

Lo retórico del videojuego: ajustes y propuesta conceptual

Diego Maté

Universidad Nacional de las Artes

RESUMEN

En el campo todavía surgente del estudio de los videojuegos, lo retórico, a través de la llamada “retórica procedural”, ha sido estudiada únicamente desde una perspectiva clásica, vinculada con la persuasión y el convencimiento. No ha habido hasta el momento demasiados enfoques que problematicen lo retórico desde el punto de vista semiótico de configuración textual que restringe/habilita una determinada serie de operaciones discursivas. Este trabajo tomará el partido de lo retórico en tanto que dimensión configuracional, y analizará un área determinante para el funcionamiento de los textos videolúdicos: la del llamado "sistema de reglas", que reúne el conjunto de atribuciones y prohibiciones que regulan la experiencia de juego, además de organizar las tareas a cumplir. Claro que no se trata de un elemento que se haya originado a partir del videojuego: las reglas y los objetivos, en tanto que sistema formal, ya se encuentran presentes en juegos del antiguo Egipto. Sin embargo, las reglas adoptan características particulares cuando se las observa como operaciones discursivas a gran escala en el videojuego, y difieren sensiblemente del conjunto de prescripciones que conforma el reglamento de cualquier juego no digital. Este trabajo plantea una serie de problemas conceptuales y toma partido por una perspectiva de lo retórico en términos de organización de la materia discursiva; además, sostiene que una eventual semiótica del videojuego (inexistente en la actualidad), deberá tomar la cuestión de las reglas como una de sus principales preocupaciones teóricas.

Palabras clave: videojuego, retórica, semiótica, reglas, *game studies*

Introducción

Todavía no existe un corpus más o menos unificado de trabajos con una perspectiva afín que permita afirmar la existencia de una semiótica del videojuego. Esa semiótica es hoy apenas un proyecto distante que puede solamente imaginarse a partir de distintos trabajos y aproximaciones teóricas aisladas, muchas veces firmadas por autores que no asumen su punto de vista como semiótico (pero en el que, sin embargo, la semiótica parece operar como una condición de producción). Si algún día llegara a conformarse esa disciplina, una de sus preocupaciones centrales debería ser la cuestión de reglas, problema teórico del que dan cuenta una enorme cantidad de estudios sobre el videojuego. Este trabajo se propone hacer una breve relectura de algunos intentos de sistematizar las reglas, al tiempo que señala que una incursión semiótica debería considerarlas como un área fundamental de la dimensión retórica del videojuego.

Una aclaración pertinente: siguiendo los lineamientos de Oscar Steimberg, aquí lo retórico no será entendido en los términos clásicos de la argumentación y la persuasión, ni se limitará al estudio de lo figural, sino que será comprendido como un nivel organizativo de los textos que engloba la sumatoria de operaciones discursivas. Como propone el autor (Steimberg, 2013), el estudio de la producción de sentido debe articular el nivel retórico con otros dos, el temático y el enunciativo (de los que este trabajo no se ocupa). Así, la conceptualización de las reglas en el videojuego será pensada a partir de este esquema, como un área retórica central del videojuego, que participa en la estructuración del discurso junto con otras zonas de carácter retórico como la espacialidad, la temporalidad, el relato o la interfaz.

Reglas y *game studies*: formalismo y ajustes semióticos

Casi siempre que los estudios sobre el videojuego problematizaron su objeto, lo hicieron a partir de la noción de regla. Esto seguramente se deba a la herencia de una disciplina dispersa como la ludología y de dos de sus figuras más reconocidas: Johan Huizinga y Roger Caillois. Huizinga concibe el juego como una actividad separada del mundo cotidiano y dueño de una dinámica singular: esa diferencia con lo cotidiano, el carácter autónomo del juego, se explica a partir de un conjunto de reglas que vinculan al jugador con la experiencia lúdica y lo sumergen en ella (Huizinga, 2012). De allí en más, el estudio de las reglas será un momento ineludible de casi cualquier estudio del videojuego. Esto está íntimamente vinculado con un fenómeno frecuente dentro del campo: muchos estudios sobre el videojuego, ya sean artículos o libros, tratan de generar un modelo de análisis para pensar tanto el juego en general como el videojuego, en la creencia de que el segundo funciona como una actualización específica (como si fuera una subespecie) del primero. Esta decisión trae aparejados un sinnúmero de problemas teóricos y metodológicos que surgen de la gran diferencia entre los objetos estudiados. Una semiótica del videojuego debe renunciar al intento de explicar dos objetos tan vastos y disímiles y, en cambio, preguntarse por la construcción de sentido específica del videojuego, señalando sus particularidades textuales y atendiendo a sus operaciones singulares.

Pero con el resurgimiento de la ludología a finales del milenio pasado, asociado sobre todo a los *game studies*, aparece también una perspectiva de cuño formalista distinta a la de la

ludología clásica. Ese formalismo, presente sobre todo en autores nórdicos como Espen Aarseth y Jesper Juul, pero también de otras latitudes como Katie Salen y Dan Zimmerman, se caracteriza por concebir a los juegos como “sistemas formales de reglas”. Dicen Salen y Zimmerman:

Las reglas son una de las cualidades esenciales de los juegos: todo juego tiene un conjunto de reglas. Como contrapartida, todo conjunto de reglas define a un juego. Las reglas son la estructura formal de un juego, el conjunto prefijado de directivas arbitrarias que describen cómo funciona un sistema de juego (Salen y Zimmerman, 2003)

Las reglas constituyen la “estructura profunda” del juego, por lo tanto, para jugar póker, sostienen los autores, solo se necesita el conjunto de reglas del juego, pudiendo prescindirse de las distintas representaciones gráficas que exhiben las cartas tanto como de un mazo con naipes de determinado tamaño y material. Mientras haya una serie fija de valores ordenados jerárquicamente en palos compuestos por trece grados cada uno, puede jugarse póker. Si los motivos gráficos fueran distintos, por ejemplo, si en lugar de tréboles, corazones, picas y diamantes hubiera alegorías de la muerte, el sexo, la guerra y el amor, dicen Salen y Zimmerman, la experiencia del jugador indudablemente cambiaría, pero el juego, caracterizado por la estructura profunda de su conjunto de reglas, seguiría siendo el mismo, independientemente del contenido representativo implicado.

Este enfoque supone un problema para una semiótica del videojuego. Si un juego es estudiado desde una perspectiva discursiva, las reglas serán una dimensión de análisis central pero que no podrá aislarse de la sumatoria de operaciones que se localicen en la superficie textual. Este trabajo propondrá que el conjunto de reglas debe ser concebido como una macroestructura que organiza fuertemente el discurso, pero que no puede ser analizada sin tener en cuenta otras dimensiones retóricas (como el relato o el trabajo audiovisual), tanto como lo hecho en un nivel temático y la escena enunciativa resultante.

Si se acuerda en que lo lúdico es una forma de la cultura que, como tal, se aloja en múltiples dispositivos, soportes y lenguajes, es necesario reintegrar el análisis de las reglas con el resto de las áreas del texto en cuestión; en este caso, la textualidad del videojuego puede definirse, siguiendo la terminología propuesta por Espen Aarseth, como ergódica, es decir, como un texto que, para su desarrollo, requiere de la participación de un usuario que modifica la superficie discursiva (Aarseth, 1997). Las reglas podrán ser vistas en detalle al momento del estudio, pero

a condición de entenderlas como conformando un todo discursivo que no puede ser reducido solo a una de sus partes, como querría el formalismo de los primeros *games studies*.

Este formalismo será corregido y revisado por el propio Jesper Juul, uno de sus principales representantes. En su libro *Half Real: Videogames, between real rules and fictional worlds*, el autor modifica su postura anterior y postula que el aspecto formal de los juegos, es decir, sus reglas, es inseparable de su capacidad para producir ficción. Las reglas, en tanto que sistema formal que estructura el juego, aquí también son fundamentales, pero ya no son concebidas en los términos formalistas antes descritos. Juul propone un “modelo clásico de juego” que incluye al videojuego pero que no se limita a él (para el autor el juego es transmediático en el mismo sentido en el que el relato lo es), y que consiste en seis rasgos que trabajan en tres niveles distintos: un nivel del juego, otro del jugador y otro que engloba la relación entre la actividad del juego y la del mundo cotidiano. De los seis rasgos, retendremos solo los primeros tres, que definen el nivel del juego. Según Juul, un juego es:

1. Un sistema formal de reglas
2. con resultados variables y cuantificables
3. donde a diferentes resultados se les asigna valores distintos
4. en el que el jugador se esfuerza para influenciar el resultado;
5. el jugador se encuentra emocionalmente involucrado con el resultado
6. y las consecuencias de la actividad son opcionales y negociables (Juul, 2005)

Como puede verse, Juul también hace partir su modelo del conjunto de reglas en tanto que sistema formal que regula el funcionamiento del juego. La ventaja de su definición de juego frente a la de otros autores es que, además de la ya mencionada inclusión de lo ficcional, presupone la existencia de objetivos, es decir, de las metas que dirigen la participación dentro del juego (rasgos 3 y 4). Si bien este trabajo no alcanza a dar cuenta del tema, el estudio de los objetivos será decisivo para una futura semiótica del videojuego, ya que es su relación con las reglas la que caracteriza las distintas escenas enunciativas específicas del videojuego.

Para Juul el videojuego viene a mejorar un problema inherente a todo juego: la ambigüedad de las reglas y su ejecución. Si bien cualquier regla debe ser lo menos ambigua posible para facilitar la relación entre los participantes y permitir el desarrollo del juego, el videojuego, en tanto que software, permite que las reglas sean ejecutadas y acatadas de manera automática; la aplicación de las reglas ya no depende de los jugadores y su criterio, sino del programa, acabando con cualquier posible debate entre los participantes. Así, con el videojuego, por

primera vez en la historia, el sistema formal de reglas, históricamente inmaterial (los manuales son un paratexto explicativo, no un soporte efectivo de las reglas) tiene un soporte físico, es almacenado en código informático y actualizado constantemente por el programa. Esto supone un cambio de grandes proporciones para la historia del juego:

Mientras que los videojuegos están tan contruidos sobre un conjunto de reglas como cualquier otro juego, modifican el modelo clásico de juego al hacer que sea la computadora la que sostiene (*upholds*) las reglas. Esto da a los videojuegos mucha flexibilidad, haciendo posibles reglas mucho más complejas de lo que los humanos pueden manejar, liberando al jugador de tener que aplicar las reglas, y habilitando la existencia de juegos en los que el jugador no conoce las reglas de antemano (Juul, 2005)

Aquí radica una diferencia central en la manera en que deben concebirse las reglas en el videojuego desde un análisis semiótico. Mientras que la mayoría de los juegos no digitales, ya sean juegos de mesa o deportes, suelen contar con un reglamento convenido que lista las reglas, el videojuego no siempre permite listar las reglas que lo componen. O, en todo caso, si hubiera que describir la totalidad de restricciones y posibilidades que se detectan en un videojuego fruto de la regulación que delimita las reglas, esa descripción arrojaría algo muy diferente de un reglamento tradicional. Por ejemplo: en un videojuego de fútbol como *Pro Evolution Soccer 2015*, el reglamento es exactamente el mismo al del deporte oficial, es decir que las faltas, goles, posiciones adelantadas o saques de esquina implican procedimientos e interacciones idénticos en uno y otro. Sin embargo, si alguien intentara describir *PES 2015* relevando las reglas que componen el fútbol, aún no estaría diciendo nada acerca del videojuego en cuestión. Eso se debe a que el videojuego posee una dimensión configuracional que organiza una multiplicidad de acciones y eventos, y que esa dimensión no puede reducirse a un mero reglamento o conjunto de reglas. En el caso de *PES 2015*, a diferencia de lo que dicta el reglamento de fútbol, habría que señalar también, entre muchas otras cuestiones, que los jugadores pueden moverse únicamente en ocho direcciones y que son incapaces de tocar la pelota con la mano para cometer falta, restricciones que no provienen del reglamento futbolístico. Esa dimensión configuracional del videojuego regula la totalidad de los intercambios que se producen al interior del texto, y solo puede llamárselo “conjunto de reglas” con la condición de que se entienda que no se trata de un reglamento similar al de los juegos no digitales, sino de un nivel organizativo que restringe al tiempo que hace posible la interacción con el juego. Reformulando la definición de Juul, podría decirse: es el discurso el que sostiene las reglas.

Por otra parte, lejos de lo que pudo observarse respecto de la postura formalista, queda claro que un análisis semiótico no puede aislar esa dimensión configuracional y disgregarla en reglas individuales (como podría hacerse, por ejemplo, con un juego de mesa como el ajedrez, o con un deporte como el fútbol, cuyas reglas sí pueden ser descritas en forma individual), sencillamente porque esas restricciones conforman un todo articulado con las restantes áreas del nivel retórico: espacio, tiempo, representación audiovisual, trazados gráficos, texto escrito, zonas metadiscursivas, etc. El análisis puede detenerse en cualquiera de esas zonas, pero si el estudio se pregunta por los modos que adopta la producción de sentido en el videojuego, en algún momento ese análisis deberá reintegrar lo observado con los niveles temático y enunciativo.

Este trabajo no puede desconocer la gran cantidad de investigaciones previas que han abordado el videojuego entendiendo el conjunto de reglas como una de sus estructuras profundas, pero tampoco puede servirse de la noción de regla sin ajustarla a una perspectiva semiótica, por lo que, de aquí en más, siempre que se haga mención a las reglas, se lo estará haciendo en los términos configuracionales antes descriptos, y no en la acepción ludológica de unidades individuales que conforman un reglamento como ocurre en los juegos no digitales.

Las reglas y lo retórico: una aproximación desde la semiótica

Cuando se pregunta acerca de las reglas, Juul delinea dos posibles respuestas: una, que las entiende en forma de restricciones; otra, que las concibe como habilitantes de acciones posibles. Así, para el autor las reglas especifican limitaciones y acciones posibles (*affordances*); las reglas invisten de sentido las decisiones de los participantes y conforman la estructura de un videojuego. Para Juul, las reglas también abren un abanico de estrategias eventuales de juego producto del contacto del participante con el programa; se trata de la noción de experiencia de juego o *gameplay*, que surge de un cierto uso de las reglas disponibles por parte de un jugador (en términos semióticos, esto corresponde a las distintas escenas enunciativas soportadas por el videojuego, es decir, con la construcción implícita de un jugador ideal de materia discursiva). Xavier Ruiz Collantes propone una definición similar a la de Juul cuando dice que las reglas son los “elementos constitutivos de los juegos y los videojuegos. Un

sistema determinado de reglas es lo que define un juego y lo que nos da la posibilidad de jugarlo” (Ruiz Collantes, 2009). Al igual que Juul, hace referencia al carácter “generativo” de las reglas, es decir, al espectro posible de acciones y decisiones que abre un determinado conjunto de reglas.

El esquema para analizar las reglas o dimensión configuracional lúdica del videojuego que sigue se realizó teniendo como base el propuesto por Collantes, con algunas modificaciones. La función del esquema no es formalizar rígidamente los elementos más bien dinámicos y fluyentes de la dimensión lúdica, sino proporcionar una herramienta que permita señalar y describir sus áreas principales con vistas a un futuro análisis enunciativo.

En principio, la dimensión lúdica está organizada en tres grandes zonas: la de las reglas, los objetivos y las recompensas. Las tres se relacionan íntimamente la una con la otra, así como con las restantes dimensiones retóricas del videojuego como el espacio, el tiempo, la interfaz, etc. A continuación, se propone un esquema para estudiar las reglas.

Las reglas se dividen en dos áreas: de los **participantes** y del **campo**. La primera regula la presencia y actividad de los jugadores en tanto entidades discursivas que vehiculizan el devenir textual; la segunda, todo lo relativo a la diégesis. Dentro del área de los participantes, lo primero que se organiza es la **cantidad**: cuántos jugadores (discursivos, de materia textual, y no sujetos empíricos) pueden participar. Lo segundo son los **roles**: cada jugador asume al menos un rol. El rol puede cobrar distintas formas según el juego en cuestión: en aquellos en los que se controla a un solo avatar, el rol será único; en otros, en cambio, podrá ser múltiple. Algunos juegos, como *Bart's Nightmare*, demandan que el jugador asuma permanentemente roles muy diferentes entre sí que suponen, a su vez, distintos sets de competencias y atribuciones (Maté, 2015) La relación entre los roles asumidos por distintos jugadores también es importante: las reglas de algunos juegos de fútbol hacen posible que dos jugadores diferentes controlen alternativamente integrantes de un mismo equipo, mientras que otros juegos solo habilitan el manejo de equipos rivales. Los juegos de rol, sobre todo aquellos que se dan en una plataforma online, ofrecen una compleja división de roles bajo un sistemas de clases y razas: así, los jugadores deben asumir una clase y raza e ir conformando grupos (clanes) en los que se preparan misiones y ataques que requieren del trabajo en conjunto de varios roles a la vez; los

guerreros suelen liderar el grupo, los arqueros atacan a la distancia, los magos brindan soporte con hechizos, y los sanadores ayudan a mantener con vida a los demás.

La tercera área de las reglas de los participantes la constituyen las competencias. Para analizar las **competencias**, Collantes propone un esquema que toma de la semiótica narrativa el cuadrado de Greimas, en el que se ubican los siguientes cuadrantes: arriba, de izquierda a derecha: deber hacer (prescripción) y deber no-hacer (prohibición); abajo, de izquierda a derecha: no-deber no hacer (permisión) y no-deber hacer (autorización). El nivel superior regula aquello que el jugador debe y no debe hacer, mientras que el inferior todo lo que puede hacer y puede no hacer (Ruiz Collantes, 2015). Del modelo de Greimas retomado por Collantes, retendremos únicamente la diferencia entre los ejes del deber y del poder, en tanto que la relación entre uno y otro dan como resultado el grado de libertad con que se construye el recorrido posible del jugador. El eje del deber está vinculado directamente con el cumplimiento de los objetivos, mientras que el del poder con la libertad de elección. Ambos ejes pueden combinarse de múltiples maneras pero, a grandes rasgos, la prevalencia de uno por sobre el otro arroja dos grandes configuraciones que coinciden con lo que Jesper Juul denomina **emergencia** y **progresión**. En la forma emergente predomina el eje del poder; se caracteriza, según Juul, por la imposibilidad de prever el desarrollo de una partida a partir de sus reglas, ya que el jugador cuenta con un grado elevado de libertad para decidir la manera en la que interactúa con el entorno. La forma de la progresión, por otro lado, es históricamente reciente y hace su aparición con el videojuego: consiste en una sucesión de objetivos que deben cumplirse linealmente siguiendo un camino prefijado; aquí el eje predominante es el del deber. Antes de la llegada del videojuego, explica el autor, los juegos eran casi en su totalidad sistemas emergentes, siendo el ajedrez un caso privilegiado: las reglas son escasas, mientras que las posibles combinaciones y estrategias son casi inagotables. Con la irrupción de las aventuras textuales de los 70, como *Zork* o *Adventure*, en las que hay que resolver una serie de enigmas y desafíos que son presentados de manera secuencial, el videojuego prácticamente hace surgir la forma de la progresión, que después habrá de afincarse mayormente en el género de aventuras gráficas (Juul, 2005). Si bien Juul no lo propone, estas dos formas pueden explicarse a partir de las reglas de competencia señaladas por Collantes, de acuerdo con el eje que predomine en cada caso.

Estas tres áreas (cantidad, roles y competencias) componen las reglas de los participantes. De nuevo, es necesario recordar que no estamos pensando las reglas en los términos de la postura formalista de cierta ludología, sino como elementos retóricos que organizan la totalidad del discurso. Por eso es que, llegados a la instancia de las reglas del campo, no retomaremos lo propuesto por Collantes en tanto que, para nosotros, se trata de las áreas de la dimensión configuracional relativas al tiempo y al espacio. A diferencia de un deporte como el fútbol, en el videojuego no hay un reglamento que regule los usos posibles de un territorio ya existente, sino una dimensión témporo-espacial definida configuracionalmente por el nivel retórico del discurso que funda el tiempo y el espacio del juego. Mientras que en los juegos no digitales el devenir del campo se sostiene sobre la sujeción de los participantes a las reglas que regulan trayectorias e intercambios dentro del espacio de juego, pudiendo ser quebrado por cualquier jugador en cualquier momento, la dimensión espacio-temporal del videojuego es gestionada por el discurso mismo, inaugurada por el texto, y los participantes (discursivos) no pueden más que adherir al pacto lúdico propuesto por el juego-programa.

De las reglas de los participantes, la de mayor utilidad a la hora de realizar un análisis enunciativo será la de las competencias, ya que permitirá listar las principales atribuciones del enunciatario de acuerdo con los dos ejes propuestos y recortar así jugadores ideales con mayores o menores libertades, más o menos sujetos a un mandato lúdico. Por supuesto, ese análisis no podrá llevarse a cabo si las reglas de competencia no son puestas en fase con distintos elementos del nivel retórico como los objetivos, la topología o la interfaz, por ejemplo. La descripción de una escena enunciativa específica solo podrá realizarse vinculando las atribuciones del enunciatario con, por ejemplo, las distintas construcciones espaciales y temporales que el discurso ponga en obra, con la metadiscursividad que inaugure el área de la interfaz, con los recorridos que demanden los objetivos y el ancho de libertad de decisión con el que se invista al jugador, etc.

Conclusiones

Los *game studies* vienen dando desde hace ya más de quince años los primeros pasos en su camino hacia la conformación de un corpus teórico más o menos estable. En esa década y

media, muchos trabajos e investigadores delinearon herramientas conceptuales de las que una futura semiótica del videojuego deberá apropiarse y calibrar. Una de esas primeras herramientas ineludibles es la cuestión de las reglas, nudo teórico decisivo que engarza los estudios sobre el videojuego con la ludología y los juegos no digitales. Un enfoque semiótico que se pregunte por la producción de sentido del medio debe deslindar esos dos campos, señalando especificidades y dirigiendo la atención hacia las operaciones que manifiesta la superficie discursiva del videojuego. La comprensión de las reglas como un fenómeno textual que organiza la base retórica de los textos videolúdicos puede llegar a abrir un camino para concretar una todavía lejana, pero no imposible, semiótica del videojuego.

Bibliografía

- . Aarseth, Espen. *Cybertext. Perspectives on ergodic literature*. Baltimore: John Hopkins University Press, 1997.
- . Ruiz Collantes, Xavier. “Marcos jurídicos de mundos lúdicos. Tipologías de reglas en juegos y videojuegos”, en *Comunicación*, nro 7, Vol 1, 2009.
- . Juul, Jesper. *Half-Real. Videogames between real rules and fictional worlds*. Cambridge: The MIT Press, 2005.
- . Huizinga, Johan. *Homo Ludens* [Trad: Eugenio Imaz] 1972. Buenos Aires: Alianza, 2012.
- . Maté, Diego. “Animación y videojuegos: Tres casos de transposición”. Kircheimer, Mónica y Tassara, Mabel. *Animación. Encuentros de lenguajes, géneros, figuras*, Buenos Aires, Imago Mundi, 2015 (en prensa).
- . Salen, Katie y Zimmerman, Eric. *Rules at Play. Game design fundamentals*. Cambridge: MIT Press, 2003.
- . Steimberg, Oscar. *Semióticas. La semiótica de los géneros, de los estilos, de la transposición*. Buenos Aires: Eterna Cadencia, 2013.