

Friquilokio

“Enunciación en el videojuego. Una aproximación desde el género y las operaciones”

Por Diego Maté

El análisis enunciativo del videojuego supone incorporar como variable un aspecto central que lo diferencia de otros lenguajes y medios: la interacción. Más allá de la manera en que un juego trabaje su propia configuración retórica y temática, un juego siempre suma una dimensión de interacción que hace imposible su estudio sin realizar antes un importante ajuste en las herramientas de análisis. En el caso de la enunciación, la interacción supone una serie de cambios enormes respecto de otros lenguajes. Por ejemplo, ¿cómo se construye la figura de enunciatario en un medio que contempla la interacción y cuyo discurso siempre necesita de la participación para desarrollarse? No se trata aquí de la participación cognitiva que podría realizar un lector o un espectador, ya que el juego supone una interacción que se materializa de manera concreta en el discurso. Entonces resulta fundamental estudiar los modos con que se implica al enunciatario en la escena comunicativa que funda cada juego: una forma posible de acercarse a ese estudio es observar las operaciones que el juego pone al alcance del jugador, es decir, con qué clase de acciones la instancia de enunciación inviste a aquel al que se habla.

Así que, en un principio, el “jugador ideal” construido discursivamente al interior del juego, debe ser pensado en relación con la dimensión de las operaciones. La cuestión se resume en la siguiente pregunta: ¿Qué puede/debe hacer el jugador? La respuesta hay que buscarla en el campo operacional, y para eso es necesario relevar las acciones que puede realizar un jugador, sea o no a través de un avatar. Esta ponencia propone el estudio de las operaciones en el caso de tres géneros y trata de demostrar que, localizadas en el nivel retórico del discurso, las operaciones son un elemento enunciativo estable y reconocible fundamental a la hora estudiar los géneros en el videojuego desde una perspectiva enunciativa.

La noción de género aquí utilizada supone tres clases de rasgos que demuestran estabilidad en un cierto contexto cultural, además de fenómenos metadiscursivos contemporáneos, emplazamientos y prácticas específicos, etc. Esos rasgos son retóricos, temáticos y enunciativos. Un estudio de los géneros en el videojuego debería, obviamente, contemplar el análisis de las conformaciones genéricas a la luz de esos tres paquetes de rasgos y observar así su estabilidad y la manera en que se construyen dentro de los juegos, además de indagar en los metadiscursos que los sustentan. Esta ponencia tiene un objetivo mucho más modesto: pretende demostrar, a través del análisis de tres casos, que ese otro estudio futuro sobre los géneros deberá incorporar como matriz de análisis las operaciones que la enunciación pone al alcance del jugador.

Los casos son tres géneros: plataformas, estrategia y puzzle. Se trata de conformaciones genéricas muy diferentes, que fueron mutando a lo largo del tiempo y configurando sus atributos más

reconocibles en distintos momentos de su desarrollo. Pero este trabajo no es una indagación histórica, ni tampoco un estudio amplio de esos tres géneros, sino apenas una pequeña muestra del análisis del nivel de las operaciones. Es decir que tanto la historia como la manera en que esos géneros construyen sentido en términos generales no serán abordados aquí.

Las operaciones se ubican en el nivel retórico, en el marco concreto de las reglas. Siguiendo el modelo de reglas que propone Ruiz Collantes y realizándole algunas modificaciones, las operaciones, es decir, las atribuciones del enunciatario, aquello que el jugador puede/debe hacer, se localizan específicamente dentro de las reglas que hacen a los participantes en el apartado de las competencias. Las competencias son de dos tipos: conminativas (lo que se debe y no se debe hacer) y facultativas (lo que se puede y no se puede hacer). Las operaciones surgen del relevo de las acciones que se pueden/deben hacer. Esas acciones acaban por recortar una figura de enunciatario que variará de un caso a otro según las acciones implicadas. A su vez, es necesario hacer una aclaración: el marco de las reglas comprende también dos clases de unidades más: los objetivos y las recompensas (que supone a su vez las penalidades). Las operaciones se relacionan directamente con los objetivos, es decir, con aquellas metas que un juego coloca como puntos de llegada para el jugador; en cambio, las recompensas, que no son otra cosa de un mecanismo de *feedback* con el que se regula la participación del jugador, no se relaciona directamente con las operaciones.

Plataformas

El primer caso es el del género de plataformas. Género específico del videojuego, inhábil en otros medios, y también responsable de su popularización a escala planetaria, la plataforma supone un set de acciones fuertemente vinculado con el desplazamiento espacial. Desde los inicios del género con *Donkey Kong* hasta su afianzamiento con *Super Mario Bros.* y *Sonic*, una de las constantes del género es el hecho de recorrer horizontalmente una porción de espacio, casi siempre de izquierda a derecha, en el que el llegar a destino supone el paso al siguiente nivel. Para conseguirlo, los juegos de plataformas cuentan todos con un conjunto de acciones concretas: movimiento hacia la derecha, izquierda y salto. A esas tres acciones fundamentales cada juego puede sumarle acciones propias pero que no modifican el conjunto inicial, sino que, en todo caso, lo potencian o lo matizan: por ejemplo, en *Super Mario Bros.* el avatar puede, después de haber consumido una flor, lanzar bolas de fuego; en *Sonic*, en cambio, el avatar tomar impulso y puede lanzarse a grandes velocidades. Pero ninguna de las modificaciones que cada juego de plataformas realiza altera el conjunto inicial, por lo que la operación propia del género debe formularse tomando como base esas acciones primarias que, en este caso, cumplen todas una misma función (moverse a través de los niveles) y actúan permitiéndole al jugador acercarse al objetivo inmediato fundamental del género (llegar al final de cada nivel). Entonces, la operación del género puede pensarse en relación con las acciones que trabajan para sostener un desplazamiento físico a través de cada nivel; la operación del juego de plataformas está íntimamente ligada con este desplazamiento, más allá de las acciones que puedan agregarse en otros juegos del género, que

siempre vienen a sumarse al conjunto inicial. Así, el enunciatario prototípico del género de plataformas será definido principalmente a través de la operación de desplazarse, de recorrer una extensión de espacio, más que a partir de otras acciones de importancia secundaria, como lanzar bolas de fuego.

Estrategia

En el caso de los juegos de estrategia en cualquiera de sus dos principales variantes (por turnos y en tiempo real), también se observa una operación definitoria como característica propia del género. Ya sea que se tomen juegos con énfasis táctico como *Age of Empires*, *Warcraft* o *Command and Conquer* como otros en los que se privilegia la estrategia como en *Civilization*, *Europa Universalis* o la serie *Total War*, se verá que el enunciatario siempre cuenta con un repertorio estable de acciones posibles: dirigir un ejército o unidades militares, comandarlos en batalla, organizar la creación de una base y de un imperio, extraer recursos, comerciar con otras civilizaciones, diagramar un plan de investigación científica, etc. En todos los casos mencionados, más allá de las diferencias que puedan hallarse al interior de cada juego, el set de acciones disponible configura un enunciatario que debe comportarse como un administrador, como alguien que organiza una determinada cantidad de variables en pos de un aprovechamiento óptimo de los recursos con los que cuenta. No importa si se trata de atacar el asentamiento de un enemigo, de gobernar una ciudad o de dirigir los destinos de toda una nación; en todos los casos el jugador administra, incluso en un combate armado: debe decidir dónde debe desplegar las tropas, elegir los puntos de ataque, de defensa, etc. (por lo que no sería correcto decir que el jugador “combate”, ya que incluso en esos momentos de enfrentamiento armado actúa administrando sus propios recursos -en este ejemplo, unidades militares).

Puzzle

También el caso del *puzzle*, un género con fronteras menos nítidas, ofrece una operatoria característica que se rastrea en juegos muy distintos entre sí, como *Tetris* y *Lemmings*. Dejando de lado las enormes diferencias que uno y otro exhiben en los niveles retóricos y temáticos (es probable que cada uno pertenezca a un subgénero distinto), ambos comparten la cuestión operatoria: todo lo que el jugador puede hacer está vinculado con la resolución de un problema, y no con recorrer un espacio (plataformas) o administrar recursos (estrategia). En *Tetris* el jugador puede maniobrar la trayectoria de una ficha que cae y debe conseguir formar líneas horizontales que ocupen todo el campo de juego; en *Lemmings* debe controlar de manera muy precisa (asignando roles y tareas) a un conjunto de personajes que debe escapar del lugar en el que se encuentra. En el caso de *Lemmings* podría objetarse que el objetivo se parece demasiado al del género de plataformas (llegar del punto A al punto B. siempre de izquierda a derecha), pero la diferencia fundamental radica en el nivel de las operaciones: el jugador no controla a un avatar y ya no puede desplazarse libremente por el espacio del nivel, en cambio, debe repartir las tareas a

sus personajes de forma correcta para que el grupo pueda atravesar el nivel sorteando obstáculos; la operación comparte con *Tetris* su función de resolución de un problema que requiere del ingenio (ese también es el nombre en español del género) para ser superado.

Así, este trabajo se propone analizar el nivel de las operaciones de tres géneros, planteando que un estudio enunciativo del videojuego debe dirigir su atención hacia la manera en que aparece configurado el enunciatario en tanto operaciones.