvendo uma experiência que é um todo, que não apenas estimula a nossa mestria, mas também estimula a nossa construção mental do mundo em que vivemos.

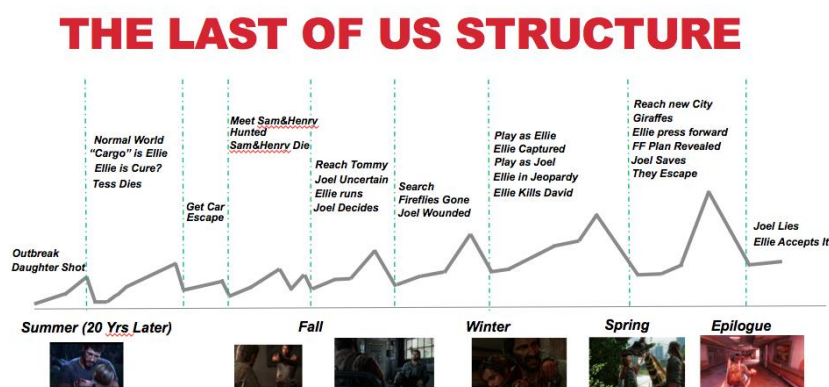


Figura 2 – Estrutura narrativa de “The Last of Us” (2013) (Abernathy e Rouse, 2013)

Deste modo podemos dizer que a narrativa, não só se evidenciou na progressão da arte dos videogames enquanto meio expressivo, como é o principal motivo do seu distanciamento face aos jogos.

Questionamento com Brincar

Por outro lado a narrativa per se não é suficiente para estabelecer uma base de estimulação do questionamento. Basta pensar na maioria das narrativas mainstream seja na literatura ou no cinema

para percebermos que estas se dedicam fundamentalmente a dar respostas. As obras mais populares preocupam-se fundamentalmente em que lançar questões dando respostas a todas elas, fechando todas as lacunas que vão sendo abertas pela expressividade narrativa. E os videojogos não são diferentes. Se pensarmos em algumas séries de grande sucesso como *Assassin's Creed* ou *Uncharted* percebemos que as histórias se desenrolam de modo a oferecer-nos respostas a todas as nossas dúvidas, deixando muito pouco espaço para que possamos elaborar novas questões sobre aquele mesmo universo.

Contudo esta tem sido uma área na qual o mundo dos videojogos tem vindo a demonstrar novos interesses, desde logo pelo surgimento de uma nova ala independente que procura a experimentação do meio, elevando e testando as suas capacidades expressivas (exemplos como *Gone Home*, 2013; *Papers Please*, 2013). Mas a própria indústria tem procurado formas de desafiar este paradigma, não tanto pelo lado da experimentação narrativa, mas antes através da tentativa de alargar o conceito de jogo, incluindo a ideia do brincar e assim oferecendo-se aos aspectos criativos, falando de exemplos como *Minecraft* ou *Disney Infinity*. Este novo modelo de videojogos procura estimular a criatividade dos jogadores, colocando-os no lugar de criadores do universo de jogo.

O ato de brincar é comumente confundido com o ato de jogar, contudo poderíamos quase colocá-los em polos opostos em termos criativos, já que o brincar se define por um conjunto de características opostas, tais como “movimento livre” (Salen e Zimmerman, 2004), “espontâneo, imprevisível, e auto-motivado” (Lopes, 2004). O brincar não segue regras, nem se pauta por conflitos pré-determinados, o brincar surge a partir do contexto de envolvimento, de modo espontâneo, evoluindo pela motivação intrínseca que se alimenta de uma progressão que acompanha as competências do sujeito. Ou seja, a motivação para continuar a criar é facilitada pela delimitação da “zona de desenvolvimento proximal” (Vygotsky, 1930) que vai sendo delineada de forma livre pelo sujeito que brinca, não havendo lugar à manipulação, predeterminação ou obrigação que o jogo costuma impor ao jogador.

A liberdade tem sido um dos temas mais debatidos pela cultura dos videojogos, apontando-se inicialmente o jogo como impedimento, e mais tarde a narrativa. Dado o facto de os videojogos terem adotado massivamente a estrutura narrativa, tal como ela se desenvolve nos media não-interativos, porque se muito lhes deu a ganhar em termo de significação, acabou por também contribuir para o aprisionamento do jogador, essencialmente pela sua necessidade de linearização. A compreensão e o sentido do que é expresso sendo apenas efetivo pela causalidade dos eventos, impede o jogador de seguir o seu caminho, de determinar o seu espaço, tempo e motivação. Daí que nas últimas duas décadas a academia se tenha dedicado intensamente ao estudo e aprofundamento do storytelling interativo⁶.

Assim se *Minecraft* é o exemplo mais evidente desta tendência do brincar para questionar, não podemos deixar de notar que esta tem vindo a surgir nos videojogos dos mais variados géneros, desde logo começando com a simulação e o “livre-arbítrio” em *Sims* (2000) passando pelo mundo aberto e livre do sandbox em *GTA III* (2001), pela emergência narrativa em *Façade* (2005) ou mais

⁶ Conferências como “International Conference on Virtual Storytelling”, “Technologies for Interactive Digital Storytelling and Entertainment” ou “International Conference on Interactive Digital Storytelling” ver mais em <http://icids.org>.

recentemente a jogabilidade emergente com *Dishonored* (2012)⁷. Todos estes jogos acabam por se definir na liberdade que conferem ao jogador, como estimulam o questionamento e a criatividade.

Conclusão

A transformação que aqui damos conta no seio dos videogames, é apenas parte de um processo contínuo e evolutivo do meio que não termina aqui. Os criadores de “No Man’s Sky” (2015) acreditam que o futuro dos jogos está na liberdade total, que as gerações que estão a crescer com “Minecraft” não vão olhar para o meio do mesmo modo, que para eles Ezio Auditore ou Lara Croft pouco dirão, já que eles estarão mais interessados em criar os seus próprios mundos, os seus próprios personagens. Por outro lado são os próprios criadores de “Minecraft” a darem conta da continuação da importância da narrativa, com um novo modo de jogo, designado de “Story Mode”, algo que Suellentrop acredita estar ligado à criação literária que o jogo tem despoletado.

Dados mais estes dois exemplos finais, parece-nos ficar por demais evidente os interesses do meio, e de quem se expressa neste. Parece-nos que a evolução continuará a ocorrer, mas que apesar de tudo a linguagem dos videogames continuará a ser marcada intensamente pelo interesse de expressar ideias, e logo pelo uso da narrativa, assim como pelo interesse em despoletar o questionamento, e logo pelo uso do brincar e os seus elementos expressão criativa.

Referências

- Boyd, B. (2009). *On the origin of stories: Evolution, cognition, and fiction*. Harvard University Press.
- Bruner, J. (1991). The narrative construction of reality. *Critical inquiry*, 18 (1), 1-21.
- Caillois, Roger, (1958). *Os Jogos e os Homens*, trad. José Garcez Palha. Lisboa: Livros Cotovia.
- Coyle, D. (2010). *The talent code: Greatness isn't born, it's grown*. Random House.
- Daniel Bor. (2013). *The ravenous brain: How the new science of consciousness explains our insatiable search for meaning*. Perseus Books Group.
- Gee, J. P. (2003). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy?*. New York: Palgrave Macmillan.
- Gottschall, J. (2012). *The storytelling animal: How stories make us human*, S.L.: Houghton Mifflin Harcourt.
- Huizinga, J., (1938). *Homo Ludens O jogo como Elemento da Cultura*, Trad. João Paulo Monteiro, Editora Perspectiva S.A., 5ª Edição, (2001).
- Kenrick, D. T. (2013). *The rational animal: How evolution made us smarter than we think*. Basic Books.

⁷ Ver “A Inovação em Dishonored”, in Virtual Illusion, 12.2014, <http://virtual-illusion.blogspot.pt/2014/12/a-inovacao-em-dishonored.html>

- Leslie, I. (2014). *Curious: The desire to know, and why your future depends on it*. Basic Books.
- Lopes, Conceição, (2004). *Comunicação Humana Contributos para a busca dos sentidos do Humano*. Aveiro: Universidade de Aveiro.
- Rouse, R., Abernathy, T. (2014). "Death to the Three-Act Structure!", in GDC Narrative Summit 2014, de <http://www.paranoidproductions.com/miscwritings/DeathToThreeActStructure.pptx>
- Salen, K., Zimmerman, E. (2004). *Rules of play. Game Design Fundamentals*. MIT Press
- Treverton, Gregory F. (2007), "Risks and Riddles" in Smithsonian Magazine, en <http://www.smithsonianmag.com/people-places/risks-and-riddles-154744750>
- Vygotsky, L. S. (1930). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard university press (1980).
- Zagalo, Nelson (2009). *Emoções Interactivas, do Cinema para os Videojogos*, (Interactive Emotions, from Film to Videogames), CECS/UM, Coimbra: Gracio Editor.
- Zagalo, Nelson, (2013). A singularidade da linguagem do videojogo, in Portal de la Comunicación InCom, Universidad Autónoma de Barcelona.

5. El eterno rompecabezas: definir el juego

Flavio Escribano

El arte como el juego es indefinible en su propia consustancialidad. Más que definirlos en realidad son estos los que nos definen a nosotros (y nosotras) mismos como partes inseparables de un todo que ni siquiera es parte. El arte y el juego son las pruebas de nuestro espíritu limitado y limitante, por lo tanto, lo que es un imposible no puede ser descrito con (y por) la gramática de lo posible.

Sabemos que podemos jugar pero no sabemos hasta donde llegan las barreras del juego, una palabra ésta (el juego) usada tanto que se ha vuelto manida. Puedo recordar un *meeting* de cierto presidente gubernamental (en plena campaña electoral que posteriormente le daría la victoria) hablando del respeto a las reglas del juego (político) y, en la misma imagen, al fondo y muy cerca del orador, precisamente una persona imputada, condenada y posteriormente encarcelada que -aunque hacía mucho que no respetaba las reglas del juego- dicho juego y sus reglas terminaron por jugarle a él una mala pasada. A ese otro "juego" lo llamamos justicia y, junto al arte y al juego también constituye una construcción social con definición escurridiza y con agentes no tan claramente delimitados.

Hay jueces y jueces de línea, corredores de apuestas y deportivos, jugadores (algunos adictos) de máquinas tragaperras y señores en calzonas que cobran millones por convertirse en amos de una pelota de cuero inmanejable para el resto de los mortales. Nos cruzamos en las calles de la gran ciudad con miles de jugadores a diario, conectados a sus dispositivos portátiles mirando la pantalla absortos, combinando varios universos diferentes pulsando un botón o una pantalla táctil pero, a la misma vez, jugamos a las carreras, nos creemos un fórmula 1 o un *X-Wing* sorteando peligros hasta llegar al corazón de la "estrella de la muerte" cuando lo que en realidad estamos haciendo es apretar el paso (activar los post-quemadores) y esquivar a los transeúntes (cuando rozamos alguno, nuestro escudo protector baja de nivel). Si llevamos los cascos puestos incluso podemos disfrutar de nuestra gesta con toda la epicidad de la banda sonora de turno.

Los ejemplos se reproducen at infinitum cuando nos pintamos para una noche no menos épica -que transcurrirá en un restaurante o pub selecto- antes de jugar al juego de las seducciones, o cuando generamos una simulación de un mortífero incendio o terremoto en el edificio de nuestra oficina. Al final esta ruptura, esta desconexión, acaba siempre entre risas en vez de estar cargada de una solemnidad más propia de las consecuencias que tendría no tomárselo en serio.

El juego es ruptura, es la desconexión y la evasión que, en realidad, no hace sino traernos de vuelta al agujero del que procedemos. El juego no contempla ninguna otra metodología que lo escurridizo de nuestra propia mente divagante, ensoñadora y volátil, capaz de construir otras normas diferentes a las que se nos imponen: las físicas, biológicas, sociales, familiares, laborales, etc. El juego (como el arte) es parte de nuestro espacio íntimo, el espacio de nuestras capacidades probadas, retadas contra nosotros mismos o contra un adversario. La guerra, y sus fuegos artificiales, es la expresión máxima del arte del juego. En la guerra, la inconsciente estupidez humana (y más concretamente la masculina) llega a su nivel máximo de paroxismo al creer en la posibilidad de que en el juego último se es capaz de trascender aun a riesgo de poner en juego algo único, irrepetible e irremplazable: la vida (de la

que, en esta realidad real, no tenemos tres, sino una). ¿Quizá por eso en los juegos se repite tanto el acontecimiento mortal? ¿Por una especie de atracción y excitación erótica a trascender en medio de la maximización de la muerte y de la destrucción de la guerra real?

“No es la superioridad física de un partido lo que determina el desenlace de la lucha; más bien es decisiva la capacidad de muerte. Quien no tiene capacidad de muerte no arriesga su vida. En lugar de ir a la muerte consigo mismo, permanece en sí mismo dentro de la muerte. No se entrega a la muerte, así se convierte en esclavo y trabaja” (Han, 2014), es decir, no (se la) juega. Como especie -según Han- estaríamos condenados a ser extremos en el juego, ultimarlos hasta probar nuestra capacidad de muerte o ser esclavos de una no vida.

Así es que más que diseccionar el juego en sí, prefiero establecer sus lugares de actuación y cómo dichos lugares están - a su vez - compartidos por otras disciplinas, artefactos o características de nuestra propia sustancia, como es el caso del arte, la imaginación, la creatividad, la simulación, etc. Esos lugares corresponden a nuestra combinación natural de clasificar, simplificar, simbolizar, interpretar, interactuar, competir, simular, socializar, compartir, diseñar, imaginar, crear, resolver, etc. Y me quedaría corto en comparación con lo que uno puede hacer a día de hoy tanto jugando a un videojuego contemporáneo como diseñando una situación lúdica (*gamification*) o participando en un juego deportivo o de mesa (cuyas reglas se circunscriben -o eso queremos crear- a un *world system* expresamente creado para el propio juego como acto de autorreferencialidad).

En el juego como en el amor

Las relaciones entre diseñador, juego y jugador han sufrido un cambio radical desde la digitalización e interconexión de los espacios de juego más masivos de la historia: las computadoras en Internet. Actualmente complejos sistemas estadísticos permiten conocer al detalle los flujos de interacción de los jugadores con sus videojuegos favoritos, por otro lado algunos videojuegos permiten la co-creación de niveles, personajes e historias usando determinadas secciones que se encuentran abiertas a la modificación por parte de los usuarios más aventajados.

En los juegos clásicos y analógicos como el ajedrez, las damas o el fútbol contemporáneo es posible que tengan una serie de creadores originales pero es difícil establecer una conversación (incluso en los propios términos negociados de dichos juegos) de los jugadores con sus ignotos creadores originales, más bien ha sido la re-construcción social de dichos juegos a una escala generalizada la que ha brindado laureles póstumos a estos creadores anónimos y otorgando un falso rango de autor a los propios jugadores cuando estos han sido consagrados socialmente. Así tenemos a nuevas leyendas como Maradona o Kasparov a los que siguen apelativos como artistas, creadores, amos y dueños de los juegos en los que destacan y que incluso han ayudado a evolucionar, re-interpretar y hasta co-crear dichos juegos.

Algunos diseñadores de juegos más modernos han esgrimido diferentes argumentos para justificar sus creaciones: Algunos justifican sus creaciones por un acto egoístamente creativo, por volcar sus propias creaciones en un medio que les parece idóneo para ello, en otros por un tema moralizante o simplemente para contar una historia o ganar dinero.

¿Es necesario pensar en el jugador? Es necesario dotar de sentido y de ritmo al juego, convertirlo en un problema atractivo y dinámico más allá de la existencia de un perfil concreto de jugador o jugadora específicos. Pero esto es la consecución de la utopía del diseñador libre e independiente; las editoras de juegos de mesa, rol y las publishers de videojuegos cuentan en su haber con estrechos márgenes de maniobra cuando sus equipos de marketing arengan a los jefes de producto con sus informes sobre consumo, *user profiling reports* y otras exquisiteces de este ultracompetitivo sector. Para muestra un botón. He seleccionado dos entrevistas en las que dos autores en diferentes posiciones frente a la industria (desarrollo de gran estudio versus desarrollo independiente) nos hablan de sus razones para hacer juegos:

“I can't think of anything that makes me happier than watching people play a game I made and have fun. People bring a lot of things to the world and some are good and some are bad, but I can't think of anything you could bring to the world that's better than fun. And that's why I like to make games?” (Wilson, 2008).

“My whole career has been me, trying to find new ways to communicate with people, because I desperately want to communicate with people, but I don't want the messy interaction of having to make friends and talk to people, because I probably don't like them” (McMillen, 2012).

Aunque pareciera que los motivos de estos autores divergen, al final se plantea el videojuego como un medio, como un sistema de comunicación entre diseñador y jugador, como un acto de generosidad que persigue la diversión y el intercambio de las dos partes.

Trifuerza

A diferencia de la división de Schell siempre he preferido dividir el videojuego en tres mega bloques: cultura, tecnología y economía. Los intercambios que se producen en esos tres campos en cuanto a la cultura del propio juego (*game culture*) y su dialéctica con las otras culturas o disciplinas artísticas; su colonización de espacios tecnológicos que no son exclusivos pero que financia hasta la extenuación para que la evolución de estos últimos prosiga y su altísimo impacto no sólo en números o beneficios sino en las innovaciones mercantiles (*Steam*, *Humble Indie Bundle*, economía virtual, modelos *freemium*, *pay per play*, etc.) hacen del videojuego un sistema planetario en el que estos tres mundos (cultura, tecnología y economía) gravitan armónica y hermosamente en torno a su sol lúdico.

El videojuego como cualquier otro artefacto cultural existe en un contexto de intercambio cultural en donde recibe inputs en forma de influencias, personajes, historias. Del cine, el cómic, la literatura, etc. para devolver sus propios personajes, situaciones, estéticas e historias. El lenguaje del videojuego (que algunos han intentado reducir exclusivamente a la interactividad) ha modificado la forma de narrar, visualizar y musicalizar desde series y películas hasta obras teatrales y ballet. El videojuego ha sido responsable de un género musical tan interesante como el 8-bit music (así llamada como referencia a la arquitectura de CPU de los ordenadores domésticos que ejecutaban los primeros videojuegos) o de la corriente estética del *pixel Art* (Polo, 2014).

No podemos hablar de un diseño de juegos o videojuegos desde una perspectiva simplificadora, desde una perspectiva de elementos aislados sino desde una que analiza cómo estos interactúan y llegan a formar parte de la gramática cultural de una generación que ha aprendido a consumir pro-activamente este artefacto y que tiene una estrechísima relación con las tecnologías digitales que

sirven de soporte para la ejecución de las reglas (miles de cálculos matemáticos) que generan y controlan el universo videojuego.

Es necesario recordar que el videojuego es un proceso industrial tan complejo que existen de por sí perfiles específicos en cada una de las áreas que deben ponerse de acuerdo para lograr un éxito de ventas. Generalmente -y aunque haya un autor de renombre firmando el proyecto- los roles de *game designer*, *product manager*, director de tecnología, director de arte y sobre todos el productor y en algunos casos el/la editor/a y/o distribuidora que es quien pondrá el dinero, deben negociar constantemente. Estas negociaciones forman parte de la ejecución de un proyecto que, en caso de ver la luz, tiene un estrecho margen de éxito debido al resultado de dichas negociaciones, la capacidad y calidad del trabajo de las partes así como la alta competitividad en el mercado.

En el caso de los desarrollos más humildes de autores o estudios independientes (que acogen en sus filas apenas dos o tres perfiles) se puede observar un diseño muy personal que, casi de una forma intuitiva (y tengamos en cuenta que la intuición en este caso es fruto de años de práctica en juegos y conocimiento de cientos, quizá miles de títulos y de sus características) en la que dichos autores interpretan, remezclan y generan obras basadas en sus piezas favoritas y en las mecánicas y estética gráfica de éstas.

Esta idea cobra sentido cuando uno de los elementos más destacados en las entrevistas a desarrolladores se destacan precisamente sus influencias, en una suerte de retro-alimentación que, hasta la fecha, era más frecuente en otras disciplinas como el cine, la TV o el teatro. En este sentido cuando Tommy Refenes de *Super Meat Boy* fue preguntado por sus desarrolladores y juegos favoritos mencionó "*Cactus' Hotline Miami*, *Mossmouth's Spelunky*, *Fire Emblem Awakening*, *Luigi's Mansion: Dark Moon*, *Metal Gear Rising: Revengeance*, *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*, *Grand Theft Auto V*, y *Jonathan Blow's The Witness*" (Refenes, 2013)

No hay una fórmula mágica más allá de que cada una de las partes funcionen entre sí sin provocar confusión en cuanto a los *inputs-outputs* que el usuario recibirá y la creación de problemas (cualesquiera que estos sean) y caminos interesantes para que estos últimos puedan ser resueltos en cualquier tipo de contexto (cooperativo, competitivo, etc.).

Persuasive Games

Cuando le dices a un niño o una niña que saque la ropa sucia del bombo para lavarla es probable que no lo haga -al menos a la primera vez- y seguramente si finalmente accede seguramente ejecute la petición como una tarea pesada. Sin embargo, si le dices que participe contigo en una competición para ver quién tira más ropa sucia por el hueco de la escalera, posiblemente encontrarás al más eficaz de los colaboradores. Ése es el poder persuasivo del juego.

Desde un estudio empírico sobre mí mismo me gustaría confesar un acontecimiento reciente relacionado con mi propio consumo de juegos. Bajé un juego en oferta llamado *Out There* (Mi-clos Studio, 2014), se trata de uno de esos videojuegos de supervivencia espacial en los que debes usar recursos que vas encontrando en diferentes partes del universo para sobrevivir y llegar a un destino final salvador. Los elementos encontrados en el universo están denominados según la tabla periódica de forma que, sin apenas darme cuenta, minutos después de empezar a jugar, me vi a mí mismo

descargando una gráfica de dicha tabla para recordar a qué elementos de la misma correspondían las siglas de los recursos encontrados en el juego.

Sucede igualmente no sólo con memorización de nombres sino también con el desarrollo del pensamiento sistémico, creativo, matemático, estratégico, etc. No es exclusivo del videojuego, el juego -en todas sus manifestaciones- siempre ha sido una de nuestras mejores herramientas de desarrollo neurológico (Marantz, 2008).

Ian Bogost clasifica en varios los campos que actualmente están bajo la influencia persuasiva de los videojuegos: Política, publicidad y educación. En *Persuasive Games* analiza cada una de las características propias de los mismos para hacer efectiva dicha influencia y destacando algunas de las más importantes: Inmersión, interacción cibernética, alfabetismo procedural, generación de marcos ideológicos participativos (Bogost, 2010).

Pilar Lacasa (2011) enumera otras de las características persuasivas de los juegos en su libro:

1. Las barreras para la expresión artística y el compromiso cívico son escasas
2. Existe un apoyo importante para crear y compartir las creaciones con los demás
3. Los miembros más expertos apoyan a los novatos
4. Los miembros del grupo creen que sus contribuciones importan
5. Los participantes sienten cierto grado de conexión social entre ellos, al menos piensan que sus creaciones pueden interesar al resto de la comunidad.

En líneas parecidas están otros investigadores e investigadoras como Euídice Cabañes y María Rubio (ARSGAMES), Kurt Squire (University of Wisconsin–Madison) o Gonzalo Frasca (escuelaLab).

Un marco ético

No existe artefacto cultural que no tenga o sirva a referentes éticos y/o morales. Los juegos en gran medida están sirviendo para inculcarnos que la forma en la que los países finalmente resuelven sus disputas es a través de una combinación de alta tecnología militar (que casualmente tiene mucha relación con la que usan nuestras consolas), uso de los servicios de inteligencia y fuerzas especiales reducidas.

Chris Chambers, director adjunto del ejército estadounidense en el proyecto *Games Project* comentó: “lo que esto significa es que nosotros creamos conexiones con los ciudadanos americanos que aún no han tenido ningún tipo de contacto con el Ejército. Usamos el videojuego para crear dicha conexión” (Thomson, 2008).

Por supuesto las empresas del complejo audiovisual no están demasiado interesadas en generar crítica social o debatir temas éticos como el matrimonio homosexual, la transparencia política o el rescate a la banca. Para las grandes empresas de videojuegos es menos polémico y más políticamente correcto solucionar los conflictos con la representación de la violencia interactiva. La crítica social, ética y moral más profunda queda en manos de autores y autoras más independientes y cuyos presupuestos

económicos no dependen de reputaciones bajo un branding, como es el caso de: Anna Anthropy, Jason Rohrer, Paolo Pedercini o Anne-Marie Schleiner. Ésta última parafraseada en *Artists Re:Thinking Games* reivindicaba no sin dureza:

“We are bored with the suburbs, the stale imperialist sexist engineering biased corporate game industry, and with new academic ludology that reifies existing superstructures. We are ready to play reality TV off camera. We are frustrated with our governments and the military superstructures that control gamespace. We don't want to play by rules we never agreed upon in the first place. Anyways, even if we had fun playing those games to begin with, it is now more entertaining to mess them up, or to invent new unsanctioned games inside gamespace. If big players are intervening in gamespace, then it is time for Situationist gaming”(Morgana, 2010).

Pero la realidad -comparativamente al argumento de Schleiner- es otra muy diferente, en contadas ocasiones los videojuegos comerciales (e incluso los independientes) permiten a los jugadores intervenir el gamespace de una forma tan situacionista o crítica.

Un instituto para el futuro

La altísima penetración de los juegos en la cultura popular occidental y asiática casi independientemente de la edad, origen socio-económico o género ha permitido ampliar el ámbito de actuación de los juegos así como lanzar experimentos que, en no pocos casos, han sorprendido a audiencia e industria.

El 4 de Mayo de 2010 Jeff Rosen inauguró el primer *Humble Indie Bundle* recaudando en seis días la friolera cantidad de \$1,27 millones y generando unas expectativas inusitadas en una rama de la industria (la producción alternativa o independiente) hasta el momento casi inexistente. Este experimento de ingeniería económica -que por muchos motivos sólo tenía sentido en el ámbito de los juegos- permitió que rayos de esperanza en forma de recursos económicos llegaran a las oscuras cuevas del desarrollo más modesto lo cuál insuflaría nuevos aires y energías a toda una nueva generación de desarrolladores y desarrolladoras.

Las grandes plataformas de consolas domésticas se han visto forzadas a rebajar los requisitos para el uso de sus kits de desarrollo ante la implacable competencia de la distribución digital de videojuegos, tanto para móviles como para ordenadores personales o incluso consolas independientes (Ouya). La flexibilización resultante se traduce en un mercado con una riquísima diversidad de productos, formas de pago, calidades, historias, personajes, etc. Lamentablemente todas las plataformas anteriores y sin excepción siguen ejerciendo una férrea censura sobre ciertos temas tabú como ya mencioné (generalmente sexualidad y política), cuestiones que constituyen aún las principales asignaturas pendientes por discutir en el futuro del diseño y desarrollo de juegos.

Desde el lado tecnológico también observamos un abaratamiento en los nuevos interfaces y frameworks de desarrollo, de forma que la explosión de contenidos también se ha visto acentuada por este motivo. Mar Canet (2013) en *Bit y Aparte* repasa gran parte de las interfaces físicas de interacción aparecidas en el sector durante los últimos treinta años, destacando el uso de Kinect y Oculus Rift, interfaces que no solo están siendo usadas en el campo del entretenimiento sino también en la industria, la salud y la educación (por mencionar sólo algunos).

La *gamification* sería otra de los potenciales espacios de evolución del diseño de juegos. Víctor Manrique (2013) intenta romper el bloqueo surgido entre los procesos de diseño y los procesos de diseño en juegos y videojuegos, estableciendo una conexión entre los cuatro pilares principales mencionados por Schell (estética-historia-mecánica-tecnología) y centrándose en la mecánica como la forma de conectar ambas formas de diseñar, de esta manera enriquecer los procesos de gamification como parte del desarrollo y evolución de esta última. Es aquí precisamente en donde se vislumbran también oportunidades para los futuros diseñadores de juegos, es decir, intervenir en aplicaciones, situaciones de aprendizaje, salud, etc. Usando componentes del mundo de los juegos para facilitar y mejorar las tareas a realizar. Es decir, haciendo lo que hemos hecho desde los anales de la historia: jugar más para vivir mejor.

Bibliografía

- Bogost, I. (2010). *Persuasive Games*. The MIT Press.
- Canet, M. (2013). El videojuego es un laboratorio. *Bit y Aparte*, 0, 76-87.
- Han, B. (2014). *La Agonía del Eros*. Barcelona: Herder
- Lacasa, P. (2011). *Los Videojuegos. Aprender en Mundos Reales y Virtuales*. Madrid: Ed. Morata.
- Manrique, V. (2013). The Reasons Why Game Mechanics Will Not Work With Gamification. Obtenido el 23 de diciembre de 2014, de <http://www.epicwinblog.net/2013/10/can-we-use-game-mechanics-for.html>
- Marantz, R. (2008). Taking Play Seriously. The New York Times. Obtenido el 23 de diciembre de 2014, de http://www.nytimes.com/2008/02/17/magazine/17play.html?pagewanted=all&_r=1&
- McMillen, E. (2012). Entrevistado en Indie Game The Movie por James Swirsky [documental]. BlinkWorks & Flutter Media. 20 de Enero de 2012.
- Morgana, C et Others. (2010). Artists Re:thinking Games. FACT. Doudnation for Art and Creative Technology. Liverpool. pp. 9
- Polo, J. (2014). Europa en 8 Bits. Documental. Obtenido el 23 de diciembre de 2014, de <http://europein8bits.com/documentary>
- Refenes, T. Entrevistado en Game Informer por Kyle Hilliard [online magazine]. Game Informer 5 de Julio de 2013, 3.00 PM. Obtenido el 23 de diciembre de 2014, de <http://www.gameinformer.com/b/features/archive/2013/07/05/indie-game-the-move-where-are-they-now.aspx>
- Thomson, M. (2008). Military Computer Games and the New American Militarism. Thesis Submitted to the University of Nottingham for the Degree of Doctor of Philosophy. December 2008.
- Wilson, J. (2008). Entrevistado en Joystiq por Elizabeth Harper [online magazine]. Joystiq. 29 de Junio de 2008, 3.00 AM. Obtenido el 23 de diciembre de 2014, de <http://www.joystiq.com/2008/06/29/joystiq-chats-with-jay-wilson-on-diablo-3/>

Organización

InCom-UAB

Arts Santa Mònica - Departamento de Cultura

Colabora

Universidad de Vic - Universidad Central de Cataluña

Grupo de Informática en la Ingeniería - Universidad Politécnica de Cataluña

Comité organizador

Ruth S. Contreras Espinosa

Jorge Egea Izquierdo

José Luis Terrón Blanco

Miquel Gómez Benosa

Zahaira González Romo

José Luis Eguia Gómez

Créditos exposición

Coordinación

Ruth S. Contreras Espinosa

Montaje

Jorge Egea Izquierdo

Fotografía y redes sociales

Ariadna Plana Juanpere

Diseño gráfico

Zahaira González Romo

Producción video

José Luis Eguia Gómez

Web

Ramon G. Sedó



Agradecimientos

BeautifunGames, Delirium Studios, Oriol Comas, Alejandro Lozano, Mar Canet, Javier Giménez, Chokeanand Bussracumpakorn, Emilio Maldonado, Ramiro Martín, Irene Vinyet, Gemma Martínez y Juanita Espinosa.





Institut de la Comunicació
Universitat Autònoma de Barcelona

incom.uab.cat

