



L'homo videoludens. Videojocs, textualitat i narrativa interactiva

Carlos A. Scolari (editor) y varios autores
Vic, Eumo Editorial, 2008
272 páginas

Reseña por Antonio José Planells de la Maza

En el 2001 el académico Espen Aarseth inauguró formalmente la nueva disciplina de *computer game studies*, el llamado “año uno” de los estudios del videojuego. Si bien es cierto que ya existían algunos incipientes estudios de prestigio (Aarseth, 1997; Murray, 1997) también lo es que el estudio del videojuego había sido ignorado hasta ese momento por la mayor parte de la comunidad académica. En este sentido, y con la excepción de los países nórdicos, resulta alarmante la escasa publicación científica existente a día de hoy en nuestro entorno europeo más cercano. Por ello, la publicación de una obra como *L'homo videoludens. Videojocs, textualitat i narrativa interactiva* reviste una importancia capital.

Carlos A. Scolari nos presenta como editor una obra en tres lenguas: catalán, castellano e inglés (según el capítulo), aunque no se descarta, cara al futuro, una nueva edición íntegramente en castellano. Así mismo queda para una “versión 2.0” la inclusión de importantes autores de la escena internacional como Gonzalo Frasca o Susana Pajares Tosca. Se trata de una valiente propuesta, un acercamiento transversal a un fenómeno afectado por una notable *miopía académica* (pág. 10). El reto no es menor; la obra ni puede ni pretende ser un manual exhaustivo dada la juventud de la disciplina, sino una visión global, una miríada de enfoques representativos. Por ello sus nueve capítulos, lejos de la unicidad y cohesión de las tradicionales obras monográficas, plantean recorridos autónomos plagados de innovación y nuevas ideas; desde la semiótica y la narratología hasta la ludología, pasando por el *hacking* en los juegos *on-line* o un pionero acercamiento a la crítica periodística de los videojuegos.

En el primer capítulo, titulado “Juegos y videojuegos. Formas de vivencias narrativas”, Xavier Ruiz Collantes realiza un acercamiento semiótico-narrativo al concepto de juego como “vivencia narrativa”, es decir, una “experiencia cognitiva, emocional y sensorial que es producto del hecho de que el individuo que la experimenta se vea inmerso en una estructura de vida articulada como una narración” (pág. 19). Partiendo de los pioneros Huizinga (1987) y Callois (1991), Collantes establece una distinción entre juegos representación, caracterizados por formar parte del mundo real del jugador y, a su vez, configurar un mundo simulado, y juegos compactación, igualmente reales pero que no remiten a ningún otro mundo. A partir de esta tipología el autor traza la autonomía conceptual del juego sometiéndola a la *perspectiva lúdica*, que implica “dejar al margen las consecuencias del resultado

que va més allá del juego, pero supone también tomar en consideración el hecho de que los jugadores saben lo que se juegan y cómo ello afecta al desarrollo y resultado del juego” (pág. 42). De este modo el juego, ya sea representación o compactación, se constituye como tal, necesariamente, a través del sentido narrativo (un objetivo y un desarrollo coherente) y la intrascendencia respecto la vida cotidiana del jugador (pág. 45).

El semiólogo italiano Massimo Maietti es el autor del segundo capítulo del libro, en el que indaga en el complejo fenómeno de la temporalidad en el medio interactivo. Tomando como referencia los conceptos de orden, duración y frecuencia de Genette (1980) Maietti destaca la dificultad de trasladarlas literalmente al entorno interactivo. La intervención del usuario en la conformación del discurso dificulta la inclusión de figuras temporales (analepsis y prolepsis) ya que puede producir paradojas como la divergencia de conocimiento entre usuario y su avatar. Del mismo modo, la estructura de tensión dramática ya no es competencia del autor tradicional, sino que recae en manos del interactor, complicando así su efectividad. Por todo ello, Maietti propone centrar el estudio en la función de la interacción y cómo a través de determinadas interfaces se genera la tensión narrativa.

El tercer texto, obra de Matteo Bittanti, pretende buscar “las analogías (im)posibles entre el código narrativo de Philip Dick y el código computacional de Will Wright” (pág.111). Desde el prisma de la patafísica (la ciencia de las soluciones imaginarias), el autor ve en los relatos de Philip K. Dick la principal fuente de inspiración para el diseñador de videojuegos Will Wright. La minuciosa ciudad en miniatura construida por el obsesivo Verne Weskel en *Small Town* habría inspirado el realismo y la precisión de la saga *SimCity* (Maxis, 1991-2003), mientras que el mundo postapocalíptico de *The days of Perky Pat*, donde los adultos compiten con sus vecinos por la muñeca Perky Pat más lujosa, sería la pieza evocativa de *The Sims* (Maxis, 2000). Finalmente en *The trouble with bubbles* Dick describe una sociedad obsesionada con las burbujas Worldcraft, objetos de alta tecnología que permiten la creación y mantenimiento de civilizaciones al gusto del consumidor, del mismo modo que muchos años más tarde realizaría Wright con su brillante *Spore* (Maxis, 2008).

De corte más ludológico, Óliver Pérez Latorre propone un acercamiento a la obra de Fumito Ueda, y en concreto al videojuego *Shadow of the Colossus* (Team ICO, 2005) desde las llamadas “reglas cosmológicas”; aquellas que “tejidas entre las reglas de juego y la narratividad, constituirían un espacio más específico del diseño de videojuegos” (pág. 124). A lomos de su caballo, Wanda pacta con el demonio invisible Dormin acabar con dieciséis Colosos para conseguir la resurrección de su amada Mono; una vasta llanura sin más enemigos ni objetivos que los propios Colosos, los jefes de “final de nivel”, y una estructura cíclica (al derrotar a cada uno de ellos Wanda vuelve al mismo punto de partida) configuran *Shadow of the Colossus* como un videojuego único. A partir de un minucioso análisis, el autor rastrea cómo las reglas definen un juego basado en la temeridad del personaje y la obsesión por un amor que se torna autodestructivo. Del mismo modo que el capitán Ahab en *Moby Dick*, Wanda transforma su noble cometido en un oscuro viaje de final trágico.

El quinto texto del libro indaga en las estrategias y subversiones que los jugadores realizan a través de los juegos en red. Para ello su autor, Emilio Sáez Soro, participó en 2006 en el torneo *on-line* del videojuego *Imperium III. Las grandes batallas de*

Roma (PC, 2004) como si fuera un jugador más. Durante las semanas del torneo aplicó una clara metodología de estudio centrada en la observación de las estrategias y estilos de juego favoritos de los jugadores así como los tipos de conflictos generados. La descompensación entre civilizaciones fue el primer escollo del torneo, pero no el más grave. Las desconexiones voluntarias (abandonar expresamente una partida cuando el jugador es consciente de que va a perder), que afectaban de manera notable la puntuación final de la competición, fueron el principal foco de conflicto entre la organización, los jugadores “honestos” y aquellos que buscaban errores de programación en beneficio propio. Además, el *chat* sin moderación permitió el *flood* (bombardeo masivo de texto) y los conflictos de orden político, territorial, xenófobo y parafascista. Sáez Soro concluye que la mayor implicación de los jugadores en los juegos *on-line* también genera mayor conflictividad hacia la desestabilización del juego a favor de algunos y por lo tanto, en un futuro, los videojuegos en línea deberán desarrollar mejores métodos organizativos y de control social para poder funcionar correctamente.

La colaboración en inglés viene de la mano de Henry Lowood en su capítulo *Replay culture. Performance and spectatorship in gameplay*. En este texto Lowood realiza un análisis histórico sobre la doble condición inherente del usuario de videojuegos desde la perspectiva de la “jugabilidad”; espectador pasivo y creador activo. Sobre todo a partir de los años ochenta, con la posibilidad de copiar software y el reto de los sistemas antipiratería, se generaron colectivos de *hackers* dispuestos a dejar su huella con las *cracker intros*, llamativas escenas de créditos que precedían al juego pirateado. Así, los *hackers* demostraron su capacidad para intervenir en el software. A partir de los noventa con la llegada de *Doom* (Id Software, 1993) se instauró el modo multijugador, creando así grandes comunidades que modificaban el juego original a través del código de programación, compartían partidas grabadas en vídeo (*demo movies*) y ensalzaban a sus *star players*; el jugador se convertía en un creativo con las *demo movies*, y en un apasionado espectador de las partidas de sus ídolos. Posteriormente Lowood crea el concepto de *Game Film*; los usuarios de los juegos de estrategia en tiempo real podían grabar cómo jugaban. A diferencia de las *demos* donde se manipula el código de programación para *hackear*, producir *mods* o *machinima*, en el *Game Film* emerge la mostración de las capacidades de cada usuario en relación con la interfaz en el juego original, sin recurrir a modificaciones del código fuente.

Carlos A. Scolari y Damián Fraticelli son los autores del séptimo capítulo del libro dedicado al estudio de los anticipos (*previews*) y reseñas (*reviews*) en la crítica periodística de los videojuegos. A través del análisis de casos reales en la prensa especializada, los autores sugieren que el anticipo se caracteriza por “la búsqueda permanente de complicidad con los lectores – por medio de dispositivos retóricos (...) o el uso de un registro irónico en los epígrafes de las imágenes” y “tiende a alejarse del discurso informativo ya que prácticamente renuncia a construir un efecto de objetividad” (pág. 197). Por su parte, en las reseñas los periodistas realizan un análisis más profundo del producto, con altas dosis de subjetividad y pequeños espacios de vocación objetiva. Tomando los estudios previos sobre la crítica, los autores concluyen que “las descripciones de los videojuegos (...) son ricas en su segmentación del objeto pero pobres en convocatoria de saberes especializados (salvo en el caso de los requisitos técnicos) y “llanas” en su figuración. Su enunciación tiende a la

transparencia en relación con el objeto. La objetividad de la evaluación no pasa por soportar la opinión de saberes provenientes de disciplinas científicas (...) el crítico transmite su experiencia como estrategia a seguir, alecciona a su lector sobre lo vivido (...) el placer de lectura del texto crítico tal vez esté en experimentar la vivencia del juego del crítico” (pág. 208).

El penúltimo texto de la compilación corresponde al editor, Carlos A. Scolari, e indaga en las simulaciones y las nuevas formas del conocimiento. El autor realiza un recorrido por la historia y utilidad de las simulaciones y un breve acercamiento a su posible desarrollo futuro. Las primeras manifestaciones de simulación pueden verse en algunas formas arcaicas de entrenamiento militar y, en el ámbito de la computación, con la creación de *Visicalc*, la primera hoja de cálculo. Sus aplicaciones posteriores han sido extensas; desde *wargames* a simuladores económicos y urbanos, pasando por la modelización del terrorismo internacional. No obstante, Scolari hace especial hincapié en las posibilidades de la simulación en el campo de la educación. El ordenador en el aula consigue superar la barrera teórica fomentando el conocimiento a partir de la experiencia de la simulación; aprender jugando contribuye a formar al alumno enseñándole comportamientos y conocimientos y capacitándole para analizar sistemas complejos.

El último texto es una cronología de los videojuegos elaborado por Daniel Gómez Cañete. Desde 1889, año de nacimiento de Nintendo, hasta la llegada de las consolas Wii y Playstation 3 en 2006, el autor muestra un conjunto de hitos relevantes para el mundo de los videojuegos, como la fundación de Atari en 1972, la llegada de Mario en 1981 o la entrada de Sony al mercado en 1994. La abundancia de datos así como su transversalidad (auge y caída de empresas, escándalos sociales, personajes históricos del videojuego...) crean una cronología muy interesante para el lector poco conocedor del desarrollo de este sector audiovisual en los últimos treinta años.

En conclusión, se trata de un libro altamente recomendable para todo aquel interesado en el análisis de los videojuegos y que busque un acercamiento plural y actualizado a este vasto campo de estudio.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AARSETH, Espen J (1997): *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore, Johns Hopkins University Press.
- CALLOIS, Roger (1991): *Les jeux et les hommes*. Paris, Gallimard.
- GENETTE, Gerard (1980): *Narrative discourse*. Ithaca, Cornell University Press.
- HUIZINGA, Johan (1987): *Homo Ludens*. Madrid, Alianza Editorial.
- MURRAY, Janet (1997): *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Nueva York, Free Press.