

## **Decir cosas con juegos. Notas sobre la Ludología.**

**Oliver Pérez Latorre**

Profesor Ayudante

Dept. Periodismo y Com. Audiovisual

Universitat Pompeu Fabra

*Todo juego significa algo*

Johan Huizinga

Hace 5.500 años, en la antigua Mesopotamia, los niños jugaban a un juego llamado “tabas”, antecedente de los juegos de dados. Alrededor del año 3000 a. de C., en África empezó a jugarse al Mancala, un juego consistente en encontrar unas piedras escondidas en agujeros en la arena de la playa. También en el antiguo Egipto, los juegos formaban parte de la vida social: en la tumba de Tutankhamon se encontraron cuatro tableros de un juego llamado “senet” (“pasadizo”). En la época de los césares romanos, los hijos de los senadores se hicieron muy aficionados al “juego de tablas”, el heredero del Backgammon persa.<sup>1</sup> El Backgammon es el juego de tablero más antiguo del que se tienen registros: investigaciones arqueológicas han situado su origen en la antigua Mesopotamia, alrededor del año 3000 a. de C.

Sin embargo, el juego no es tan antiguo como las sociedades humanas. Es más antiguo, se remonta a ellas. Tal como subraya Johan Huizinga en *Homo Ludens: el elemento lúdico de la cultura*, “el juego es más viejo que la cultura.” Mientras la cultura presupone siempre una sociedad humana, “los animales -como afirma Huizinga- no han esperado a que el hombre les enseñara a jugar” (Huizinga, 1972. p. 11).

En la cultura contemporánea, la fusión del juego con la comunicación audiovisual, fundamentalmente a través de la emergencia del videojuego, ha hecho rebrotar el estudio teórico de los juegos como fenómeno cultural. Investigaciones pioneras en este ámbito como las de Johan Huizinga (1938), Roger Caillois (1958), o Avedon y Sutton-Smith (1971) han experimentado así una especie de resurgimiento en algunos departamentos de ciencias sociales y comunicación.

De forma significativa, en julio del 2001, en el número uno de la primera revista académica especializada en el estudio del videojuego: *Game Studies*, Jesper Juul dedicó una reseña a una de las principales referencias en este ámbito: *The Study of Games*, de Elliott M. Avedon y Brian Sutton-Smith.

Según Juul, se trata de “uno de los raros libros teóricos con la palabra ‘juegos’ en su título”. Publicado en 1971, *The Study of Games* constituye un estudio multidisciplinar del juego, que combina contribuciones de diversos autores desde perspectivas como la antropología, las ciencias sociales, la psicología, etc. En él se abordan la historia del juego y sus orígenes, su uso y sus estructuras y funciones. A pesar de la gran importancia del juego prácticamente en todas las sociedades y culturas, Juul destaca la escasez de estudios en profundidad sobre el tema. Ante la invitación ofrecida por la emergencia de los videojuegos en la cultura contemporánea, esta especie de laguna teórica constituye una de las principales motivaciones para profundizar en el estudio

---

<sup>1</sup> Rojas, A.: *Tan antiguos como la Humanidad. Magazine de El Mundo*: 11 de diciembre de 2005.

del juego y sus dimensiones culturales, una perspectiva que ha dado en llamarse Ludología.

Ya específicamente en los estudios del videojuego, el principal debate teórico hasta el momento ha sido el que se ha producido entre narratólogos y ludólogos: a grandes rasgos, los primeros defienden el estudio del videojuego como nueva forma narrativa, mientras los ludólogos postulan la centralidad del estudio del juego para la incipiente teoría del videojuego.

La Ludología del videojuego tiene como foco principal el Center for Computer Games Research (CCGR) de la Universidad IT de Copenhague, donde colaboran investigadores como Espen Aarseth, Gonzalo Frasca, Jesper Juul o Markku Eskelinen. Este grupo, que podríamos denominar Escuela Escandinava, se caracteriza por rechazar la Narratología como principal perspectiva teórica para el estudio de los videojuegos, criticando lo que en algunas ocasiones han denominado como “colonización teórica”.

Sin embargo, en los últimos años el debate entre narratólogos y ludólogos ha resultado cada vez menos polarizado. A juzgar por las interesantes articulaciones de estructuras de juego y narratividad en los videojuegos contemporáneos, parece difícil mantener un debate polarizado entre estas dos perspectivas, sino que, por el contrario, se trabaja cada vez más en la creación de espacios de integración entre ambas perspectivas, sumando incluso muchas otras.

### **Sobre los estudios pioneros de Huizinga y Caillois.**

Si hay dos obras de referencia en la perspectiva ludológica probablemente éstas son *Homo Ludens*, de Johan Huizinga, y *Les jeux et les hommes*, de Roger Caillois.

En *Homo Ludens*, Huizinga describe el concepto de juego de la siguiente manera:

“Una acción libre ejecutada “como si” y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material (...), que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual.” (Huizinga, 1972, p. 26)

En una relectura de la obra de Huizinga, Roger Caillois establece en *Les jeux et les hommes* seis cualidades esenciales del juego a nivel formal (Caillois, 1967, pp. 42-43):

- 1.- Libre
- 2.- Limitado
- 3.- Incierto
- 4.- Desinteresado
- 5.- Reglado
- 6.- Ficcional

Acerca de las dos primeras características, Caillois alude a una clase de “libertad dentro de los límites que imponen las reglas” en toda experiencia de juego (Caillois, 1967, p. 39). Por otro lado, relaciona la incerteza del desarrollo del juego con la libertad limitada que ofrecen las reglas y, al mantener el valor de improductividad o desinterés en la actividad lúdica, descarta explícitamente de su campo de interés los juegos de casino y el resto de juegos diseñados fundamentalmente para la recaudación de dinero, argumentando que su fecundidad cultural o comunicativa no resulta significativa (Caillois, 1967, p. 38).

Respecto a las características de “reglado” y “ficcional”, Caillois ofrece una reflexión especialmente interesante: según el teórico francés, existe una clase de juegos que -sólo aparentemente- no funcionan de forma reglada. Se trataría de juegos consistentes en imitar un determinado rol profesional o social, que suelen practicar los niños cuando, por ejemplo, juegan a ser médicos o a ser mamás y papás. Según Caillois, el hecho de que estos juegos no suelen practicarse a través de una reglamentación explícita, no significa que no funcionen, en el fondo, de forma reglada. Al contrario, el conocimiento de las fuertes convenciones sociales y profesionales que rigen los roles de este tipo de juegos haría innecesaria la formulación explícita de las reglas, que, según Caillois, quedarían enmascaradas en las convenciones ficcionales que los niños aplican de forma más o menos intuitiva (Caillois, 1967, pp. 40-41).

Caillois acaba estableciendo una clasificación de juegos, según los que él juzga como los cuatro componentes más recurrentes en diferentes tipos de juegos (Caillois, 1967, p. 47 y ss.):

- 1.- *Agon*. Juegos basados en la competición
- 2.- *Alea*. Juegos basados en el azar
- 3.- *Mimicry*. Juegos de rol
- 4.- *Ilinx*. Juegos basados en el “vértigo” (habilidad, reflejos)

Gonzalo Frasca considera que esta tipología de Caillois, aplicada en la práctica, tiene el problema de contar con excesivos solapamientos entre las diferentes categorías (Frasca, 2003, pp. 229-230), y para clasificar los juegos prefiere el uso de los términos *Ludus* y *Paidea*, dos conceptos introducidos también por Caillois.

A través de ambas nociones, Frasca distingue entre juegos de reglas rígidas (*ludus*) y juegos de forma libre (*paidea*). Entre estos últimos se encontrarían los juegos de simulación de un rol determinado (jugar a médicos y pacientes, a mamás y papás, etc.), e incluso algunas fiestas de máscaras y muchos rituales, cuyo sustrato lúdico es subrayado por Huizinga. Este segundo tipo de juegos se asociarían a lo que en el medio digital conocemos como “simulaciones”: juegos no necesariamente orientados a una finalidad determinada y generalmente basados en evocar experiencias en primera persona bajo determinados roles ficcionales.

Siguiendo a Caillois, Frasca denomina los juegos orientados a una finalidad determinada como “*ludus*”, y los juegos no orientados a un objetivo específico como “*paidea*”. Así la modalidad *paidea* puede ser descrita como “una actividad física o mental que no tiene un objetivo claro ni inmediato, y que se basa en proveer al jugador de una experiencia gratificante”, mientras *ludus* se referiría a “una actividad organizada bajo un sistema de reglas que define claramente una victoria y una derrota, una ganancia y una pérdida” (Frasca, 2003, p. 230).

A diferencia de Caillois, Huizinga insiste a lo largo de su tratado en que el principal objetivo de su investigación no es definir y clasificar el concepto de juego ni las características del mismo, sino, fundamentalmente, rastrear el elemento lúdico de la cultura, tal como advierte en el subtítulo de su libro.

Resulta significativo que Huizinga tuviera que defender en repetidas ocasiones el referido subtítulo, en contra de diferentes versiones propuestas por los editores. Así lo explica el autor en el prólogo:

“Cuando reelaboré este ensayo para unas conferencias en Zurich y en Viena (1934) y, más tarde, para otra en Londres (1937), le puse como título *Das Spielelement der Kultur* y *The Play Element of Culture*. En ambas ocasiones se me quiso cambiar las expresiones correspondientes por *in der Kultur* e *in Culture*, y las dos veces suprimí la preposición y restablecí el genitivo. Porque no se trata, para mí, del lugar que al juego

le corresponda entre las demás manifestaciones de la cultura, sino en qué grado la cultura misma ofrece un carácter de juego.” (Huizinga, 1972, p. 8)

Bajo esta premisa, Huizinga inicia su libro recordándonos que “el juego es más viejo que la cultura” (Huizinga, 1972. p. 11). Sin embargo, aunque Huizinga no reduce la concepción del juego a una parte más de la cultura, asume que, en la sociedad humana, el juego ha tendido muchas veces a ocupar un lugar en la cultura y, por tanto, se ha convertido en distintas formas culturales. El ejemplo más extremo de la posible transformación de la esencia del juego en construcción cultural serían los rituales y ceremonias sagradas:

“La comunidad arcaica juega como juegan el niño y los animales. Este juego está lleno, desde un principio, de los elementos propios al juego, lleno de orden, tensión, movimiento, solemnidad y entusiasmo. Sólo en una fase posterior se adhiere a este juego la idea de que en él se expresa algo: una idea de la vida. Lo que antes fue juego mudo cobra ahora forma poética. En la forma y en la función del juego, que representa una cualidad autónoma, encuentra el sentimiento de incardinación del hombre en el cosmos su expresión primera, máxima y sagrada. Va penetrando cada vez más en el juego el significado de una acción sagrada. El culto se injerta en el juego, que es lo primario.” (Huizinga, 1972, p. 31)

En resumen, lo que Huizinga resalta aquí es que el juego no es en su esencia cultura, puesto que es anterior a ésta, pero sí que tiende a generar cultura y, de hecho, probablemente constituye la “levadura” de gran parte de las formas culturales que conocemos. En otras palabras, la relación del juego con la cultura no radica sólo en la concepción del juego como una parte más de la cultura, sino también como un relevante fenómeno generativo de cultura, o como cultura potencial, tal como se desprende de las conclusiones de Huizinga en *Homo Ludens*:

“No nos fue difícil señalar, en el surgimiento de todas las grandes formas de la vida social, la presencia de un factor lúdico de la mayor eficacia y fecundidad. La competición lúdica, como impulso social, más vieja que la cultura misma, llenaba toda la vida y actuó de levadura de las formas de la cultura arcaica. El culto se despliega en juego sacro. La poesía nace jugando y obtiene su mejor alimento, todavía, de las formas lúdicas. La música y la danza fueron puros juegos. La sabiduría encuentra su expresión verbal en competiciones sagradas. El derecho surge de las costumbres de un juego social. Las reglas de la lucha con armas, las convenciones de la vida aristocrática, se levantan sobre formas lúdicas. La conclusión debe ser que la cultura, en sus fases primordiales, “se juega”. No surge del juego, como un fruto vivo se desprende del seno materno, sino que se desarrolla *en* el juego y *como* juego.” (Huizinga, 1972, p. 205)

La concepción del juego como fenómeno generativo de cultura a partir de Huizinga nos permite poner de relieve la estrecha vinculación de fondo entre el juego y la narrativa. Un relato, del mismo modo que una partida de un juego, puede concebirse como el producto de una estructura generativa subyacente, que puede ser un género o universo narrativo respecto a un relato o las reglas de juego respecto a una partida de un juego. En este sentido, el análisis de las reglas de juego parece revelarse como un factor especialmente interesante para la integración de los estudios narratológicos y ludológicos de los videojuegos.

### **Decir cosas con reglas**

“Una lógica de la acción es entonces la forma más elevada del discurso de la acción; la teoría de los juegos y de la decisión es hoy la expresión más racionalizada e incluso más formalizada de esta lógica.” (Ricoeur, 1988, p. 17)

Cuando Paul Ricoeur, a partir de las investigaciones de Wittgenstein y de la teoría de los actos de habla, postulaba el estudio del juego para conocer en mayor profundidad el significado de la acción, lo hacía refiriéndose al campo de investigación más

consolidado de este ámbito en aquella época: las teorías matemáticas sobre el juego. Sin embargo, puesto que Ricoeur alude principalmente a las estructuras discursivas de la acción, quizás en la actualidad habría centrado su mirada en las últimas investigaciones sobre el diseño de las reglas de juego como construcción semiótica que están emergiendo en el marco de la teoría del videojuego.

En el universo del significado de la acción, la división apuntada por Ricoeur entre una esfera del significado de las acciones y otra esfera relativa a la significación de la estructura lógica donde se generan las acciones, resulta especialmente útil para clarificar la cuestión de la construcción de sentido en un medio de interacción simbólica como el videojuego.

Ya en 1997, Janet Murray vislumbró la importancia del diseño de las reglas de juego como un agente de significación fundamental en el estudio de los videojuegos:

“En un medio interactivo, la interpretación del mundo está encarnada en las reglas que hacen funcionar al sistema y en la forma en que se organiza la participación” (Murray, 1999, p. 100).

Aunque no forman parte de la escuela ludológica escandinava, el trabajo de Katie Salen y Eric Zimmerman en *Rules of Play* acerca del diseño de reglas de juego constituye una valiosa aportación en este ámbito, que podemos considerar dentro de la Ludología.

Para atisbar el amplio horizonte que abre el estudio de la significación de las reglas de juego resulta útil partir de una división de las reglas definida por Salen y Zimmerman: la división entre reglas operativas y reglas constitutivas (Salen y Zimmerman, p. 130).<sup>2</sup> A grandes rasgos, las reglas operativas son las reglas de juego que el jugador debe conocer desde el principio, mientras las reglas constitutivas conforman el sistema interno del juego, una estructura implícita que define las relaciones de causa y efecto a lo largo del juego, y cuyo conocimiento por parte del jugador va aumentando progresivamente conforme avanza su experiencia en el juego.

Un ejemplo especialmente interesante para ilustrar el potencial comunicativo y expresivo del diseño de las reglas de juego constitutivas es el videojuego *on-line September 12th*, de Gonzalo Frasca. En este juego, ambientado en una ciudad de Oriente Medio, las reglas operativas que se explicitan al jugador consisten únicamente en mover un punto de mira y lanzar bombas sobre una ciudad similar a Bagdad. En esta ciudad, se pueden ver dos tipos de habitantes, diferenciados claramente por la indumentaria: ciudadanos y terroristas. El verdadero potencial expresivo del juego reside en el hecho de que, a medida que el jugador va lanzando bombas sobre la ciudad, un determinado número de ciudadanos se convierten en terroristas. Así, cuando se ha lanzado un número considerable de bombas, la ciudad se convierte en un auténtico hervidero de terrorismo. La idea de fondo del juego que expresa el juego, tal como la expresó su propio autor, es que “la violencia genera más violencia”. Lo más interesante aquí es que esta obra de Frasca llega a comunicar claramente y de forma expresiva esta idea a través del diseño de las reglas de un juego, concretamente a través de un creativo diseño de las reglas constitutivas del juego.

Así, si hubiéramos de establecer una analogía respecto al punto de vista de la narrativa, en el juego quizá lo podríamos asociar con el diseño de las reglas, ya que es en las reglas donde se refleja de forma más implícita pero también más inequívoca el posicionamiento del autor del videojuego, estableciendo al mismo tiempo un “punto de

---

<sup>2</sup> Salen y Zimmerman definen tres tipos fundamentales de reglas de juego: reglas operativas, reglas constitutivas y reglas implícitas. Asocian éstas últimas a las formas de juego no-regladas que varían en función del contexto y la situación de juego: por ejemplo, el hecho de que el árbitro sea más permisivo con niños que practican un partido que con profesionales adultos del mismo deporte. En el texto destaco únicamente en los dos tipos de reglas de juego a nivel formal, dejando por tanto al margen las reglas implícitas.

vista lúdico” del jugador. Quizá por ello el teórico e historiador de juegos David Parlett llegó a afirmar que “un juego es sus reglas” (citado en: Salen y Zimmerman, 2005: p. 134).

Ejemplos como el de *September 12th* ponen de manifiesto el gran potencial del diseño de reglas de juego para crear significados y expresar sensaciones e ideas sobre cualquier tipo de temática. Sin embargo, queda todavía un largo camino por recorrer en el estudio de la proyección discursiva de las reglas de juego. Es por ello que, en mi opinión, cualquier revisión sobre la situación actual de los estudios sobre el juego, como la que he intentado esbozar aquí, tiende de forma natural hacia una pregunta todavía sin responder, una pregunta derivada de las intuiciones de Johan Huizinga en los años treinta: Si todo juego significa algo, ¿cómo se construye significado en los juegos? En definitiva, ¿cómo se dicen cosas con juegos?...

### **Bibliografía:**

Caillois, R. (1967): *Les jeux et les hommes: le masque et le vertige*. París: Gallimard.

Frasca, G. (2003): “*Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology*”. En: Wolf, M. J. P. y Perron, B. (ed.): *The Video Game Theory Reader*. Londres, Nueva York: Routledge.

Huizinga, J. (1972): *Homo Ludens: el elemento lúdico de la cultura*. Madrid: Alianza.

Juul, J. (2001): “*The repeatedly lost art of studying games*”. Reseña sobre: Avedon, E. M. y Sutton-Smith (ed.): *The Study of Games*. Nueva York: John Wiley & Sons, Inc., 1971. En: *Game Studies*, núm. 1.

Murray, J. (1999): *Hamlet en la Holocubieta: el futuro de la Narrativa en el ciberespacio*. Barcelona: Piados.

Ricoeur, P. (1988): *El discurso de la acción*. Madrid: Cátedra.

Ruiz Collantes, X. (2007): *Juegos y videojuegos: formas de vivencias narrativas*. Universitat de Vic (*pendiente de publicación*).

Salen, K. y Zimmerman, E. (2003): *Rules of Play. Game design fundamentals*. Cambridge, Londres: MIT Press.