


Cordera, Mariano

Material educativo: Glosario de términos para Taller de Diseño de Juegos de la Licenciatura en Producción de Videojuegos y Entretenimiento Digital

Especialización en Docencia Universitaria

Fecha: 22/08/2024

Licencia:  [Deed - Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International - Creative Commons](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)

Cita recomendada: Cordera, M. (2024). *Material educativo: Glosario de términos para Taller de Diseño de Juegos de la Licenciatura en Producción de Videojuegos y Entretenimiento Digital* [Trabajo final de especialización]. Universidad Nacional de Rafaela.

Especialización en Docencia Universitaria

Material Educativo: «Glosario de términos para
Taller de Diseño de Juegos» de la Licenciatura en
Producción de Videojuegos y Entretenimiento
Digital



Director: Diego Maté

Codirectora: María Virginia Luna

Estudiante: Mariano Cordera

2024



Imagen de portada generada por IA a través de Dream by Wombo.art

“Los estudiantes de medicina aprenden cinco mil palabras nuevas en el primer año de su carrera, cuyo origen y significado en su mayoría desconocen. Este vocabulario masivo, en vez de fortalecer y ampliar su conciencia profesional, actúa muchas veces como una muralla abrumadora, una pantalla opaca o un sistema de pasaje que los convierte en hablantes y habitantes de un dialecto hermético, separados del resto de la sociedad, poseedores de un secreto que les confiere a la vez poder y lejanía; en suma, los conduce a la alienación”

Ivonne Bordelois

A la escucha del cuerpo. Puentes entre la salud y las palabras.

Introducción	5
Estado de cuestión	6
Glosario de términos	10
<i>Bug / Glitch</i>	10
<i>Gamificación</i>	10
<i>Interactividad / Agenciamiento</i>	13
<i>Placeholder</i>	17
<i>Relato / Narratividad</i>	17
Bibliografía	24

Introducción

Cuando las preguntas nacen en torno al para qué, los sentidos y las finalidades son lo que se pone en juego. No es la excepción desarrollar un “Glosario de Términos” como material educativo abierto para la cátedra de Taller de Diseño de Juegos de la Licenciatura en Producción de Videojuegos y Entretenimiento Digital, de la Universidad Nacional de Rafaela. Aquí también hay un para qué. Y da cuenta de la necesidad curricular de traer hacia lo visible y lo explícito, aquellos saberes terminológicos circulantes que se presentan de manera silenciosa y oculta en el devenir de las clases en las aulas de nuestra Universidad. Saberes que se materializan y condensan en términos específicos propios del campo de los Estudios del Juego (Games Studies), y más puntualmente, del Diseño de Videojuegos y que pueden convertirse, en palabras de Ivonne Bordelois, en un *dialecto hermético* alejado del proceso social propio de la enseñanza y el aprendizaje áulico.

De aquí se desprende entonces la idea de construir un Glosario de términos abierto ya que el presente desarrollo es apenas el comienzo de un camino que apunta a una continuidad y a un crecimiento futuro que multiplique los términos aquí expuestos. Sólo basta que docentes y estudiantes mantengan viva la escucha que brinda la apertura de una curiosidad que insista en no ceder ante la repetición de términos significantes sin significados. Allí se dirige principalmente el material educativo, al corazón de las palabras específicas que circulan en el intercambio áulico.

Es importante mencionar que el “Glosario de términos” presenta por un lado categorías terminológicas macro en tanto implican un desarrollo conceptual histórico, siendo producto de un recorrido bibliográfico que termina con la escritura aquí propuesta. Por otro lado se presentan categorías terminológicas micro que son las que están situadas en la dimensión específica del diseño de los videojuegos y que, de manera subyacente, se utilizan y son propias de la cátedra Taller de Diseño de Juegos. Para su desarrollo se apeló al recurso audiovisual como soporte, presentándose docentes de la carrera y profesionales del sector de la Industria de los videojuegos.

Estado de cuestión

El campo de investigación sobre el cual se apoya el Glosario de términos es el de los Estudios del Juego (*Game Studies*), que toma como objeto de estudio a los juegos en general y a los videojuegos en particular. Su establecimiento coincide con los inicios del siglo XXI: tuvieron que pasar más de cuarenta años desde el surgimiento mediático del videojuego para que se comiencen a sintetizar saberes específicos sobre el tema en diferentes trabajos, publicaciones y congresos.

Siguiendo a Diego Maté¹ (2022), pueden ubicarse antecedentes dispersos en el siglo XX, como las indagaciones que llevó adelante Chris Crawford en su libro de 1984, *The Art of Computer Game Design*. Crawford problematizó la interacción en los videojuegos y señaló la necesidad de establecer una taxonomía de géneros. También se enfrentó a la dificultad de abordar el videojuego desde una perspectiva práctica, enfocada en el diseño y su instrumentalización, sin abandonar una indagación teórica. Más adelante, en 1997, dos ensayos abordaron preocupaciones teóricas fundamentales con fines exploratorios: “Cybertext”, de Espen Aarseth, y “Hamlet en la Holocubierta”, de Janet Murray. El primero se apoyó en la teoría literaria y en los estudios en informática, trabajando con hipertextos y con textos en soportes digitales, objetos hasta ese momento desdeñados por la academia. Aarseth desarrolló el concepto de ergodicidad, entendido como un tipo de funcionamiento textual cuyo desenvolvimiento requiere de un usuario o interactor que modifique la superficie discursiva: la literatura hipertextual y los videojuegos se inscribían así en un linaje cultural de larga vida social, que incluía experimentos literarios (como *Cien mil millones de poemas*, de Raymond Queneau), y que se remontaba al menos hasta el *I-Ching*. Las indagaciones de Janet Murray, por su parte, se sostuvieron en las narrativas surgidas con los nuevos medios, interesándose en cómo estos reactualizaban formas *immersivas* de contar relatos situando al lector o usuario en los confines de la historia.

¹ Maté, D. (2022) “*Jugadores imaginados. Para un modelo de análisis de la enunciación en el videojuego*”. [Tesis de Maestría, Área Transdepartamental de Crítica de Artes. Universidad Nacional de las Artes].

A partir del año 2000 empiezan a crecer las publicaciones, los espacios de enseñanza y los eventos académicos dedicados al estudio del juego y los videojuegos. Pueden señalarse dos hitos para dar cuenta de la estabilización y proyección de los *game studies* como campo de estudios naciente. El primero es la publicación del número uno de la revista digital *Game Studies*, la cual se presenta como una publicación interdisciplinaria dedicada a la investigación de juegos de computadora y que llama a explorar el complejo lenguaje cultural de los videojuegos. Algunas palabras de la editorial² del propio Aarseth, director hasta la actualidad de la revista, sirve como testimonio del clima fundacional y polémico de ese momento histórico:

“Bienvenidos al primer número de la primera revista académica revisada por pares dedicada a los estudios de juegos de computadora. Esta es una ocasión notable, y quizás el aspecto más notable es que no se ha iniciado una revista de este tipo antes. Como sabemos, ha habido juegos de computadora durante casi tanto tiempo como ha habido computadoras: SpaceWar, posiblemente el primer juego moderno, cumple cuarenta años este año, y comercialmente el género existe desde hace tres décadas. Entonces, ¿por qué no hacer algo así antes? 2001 puede verse como el año uno de los estudios de juegos de computadora como un campo académico emergente, viable e internacional. Este año ha sido testigo de la primera conferencia académica internacional sobre juegos de computadora, en Copenhague en marzo, y le seguirán varias otras. 2001-02 también puede ser el año académico en el que se ofrecen por primera vez en las universidades programas regulares de posgrado en estudios de juegos de computadora. Y podría ser la primera vez que los estudiosos y académicos toman en serio los juegos de computadora, como un campo cultural cuyo valor es difícil de subestimar” (Aarseth, 2001)

El segundo hecho que termina de certificar la expansión de los *game studies* es la creación de la Digital Games Research Association (DiGRA) en el año 2003, que se vuelve la principal asociación internacional de académicos y

² Game studies, The International Journal of Computer Game Research (julio de 2001). *Computer Game Studies, Year One by E. Aarseth.* <https://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>

profesionales que investigan juegos digitales y fenómenos asociados. DiGRA fomenta el estudio sobre videojuegos, promueve la colaboración internacional y la difusión de sus investigaciones, y genera instancias de enseñanza alimentadas de la producción de sus miembros.

Es importante señalar que en dichos inicios se presentaron dos enfoques contrapuestos. Por un lado se encontraron los *ludólogos*, con Aarseth, Jasper Juul, Aki Jarvinen y Gonzalo Frasca, entre otros, quienes afirmaron que se debía diseñar una perspectiva y unos métodos de análisis que atendieran a problemas específicos del videojuego. Al mismo tiempo, rechazaban cualquier aporte o lectura que proviniera de otros espacios disciplinares como la narratología, la teoría del cine, de los medios o la psicología. La ludología impulsaba, así, un retorno a autores que primero habían indagado el juego como fenómeno cultural y antropológico, entre ellos a Johan Huizinga, Roger Caillois y Bernard Suits. Nos dice Diego Maté³:

“Un gesto recurrente de los ludólogos es la entronización de la noción de regla y de lo lúdico y su separación respecto de otras dimensiones como la de la representación audiovisual y el relato. En los primeros trabajos del campo es común el intento de analizar el videojuego y los juegos en general como sistemas compuestos por reglas cuya funcionalidad desborda la construcción visual o sonora, como si el conjunto de reglas modelaran la totalidad de la experiencia y las dimensiones restantes tuvieran una importancia menor” (Maté, 2022: 21).

Enfrente se encontraron los narratólogos, entre ellos Henry Jenkins, Janet Murray y Marie-Laure Ryan, quienes coincidían en que el videojuego constituía un objeto de época privilegiado para estudiar nuevas modalidades narrativas aparecidas con la digitalidad. Para su estudio, proponían una metodología comparativa que situara al videojuego en relación y contraste con otros medios tradicionales.

Ambos enfoques epistemológicos fueron perdiendo fuerza: el desarrollo efectivo de las investigaciones en los años siguientes condujeron a un

³ Maté, D. (2022) *Jugadores imaginados. Para un modelo de análisis de la enunciación en el videojuego*. [Tesis de Maestría, Área Transdepartamental de Crítica de Artes. Universidad Nacional de las Artes].

escenario distinto en el que ambas perspectivas ya no parecieron excluyentes sino complementarias. Los desarrollos del campo actual exhibe las múltiples formas en que pueden articularse la interacción lúdica y lo narrativo, tanto al nivel de los objetos de estudios (la producción videolúdica) como en el plano de los abordajes epistemológicos. Tanto Juul como Frasca⁴, referentes iniciales de la ludología, terminaron relativizando la disputa:

“Mi intención original era escribir un artículo sobre el papel de la narrativa en los videojuegos (a través de cinemáticas e instrucciones) para transmitir reglas de simulación. Cuando le mencioné esto a un colega, se sorprendió: “Pensé que, dado que sos conocido como ludólogo, no había forma de que pudieras aceptar cualquier papel para la narrativa en los juegos”. Por supuesto, le dije que estaba equivocado y que tal idea de ludología es totalmente errónea. Ese concepto erróneo es, creo, una consecuencia directa del llamado debate narratología versus ludología. Creo que este debate ha sido alimentado por malentendidos y eso generó una serie de creencias inexactas sobre el papel de la ludología, incluyendo que rechazan radicalmente cualquier uso de la teoría narrativa en los Estudios del Juego (Game studies)”. (Frasca, 2003: 92)

En este glosario se comparte esa amalgama teórica: en el videojuego confluyen elementos lúdicos y narrativos. Esas dos áreas problemáticas dan cuenta de un paradigma complejo que no sólo producirá cada vez mayor cantidad de investigaciones, desarrollos y publicaciones, sino que también se integrará y pasará a dialogar con diferentes disciplinas como el diseño, la semiótica, la filosofía, la antropología y los estudios culturales, entre muchísimas otras perspectivas.

⁴ Frasca, G. (2003) *“Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place”* [Archivo pdf]. <http://www.digra.org/digital-library/publications/ludologists-love-stories-too-notes-from-a-debate-that-never-took-place/>

Glosario de términos

Bug / Glitch

Según Ivan Ramírez⁵ (2021), el término Glitch no sólo hace referencia a fallos, sino también a un uso beneficioso que detecta y fuerza al jugador para utilizarlo en conseguir objetos o para saltarse zonas o partes del desarrollo del videojuego. En el siguiente link se amplía y especifican los conceptos de la mano del ingeniero rafaélino residente en Madrid, Alejandro Palmero quien se define como un operario de la industria de los juegos en la que programó juegos Web, Advergames, experiencias de Realidad Aumentada y juegos 3D multiplayer para tabletas y teléfonos. Según sus mismas palabras, tiene un especial interés en los juegos educativos que aburren a los niños.

[Bug-Glitch por Alejandro Palmero.mov](#)

Gamificación

Para poder pensar la gamificación como proceso social de gran escala, partimos de los desarrollos de Jane McGonigal⁶ (2013), cuando define los cuatro rasgos⁷ que caracterizan al juego. La autora enumera las características propias del juego como las metas (objetivos), las reglas (obstáculos necesarios

⁵ Ramírez, Ivan (2021); Diccionario de términos de videojuegos. Madrid: Editorial Verbum

⁶ McGonigal, J. (2013) ¿Por qué los videojuegos pueden mejorar tu vida y cambiar el mundo? Buenos Aires: Siglo XXI

⁷ Ver la entrada de Interactividad/Agenciamiento para ampliar

que afectan la acción), los sistemas de *feedback* (recompensas e información sobre la performance), además de la participación voluntaria. Estos elementos serían los resortes que estimulan la motivación, la satisfacción y la diversión propia de lo lúdico.

Va construyendo así su hipótesis central contraponiendo la satisfacción, el atrape y la motivación propia del universo lúdico con una realidad que se ofrece “rota”, confusa, que no funciona como un obstáculo necesario y motivador para las personas. McGonigal plantea que la realidad está más bien vinculada a diversiones

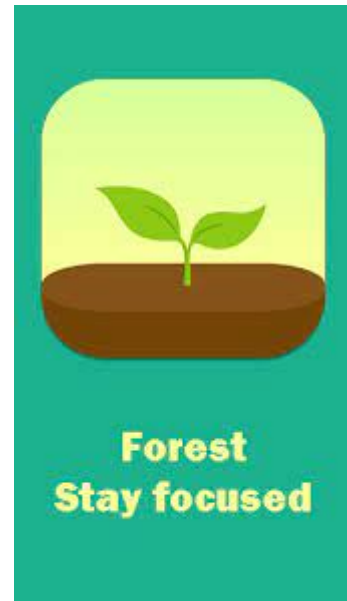


demasiado fáciles que no plantean desafíos para que las personas se esfuercen y por mejorar su desempeño. Ejemplificaremos tomando una app que gamifica la actividad cotidiana de correr: *Nike Run Club*. La aplicación transforma la práctica del running en una estructura lúdica estableciendo reglas específicas (obstáculos y desafíos) a partir de un sistema de feedback centrado en la medición de la performance del usuario (almacenamiento de datos y logros a desbloquear). El desempeño del usuario es medido y clasificado en informaciones diversas: cuánto se corrió, a qué velocidad, qué distancia se hizo, etc. Opera, así, uno de los rasgos específicos del juego y el videojuego, que es la cuantificación y clasificación de la performance, dentro de la misma app. También se refuerza el elemento socializador de la actividad de correr, ya que no sólo es posible compartir con otros usuarios los recorridos que se establecieron en la rutina desplegando fotos e imágenes de los lugares, también permite compartir el resultado del propio desempeño participando de un ranking en el que se compete con amigos, o simplemente evaluando la performance para observar la progresión de la misma en el largo plazo.

Dicho proceso de transformación de una actividad cotidiana en juego es la gamificación, en tanto se produce un pasaje de lógicas lúdicas a espacios y actividades extralúdicos. Es decir, que hay actividades cotidianas que quedan afectadas por las características propias del juego como las planteadas por McGonigal (metas, reglas, sistemas de feedback y participación voluntaria).

Otro ejemplo donde se puede ver actuar la gamificación es *Forest: Focus for Productivity*, una app que se centra en potenciar la atención y el foco de las

personas en actividades que van más allá del uso habitual y excesivo de smartphone. La aplicación funciona cuando no se usa el dispositivo, registrando, a mayor tiempo de inactividad, mejor performance en la aplicación. Es posible ir estableciendo logros y recompensas (monedas) que pueden ser utilizados para mejorar y expandir un jardín virtual el cual cuidamos y buscamos que crezca (nuestra concentración fuera de la aplicación y el dispositivo). La aplicación muestra que la gamificación puede aplicarse no sólo a actividades existentes, sino que también puede emplearse para regular hábitos, para



lo cual no se necesita interacción alguna con una app (de hecho, *Forest* funciona solamente cuando no se usa el dispositivo tecnológico).

El éxito y la expansión del paradigma de la gamificación en los últimos diez años ha llegado a otros ámbitos de aplicación que van más allá del nivel individual y el control de su producción. Actualmente vemos el desarrollo en entornos globales como pueden ser el de diferentes espacios públicos de las ciudades donde se gamifica, por ejemplo, el tránsito de los peatones, la espera en los cruces de calle o la relación de los transeúntes con elementos urbanos (como postes de luz y su sombra). Es lo que se ha denominado *playable cities*, es decir, ciudades jugables. Bristol en Inglaterra, Tokio en Japón, Sao Paulo en Brasil o Melbourne en Australia son algunos ejemplos de espacios que han sido objeto de intervenciones lúdicas en el espacio público. Dicho movimiento implica también al arte y a la cultura y se propone producir una transformación y una relectura del fenómeno de las ciudades fuertemente inteligentes y datificadas (*smart cities*), que pretenden optimizar, mejorar y controlar desde lo gubernamental el funcionamiento del repertorio de comportamientos urbanos. En ese sentido, la gamificación de las *playable cities*, según Troy Innocent⁸, se pone al servicio de volver las ciudades “más vivibles” favoreciendo la expresión humana o potenciando los encuentros que propicien el juego entre los habitantes. El mismo Innocent ha intervenido, por ejemplo, en un proyecto de

⁸ Canal Melbourne International Arts Festival. (16 de octubre de 2018). *Troy Innocent - 2018 Melbourne Art Trams*. [Archivo de video] <https://youtu.be/4jbvAFRA-po>

tranvía artístico en Melbourne estableciendo pinturas sobre la cara externa del tranvía que, cuando son “capturadas” por la cámara de nuestro smartphone, generan melodías azarosas y funcionan como una partitura musical. Otro ejemplo de intervención es el denominado *Stop Smile Stroll*⁹, desarrollado en el año 2016 por Hirsch and Mann. Podemos ver allí cómo la instalación de dos pantallas circulares en ambos extremos de un cruce peatonal busca, a través de la participación voluntaria del peatón, la interacción lúdica en la espera a través de capturar, intervenir y musicalizar sus rostros según las expresiones emocionales detectadas.

Aquí la gamificación no hace alianza con la eficacia y la optimización de lo hegemónico (el orden y economía de los comportamientos urbanos que busca la tendencia de las *smart cities*), sino que, por el contrario, busca subvertir, por la vía lúdica, las conductas y movimientos de los habitantes de las ciudades para reconectarlos con la experiencia de lo urbano.

Interactividad / Agenciamiento

Podemos comenzar situando, con Katie Salen y Eric Zimmerman¹⁰ (2003), aspectos generales de la interactividad dentro del campo de los juegos. Jugar con un juego es interactuar con él:

“Cada acción resulta en un cambio que afecta el sistema en su totalidad. Este proceso de acción y resultado se produce porque los jugadores interactúan con el sistema diseñado del juego” (Salen y Zimmerman 2003: 69).

Los autores expanden la conceptualización de la interactividad al ligarla a la posibilidad de realizar elecciones:

⁹ Canal Joanne Harik. (16 de febrero de 2018). *Stop Smile Stroll* [Archivo de video]. <https://youtu.be/k61CjJMVSv8>]

¹⁰ Salen, K; Zimmerman, E. (2003) *Rules of play: game design fundamentals*. Cambridge: MIT Press

“Desde la interactividad de elegir un camino hasta seleccionar un objetivo para la destrucción y recolectar estrellas mágicas, el jugador tiene la agencia para iniciar y realizar una amplia gama de acciones explícitas” (Salen y Zimmerman 2003: 69).

Para complejizar la noción de interactividad, puede resultar fructífero recuperar la idea de ergodicidad, concepto que define mejor y con más precisión el alcance de los videojuegos ya que no se queda sólo en el plano de los fenómenos interactivos tanto físicos (táctiles, oculares) como cognitivos o discursivos. La noción de ergodicidad explora y describe un rasgo material.

Es Espen Aarseth¹¹ (1997) quien desarrolla el concepto de ergodicidad dentro del marco de la literatura hipermediática, pero que sirve también para pensar los videojuegos en tanto textos que requieren de una participación que reorganice la superficie material discursiva de la cual dan cuenta. En ese sentido, los videojuegos se caracterizan por ser una forma discursiva específica que se inscribe en un linaje textual que incluye, por ejemplo, el *I Ching* o a *Rayuela* de Julio Cortázar.

La noción de textualidad ergódica lleva a pensar en algo más que en la figura de un lector que interpreta, es un usuario que interviene activamente sobre la superficie material discursiva. Hay un trabajo que hace el usuario y que está ligado a la construcción física de la discursividad de acuerdo con reglas, patrones, instrucciones y objetivos. En ese sentido, es de utilidad recurrir a la etimología de la palabra, que remite al griego *ergon* y *hodos*, que significan "trabajo" y "camino o trayectoria". En un videojuego, entonces, se elabora una suerte de camino, de trayectoria que se actualiza en su devenir.

Ahora bien, dicha participación sobre la superficie material del videojuego no debe confundirse con otorgarle al usuario la posición del autor. Según Janet Murray¹² (1997), es necesario diferenciar al usuario del autor rescatando la noción de agenciamiento o actuación, que compete a las posibilidades de acción del usuario sobre la superficie discursiva:

¹¹ Aarseth, E. (1997) *Cybertext: perspectives on ergodic literature*. Baltimore: John Hopkins University Press

¹² Murray, J. (1997) *Hamlet en la holocubieta: el futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Barcelona: Paidós.

“Hay una diferencia entre desempeñar un papel creativo dentro de un entorno ya preparado y ser el autor del entorno en sí. Los usuarios pueden ciertamente crear cosas dentro de estos formatos digitales; algunos entornos están mínimamente predeterminados y permiten un alto grado de creatividad. Pero los usuarios sólo pueden actuar dentro de las posibilidades que están ya programadas” (Murray, 1997: 165).

En ese sentido, un videojuego es siempre un texto cerrado, aunque con diferentes niveles de apertura e inclusión del jugador, que puede producir la ilusión de estar creando la historia, pero que se trata de un efecto propio del trabajo textual. Murray, en línea con Salen, Zimmerman y Aarseth, señala cómo las diversas formas de narrativas digitales contemporáneas invitan a tener una participación activa, algo que otros medios y lenguajes, así como las narrativas tradicionales, no permiten. La autora propone entonces una lectura de los entornos digitales desde cuatro cualidades: para Murray los entornos digitales son *sucesivos* (carácter procesual del código binario y de los lenguajes de programación), *participativos* (introducen una dimensión de intercambios), *espaciales* (generan espacios navegables) y *enciclopédicos* (poseen un almacenamiento que permite rescatar, organizar y acceder a la información). Vemos cómo Murray, a fines del siglo XX, propone ir más allá del concepto de interactividad con la noción de agenciamiento, a tal punto que su trabajo es muy útil aún hoy para pensar los rasgos que hacen a los videojuegos y a la naturaleza de la interacción que posibilitan.

Por último, es importante remarcar que es posible encontrar diversas textualidades interactivas en la vida cotidiana, pero que no todas poseen el carácter lúdico propio del videojuego y de otros tipos de juegos. Tomaremos dos autores para definir dicho funcionamiento lúdico. El primero es Jesper Juul¹³ (2005), quien ha desarrollado un *modelo de juego clásico* mostrando no sólo la afinidad de los juegos con los videojuegos, sino también con las computadoras. El autor desarrolla seis características que son inherentes a los juegos y que podemos aplicar a las textualidades ergódico-lúdicas: 1) se basan en reglas, 2) poseen un resultado que es variable y cuantificable, 3) los

¹³ Juul, J. (2005) *Half-real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: MIT Press.

resultados se valoran positiva y negativamente 4) el o los jugadores, a través del esfuerzo, pueden influir en el resultado, 5) hay un vínculo emocional ligado al resultado positivo (gratificación) tanto como al negativo (frustración) y 6) pueden tener consecuencias negociables sobre la vida real. De esas características, el autor genera una definición abreviada de juego:

“Un juego es un sistema basado en reglas con un resultado variable y cuantificable, donde a diferentes resultados se les asignan valores diferentes. El jugador ejerce un esfuerzo para influir en el resultado, sintiéndose emocionalmente apegado al resultado. Las consecuencias de la actividad son negociables”. (Juul, 2005: 58).

En la misma línea, Jane McGonigal¹⁴ (2013) postula que los juegos, en tanto interacciones lúdicas, estructuran la experiencia de una manera única. La autora aísla cuatro rasgos fundamentales del carácter lúdico de los juegos independientemente del género y de la dimensión tecnológica interviniente. McGonigal se refiere, en primer lugar, a las metas, en tanto es lo que los jugadores procuran alcanzar. La meta orienta la participación y brinda un objetivo. En segundo lugar, menciona las reglas, que limitan y estimulan a los jugadores potenciando la creatividad y el pensamiento estratégico. El tercer rasgo es un sistema de *feedback* que va informando a los jugadores su posición en relación a las metas del juego y que condensa las reacciones del juego a las acciones del usuario: esto incluye distintos tipos de medición de la performance como el puntaje, el paso entre distintos niveles, una barra de progreso, un informe sobre el desempeño lúdico (por ejemplo, con el porcentaje de puntería), entre muchos otros elementos. Por último, la autora alude a la participación voluntaria como un requerimiento del que dependen los tres rasgos previos. Finalmente afirma:

“Los elementos que definen a un juego son la meta, las reglas, el sistema de feedback y la participación voluntaria. Todo lo demás son distintos esfuerzos por reforzar y potenciar estos cuatro elementos básicos”. (McGonigal 2013: 41).

¹⁴ McGonigal, J. (2013) ¿Por qué los videojuegos pueden mejorar tu vida y cambiar el mundo? Buenos Aires: Siglo XXI

Placeholder

Según Ivan Ramírez (2021)¹⁵ en las primeras fases del desarrollo de un videojuego, objetos, personajes o eventos que aún no se han terminado de diseñar pueden ser sustituidos por íconos o señales siendo algo muy útil para realizar pruebas que señalen la posición de un elemento.

El Licenciado en Producción de Videojuegos y Entretenimiento Digital y Técnico Universitario en Programación, Sebastián Nazzetta se define como un diseñador de videojuegos que formó parte de la planificación, programación y diseño de distintos proyectos que van desde videojuegos hipercasuales, experiencias de terror en primera persona hasta simulaciones de conducción y en realidad virtual. Le gusta trabajar en todo tipo de proyectos, adaptándose a las necesidades del mercado. Actualmente Sebastián es docente en la Universidad Nacional de Rafaela en la Licenciatura en Producción de Videojuegos y Entretenimiento Digital. En el siguiente link ampliará el concepto de *Placeholder*:

[Placeholder por Sebastián Nazzetta.mp4](#)

Relato / Narratividad

Para poder pensar cómo los videojuegos narran es necesario distinguir entre los relatos y el fenómeno de la narratividad. Es posible establecer que los relatos se sostienen en una estructura particular y bien definida, mientras que la narratividad sugiere otro tipo de funcionamiento donde las operaciones narrativas pueden aparecer sin tener ya la estructura del relato. Los géneros de

¹⁵ Ramírez, Ivan (2021); Diccionario de términos de videojuegos. Madrid: Editorial Verbum

aventuras gráficas, la novela visual, el juego de rol (RPG) o los juegos de mundo abierto suelen presentar relatos, mientras que también es posible no ofrecer un relato estructurado, como sucede en otros géneros, como el de plataformas, el shooter u otros géneros de acción, donde existe apenas una premisa narrativa elemental que enmarca las acciones del jugador (que no son de orden narrativo sino lúdico). Se trata de marcos narrativos, arquitecturas espacio-narrativas que



proveen un contexto, un ambiente para las acciones lúdicas, pero que no configuran un relato en tanto unidad estructural. Es importante mencionar, siguiendo a Henry Jenkins¹⁶, que existen también videojuegos que se sostienen más allá de los relatos y de las experiencias narrativas, que configuran en un puro despliegue lúdico. Se trata de videojuegos de formas abstractas, expresivas y experienciales. Un ejemplo es *Tetris*, un videojuego de género de ingenio (*puzzle*) del año 1984. Allí se debe ir acomodando las diferentes piezas del juego (tetrominós) buscando completar una línea horizontal. Claramente aquí no hay un relato ni un marco narrativo que dé cuenta de una temporalidad o de un marco narrativo elemental.

Para problematizar la diferencia entre narratividad y relato, resulta de utilidad partir de los desarrollos de Tzvetan Todorov¹⁷ (1996). El autor sostiene que el relato supone una estructura que exige el desarrollo de una acción o de un cambio teniendo dos principios fundamentales, la sucesión (el encadenamientos de unidades) y la transformación:

“Habitualmente, incluso el relato más simple, el menos elaborado, pone a actuar simultáneamente los dos principios (...)”. (Todorov 1996: 71).

¹⁶ Massachusetts Institute of Technology. *Game Design as Narrative Architecture*. <https://web.mit.edu/~21fms/People/henry3/games&narrative.html>

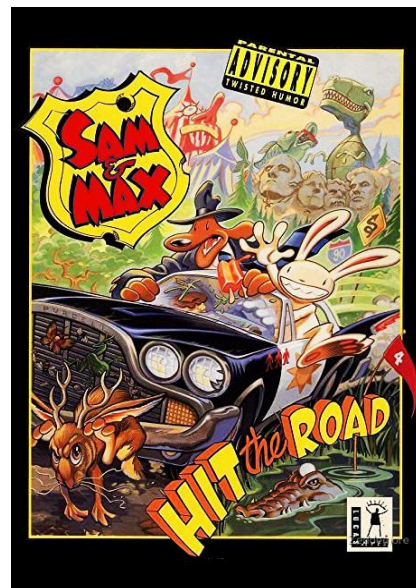
¹⁷ Todorov, Tzvetan (1996) “Los géneros del discurso”. Caracas: Monte Ávila Editores Latinoamericana.

El autor plantea que el relato está compuesto por cinco funciones: 1) la situación de equilibrio del comienzo, 2) la ruptura o la degradación de la situación, 3) el desequilibrio, 4) la búsqueda del restablecimiento del equilibrio, y 5) el restablecimiento del equilibrio (que podrá ser idéntico al inicial o distinto, “degradado”). Todorov (1996) afirma que:

“(…) este ciclo participa de la definición misma del relato: no podemos imaginar un relato que no contenga al menos una de estas partes”.
(Todorov 1996: 70).

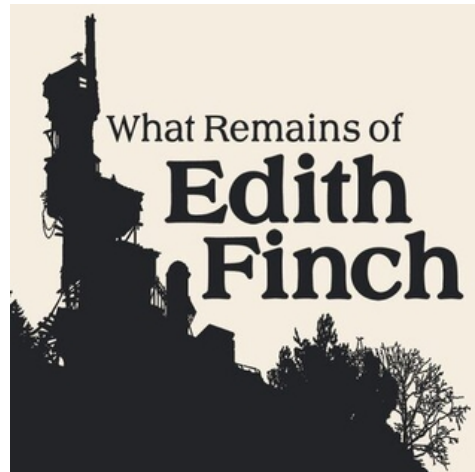
Todorov explica además que hay tres tipos de organizaciones narrativas, dependiendo de las transformaciones que predominen: 1) gnoseológica, 2) mitológica y 3) ideológica. La primera hace referencia a relatos donde se producen transformaciones en el plano del saber, se descubre algo, llega a conocerse algo nuevo. En literatura y cine, es el caso de los géneros ligados al policial. En géneros videolúdicos este funcionamiento se traslada a la aventura gráfica, por ejemplo, puede mencionarse *Sam & Max Hit the Road*, desarrollado por LucasArts en el año 1993, donde se ven operar transformaciones gnoseológicas sobre el desarrollo del relato, en tanto hay un caso que los protagonistas, dos investigadores, deben resolver.

En el segundo tipo de organización, los relatos de tipo mitológicos, predominan los acontecimientos y las transformaciones de negación, es decir que se pasa de una situación a la contraria (de la infelicidad a la felicidad, de la soledad al estar acompañado, de pobreza a la prosperidad, por ejemplo). En el videojuego, es posible encontrar transformaciones mitológicas en una buena parte de los géneros de acción, aunque es la aventura gráfica, una vez más, el género que primero explora las potencialidades narrativas del medio. Por ejemplo en *Monkey Island*, un juego de aventura gráfica de 1990, se narra la historia de Guybrush Threepwood, un aspirante a pirata que además se propone conquistar a la gobernanta de la isla Mêlée, Elaine Marley. Para ello el relato



despliega diferentes desafíos y enfrentamientos que conducen al protagonista hasta el malvado pirata LeChuck, anunciando el éxito (o el fracaso) en la doble misión del protagonista, donde su cambio de estado será una transformación mitológica.

Todorov (1996) se refiere además a un tipo de transformación que llama ideológica, donde las acciones están vinculadas por una fórmula o regla abstracta cuya reiteración lleva a la elaboración de una visión-del-mundo en el relato. Así sucede en *What Remains of Edith Finch*, un videojuego de exploración en primera persona desarrollado por Giant Sparrow y publicado



por Annapurna Interactive en 2017. Allí se controla a Edith, la protagonista que vuelve después de siete años a la vieja casa familiar para reconstruir la vida de sus antepasados y descubrir que todas sus biografías comparten el mismo destino tanático: una muerte violenta, trágica o absurda. Esta reiteración narrativa construye una visión de mundo cuya semántica sugiere el viejo tema de la "fatalidad del destino". Los Finch están condenados. Esa insistencia narrativa señala una transformación ideológica.

Pueden observarse así diferentes maneras de operar la experiencia lúdica dentro de una estructura concreta y bien definida por el relato. Si bien Henry Jenkins no diferencia el relato de la narratividad, consideramos que sus desarrollos pueden ser de utilidad, dado que presenta diferentes modos narrativos y arquitecturas espacio-narrativas que serían propios (aunque no exclusivos) del videojuego y el juego. En ese sentido, los productos lúdicos pueden encontrar su potencia en la escritura del diseño de la espacialidad, de una historia que brinde una representación profundamente inmersiva y convincente de sus mundos narrativos. El autor menciona primero las narraciones evocativas, que aparecen en juegos y juguetes que no poseen específicamente una narración, sino que reenvían a relatos y géneros contruidos por fuera de ellos, en productos culturales preexistentes. Es el caso de *Sid Meier's Pirates!* (1987) que, sin ser un videojuego estrictamente

narrativo, alude todo el tiempo a las novelas y el cine de piratas. Lo mismo



sucede con los muñecos articulados de la franquicia He-Man, que evocan relatos sobre Eternia contruidos primero en los minicomics que acompañaban a los muñecos, y después en las historias contadas en la serie animada. Es importante señalar, entonces, que la narrativa evocativa funciona cuando los videojuegos no poseen un relato estructurado, es esa la condición para poder evocar historias narradas previamente. Volviendo al videojuego, la narrativa evocativa es dominante en los

juegos de los 70 y 80, por ejemplo, en aquellos arcades que evocan los relatos de ciencia-ficción cruzados con la aventura, especialmente los *space-shooters* como *Spacewar* o *Galaga*.

En segundo lugar, Jenkins se refiere a narrativas ambientales¹⁸, siendo el videojuego un “espacio de información” donde actos de detección, descifrado, especulación y exploración forman parte de un abanico necesario de acciones por parte del usuario. Los géneros detectivescos o conspiracionistas suelen ser privilegiados para las narrativas ambientales. Un caso paradigmático es el de la trilogía *Bioshock*, en especial el primer y segundo juego, donde la historia maldita de Rapture, la ciudad submarina fundada por un líder mesiánico, es contada a través de diálogos, documentos y mensajes sonoros, pero sobre todo a través del espacio: el estilo exageradamente decó, las zonas destruidas, los cadáveres que pueblan las salas privadas y zonas comunes, los signos de huída dejados por ciudadanos en fuga o la ausencia total de autoridades narran, aprovechando la capacidad expresiva del entorno y los objetos, la decadencia y degradación de Rapture y el destino de sus habitantes.

Jenkins propone también la noción de narrativas emergentes. Se trata de aquellas historias que no están preestructuradas ni preprogramadas, sino que

¹⁸ Si bien la traducción literal es “incrustada” (*embedded*), optamos por utilizar “ambiental” en tanto mantiene el sentido original del término.

van tomando forma durante la experiencia de juego interactuando con otros usuarios o con personajes o elementos del mundo ficcional. En ese sentido, se plantea que los mismos jugadores son los que definen sus propios objetivos y escriben sus propias historias. *The Sims (2000)*, un videojuego de simulación social y estrategia, es un buen ejemplo de esta arquitectura narrativa. Dependiendo de cuál sean las acciones del jugador dentro del juego, es decir, de cómo se dirija (o no se dirija) la vida de sus sims, se desarrollan historias singulares que no fueron concebidas por sus creadores (a diferencia de lo que sucede con la narrativa evocativa y la ambiental). Las opciones son innumerables: un sim que trabaja mucho, ahorra, se divierte poco y no visita a sus vecinos elabora una trayectoria narrativa distinta a la de una partida en la que se conduce a un sim de otras maneras. O, incluso dentro del marco de un mismo estilo de juego, cada elección (enamorarse, ponerse en pareja, tener hijos, cambiar de casa, hacer nuevos amigos...) modela la historia del propio sim, que como no está escrita en un guión y se encuentra abierta a las decisiones del jugador, funciona de manera emergente. De esto se desprende que los videojuegos multijugador suelen habilitar muchas formas de narrativa emergente. Es el caso, por ejemplo, de *World of Warcraft (1994)*, un juego de rol multijugador masivo que ofrece una gran cantidad de historias (cada raza, región, facción o personaje conduce a diferentes relatos). Pero los jugadores, mediante la interacción con otros, pueden a su vez generar sus propias narrativas emergentes que cuenten, por caso, los peligros que un grupo de aventureros debe sortear en un lugar preciso, o las largas sesiones de entrenamiento con criaturas (actividad necesaria para obtener puntos de experiencia y subir el nivel), o las peripecias a las que conduce la búsqueda de materias primas, armas o armaduras específicas.

Para finalizar es importante señalar que la narratividad es un fenómeno antropológico y cuya escala supera a la del relato, que constituye una estructura narrativa específica, pero de ninguna manera excluyente. Darío Steinberg (2014) problematiza la cuestión de la narrativa y la vida cotidiana y plantea que la narratividad es una herramienta de intelección y modelización de experiencias que viene a componer principalmente un orden y una organización que articula tiempos y escenas, personas y acciones más allá de

los relatos. El autor se refiere a un flujo narrativo que lo excede todo, que va más allá de las unidades de medidas (relatos) que emergen de él. Esta posición, en cierta medida, lo acerca a los desarrollos de Henry Jenkins, en tanto contribuye a pensar cómo ciertos juegos y videojuegos despliegan narraciones sin contar con las estructuras del relato:

“(…) lo que llamamos aquí narrativa es el producto de una articulación entre una experiencia del tiempo, una jerarquía lógica de acciones y un reparto de lo sensible”. (Steinberg, 2014: 63)

Bibliografía

Archivos pdf:

- Frasca, G. (2003) *"Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place"* [Archivo pdf].

<http://www.digra.org/digital-library/publications/ludologists-love-stories-too-notes-from-a-debate-that-never-took-place/>

Libros:

- Aarseth, E. (1997) *Cybertext: perspectives on ergodic literature*. Baltimore: John Hopkins University Press

- Bordelois I. (2009) *A la escucha del cuerpo. Puentes entre la salud y las palabras*. Buenos Aires. Libros del Zorzal.

- Juul, J. (2005) *Half-real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: MIT Press.

- McGonigal, J. (2013) *¿Por qué los videojuegos pueden mejorar tu vida y cambiar el mundo?* Buenos Aires: Siglo XXI

- Murray, J. (1997) *Hamlet en la holocubierta: el futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Barcelona: Paidós.

- Ramírez, Ivan (2021); *Diccionario de términos de videojuegos*. Madrid: Editorial Verbum

- Salen, K; Zimmerman, E. (2003) *Rules of play: game design fundamentals*. Cambridge: MIT Press

- Steimberg, Darío (2014) "Narrar lo cotidiano" en *Habitar y narrar*. Buenos Aires: Eudeba.

- Todorov, Tzvetan (1996) "Los géneros del discurso". Caracas: Monte Ávila Editores Latinoamericana.

Páginas web:

- Game studies, The International Journal of Computer Game Research (julio de 2001). *Computer Game Studies, Year One by E. Aarseth*. <https://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>

- Massachusetts Institute of Technology. *Game Design as Narrative Architecture By Henry Jenkins*. <https://web.mit.edu/~21fms/People/henry3/games&narrative.html>

Tesis de Maestría:

- Maté, D. (2022) *"Jugadores imaginados. Para un modelo de análisis de la enunciación en el videojuego"*. [Tesis de Maestría, Área Transdepartamental de Crítica de Artes. Universidad Nacional de las Artes].

Video de Youtube:

- Canal Joanne Harik. (16 de febrero de 2018). *Stop Smile Stroll*. [Archivo de video] <https://youtu.be/k61CjJMVSv8>
- Canal Melbourne International Arts Festival. (16 de octubre de 2018). *Troy Innocent - 2018 Melbourne Art Trams*. [Archivo de video] <https://youtu.be/4jbvAFRA-po>