

Xavier Ruiz Collantes. “Juegos y videojuegos. Formas de vivencias narrativas” en Scolari, Carlos A. (ed.) (2013). *Homo Videoludens 2.0. De Pacman a la gamification*. Colección Transmedia XXI. Laboratori de Mitjans Interactius. Universitat de Barcelona. Barcelona.

Noelia Mangin ¹

“Juegos y videojuegos. Formas de vivencias narrativas”, de Xavier Ruiz Collantes, es el primer capítulo de “Teorías”, una de las tres partes que conforman el libro *Homo videoludens 2.0. De Pacman a la gamification*, de Carlos Scolari (2013). Tal como el editor señala en el prólogo, se trata de una edición ampliada de *L'Homo videoludens. Videojocs, textualitat i narrativa interactiva*, publicado en 2008 por la editorial catalana Eumo. En esta edición confluyen diferentes enfoques provenientes de las ciencias sociales que, a través de quince investigaciones, invitan a pensar y repensar lo lúdico, principalmente en los videojuegos, pero también abriendo el horizonte a nuevas disciplinas.

Ruiz Collantes (2013) realiza en este capítulo un acercamiento semiótico-narrativo al concepto de juego como *vivencia narrativa*, es decir, como 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” (p. 22). Y para obtener vivencias narrativas, en nuestra sociedad existen dos tipos de construcciones: los relatos y los juegos. En los relatos, los individuos experimentan una historia a la cual no le pueden alterar el curso. En cambio, en los juegos, “los individuos experimentan, de forma directa, la inmersión en una narración que ellos mismos, como jugadores, a través de sus decisiones y acciones, contribuyen a desarrollar, por lo que se convierten en agentes protagonistas” (p. 23). Así, en los juegos podemos observar cierta analogía con el sujeto propuesto por Rancière (2010), “un espectador que observa, selecciona, compara, interpreta. Liga aquello que ve a

¹ Instituto de Cultura, Sociedad y Estado, Universidad Nacional de Tierra del Fuego. Thorne 302, Río Grande, Argentina.
E-mail: nmangin@untdf.edu.ar

muchas otras cosas que ha visto en otros escenarios, en otros lugares. Participa de la performance rehaciéndola a su manera. Así es a la vez espectador distante e intérprete activo del espectáculo que se le propone".

La diferencia principal entre juego y relato se da en forma de producción de la narración: "el relato se configura como una narración enunciativa mientras que el juego lo hace como una narración performance" (p. 33). De esta forma podemos notar que el juego produce una inmersión casi inmediata del sujeto al posicionarse dentro y actuar *como sí*.

Partiendo de la tipología clásica de juegos de Callois (1991), Ruiz Collantes establece dos grandes tipos de juegos: de representación y de compactación. Los primeros forman parte del mundo real del jugador y, a su vez, configuran un mundo simulado donde "los participantes van desarrollando una historia mientras juegan simulando personajes y acciones" (p. 26). En cambio, los segundos son reales, pero no remiten a ningún otro mundo como, por ejemplo, una partida de ajedrez.

A partir de esta tipología, el autor determina que "ambos son sistemas cerrados con un principio y un final, pero el desarrollo de los acontecimientos y el resultado, a pesar de estar regidos por reglas, son impredecibles y aceptan diferentes alternativas de resultados y finales posibles" (p. 32). Con el surgimiento del videojuego aparece un tipo especial de aparato enunciativo, donde "el jugador observa el mundo representado a través de un encuadre que define un punto de vista instaurado por el enunciador y, aunque el jugador pudiera disponer de diferentes opciones para definir el encuadre y el punto de vista, estas opciones están predefinidas por un autor-enunciador" (p. 34).

Ruiz Collantes también introduce el término de *perspectiva lúdica*, es decir, la posibilidad de que un hecho sea considerado como un juego. Esta perspectiva tiene un esquema narrativo que establece que, al margen del resultado del juego, "los jugadores saben lo que se juegan y cómo ello afecta al desarrollo y resultado del juego" (p. 42). Podemos así pensar que siempre estará relacionado a los jugadores y a las estrategias que estos empleen, así como a sus habilidades. Una perspectiva lúdica solo es considerada como tal en los eventos que toda la sociedad reconoce como juego.

Existen dos características importantes del juego: el sentido y la intrascendencia. El sentido está relacionado a su carácter narrativo, objetivos y metas. La intrascendencia está vinculada a la idea de una detención momentánea de la cotidianidad de los participantes.

Los juegos y los videojuegos son actividades culturales "que proporcionan vivencias narrativas de carácter intersubjetivo, cuya gratificación fundamental se centra en una experiencia narrativa en la que se vive, a la vez y paradójicamente, la plenitud de un sentido nítido y de una intrascendencia constitutiva y en la que el sujeto participante se reconoce y es reconocido como un protagonista activo" (p. 49). Como Eva Domínguez-Martín (2015) menciona en su artículo "Periodismo inmersivo o cómo la realidad virtual y el videojuego influyen en la interfaz de la interactividad del relato de actualidad", el conocimiento humano se amplifica con una experiencia en primera persona de un mundo creíble.

Tal como Scolari aclara en el prólogo, la gramática y la lectura sobre los videojuegos es aún un lenguaje en construcción, que está lejos de haber alcanzado su madurez. Es un campo que nos atraviesa y donde observamos un fenómeno cultural importante, que invita a los sujetos a experimentar vivencias narrativas.

Referencias citadas

CALLOIS, R.

1991 *Les jeux et les hommes*. Gallimard, París.

DOMÍNGUEZ-MARTÍN, E.

2015 Periodismo inmersivo o cómo la realidad virtual y el videojuego influyen en la interfaz e interactividad del relato de la actualidad. *El profesional de la información* 24: 413-423.

RANCIÈRE, J.

2010 *El espectador emancipado*. Manantial, Buenos Aires.

RUIZ COLLANTES, F. X.

2013 Juegos y videojuegos. Formas de vivencias narrativas. En *L'homo videoludens. Videojocs, textualitat i narrativa interactiva*, editado por C. Scolari, pp. 20-50. Eumo Editorial, Vic. Recuperado de: https://repositori.upf.edu/bitstream/handle/10230/26009/Scolari_Homo.pdf?sequence=1

SCOLARI, C.

2013 Prólogo. Read me first. Entre la narrativa y la interacción: el videojuego como objeto de estudio científico. En *L'homo videoludens. Videojocs, textualitat i narrativa interactiva*, editado por C. Scolari, pp. 10-19. n. Col·lecció Transmedia XXI. Laboratori de Mitjans Interactius. Universitat de Barcelona. Barcelona.