

## Challenge accepted Videojuegos, reglas y desafíos

Ezequiel Vila

### **Fair play**

El domingo 8 de septiembre (hace apenas unos días) Rosario Central y San Lorenzo de Almagro se enfrentaron en el mítico Gigante de Arroyito cumpliendo con uno de los encuentros programados para la 6ta fecha del Torneo Inicial de la Asociación de Fútbol Argentino. El segundo gol para la victoria del visitante contó con un detalle polémico: Fernando Elizari (volante del conjunto de Boedo) hizo su ingreso al campo de juego tras una breve atención médica y, sin que los jugadores de Central lo noten, interceptó el balón para dar un pase a su compañero Héctor Villalba que terminaría la jugada en gol. El incidente, que concentraría toda la atención mediática en parte por las declaraciones de Miguel Ángel Russo (DT de Rosario) al finalizar el partido, fue objeto de todo tipo de exámenes y evaluaciones en diferentes shows deportivos. El programa *Estudio Fútbol* no fue la excepción y en ese contexto se enfrentaron las opiniones del ex árbitro Horacio Elizondo y del periodista Leo Farinella. Si vemos el [video](#) notaremos que el argumento de Elizondo para defender el accionar del árbitro y el jugador se ampara únicamente en el reglamento. Sus palabras son claras: "Delfino actuó dentro de los procedimientos que indican las reglas del juego. Elizari no cometió ningún *ilícito*". Farinella, más adelante, reprueba el permiso que le dan las reglas al jugador y ante la negativa de Elizondo y la pregunta "¿qué es lo malo que hizo el jugador?", responde que incurrió en una acción *desleal*, es decir, en términos más o menos ajustados, que hecha la ley, hecha la trampa, que el reglamento no está sirviendo aquello que debería servir. Si el debate tiene lugar es porque Elizondo y Farinella están evaluando el accionar del jugador desde parámetros distintos, pero también porque la pregunta que subyace en la discusión es la

misma. Esta pregunta se corresponde a la naturaleza del fútbol (del juego en general) y cuál de los dos parámetros goza de preeminencia y debe ser protegido: el reglamento o la ética deportiva.

No todo lo que ocurre en un juego está reglado. Esta pequeña anécdota (que cualquier aficionado del fútbol sabe repetida) ilustra esa verdad. En una actividad reglada, como lo es un partido de fútbol, asumimos la existencia de ciertas actividades que no están reglamentadas pero que responden a razones que de la misma manera aportan elementos a la experiencia total del juego. Así como un jugador tira la pelota afuera de la cancha si un jugador del equipo rival está lesionado, también ocurre que un jugador experimentado de ajedrez preste menos atención a su juego cuando está enfrentándose a otro que juzga mucho menos entrenado o que no utilizemos a Rugal si queremos desafiar a un jugador que no conocemos en una pelea de *King of Fighters*. No hay ninguna regla del juego que impida comportarse de otra forma, pero los jugadores se someten voluntariamente a una serie de inhibiciones sociales o, si se quiere, a una ética deportiva.

Este quiebre de la deportividad es, como defiende Elizondo, algo muy distinto a la trampa. Aunque ambos comportamientos pueden ser considerados *desleales*, hacer trampa significa actuar en contradicción con las reglas del juego. Un jugador puede hacer trampa solo cuando realiza algo que el reglamento no permite. En cambio, incurrir en una de las llamadas "conductas antideportivas" precisa del respeto de las reglas aunque no de los pactos implícitos entre los jugadores. Justamente, la indignación de Farinella es causa de esa inimputabilidad, del refugio en el lugar adonde las reglas no llegan. En este caso aquello que el reglamento no prohíbe, está permitido.

Un caso límite entre la trampa y la actitud antideportiva se da cuando un jugador desobedece un acuerdo que fue explícitamente acordado entre los jugadores antes de comenzar el juego. Aunque su naturaleza es diferente, estos incumplimientos, según el contexto y el juego en particular, son arbitrados por los mismos jugadores como si de reglas se trataran o son reprobados como si fueran actitudes antideportivas. Si acordamos jugar sin Flor, el canto homónimo en la primera mano de un partido de truco carecerá de valor; mientras que un gol hecho con "molinete", cuando previamente a un partido de metegol se acordó que no valía, puede generar disputas: el tanto puede anularse o bien

puede aceptarse, pero el partido ya no será el mismo<sup>1</sup>.

En su libro *Half Real: Videogames Between Real Rules and Fictional Games*, Jesper Juul (en clara rebeldía frente a la aceptación del dictamen wittgensteiniano) propone 6 características que todo juego debe cumplir para ser considerado como tal. Estas características<sup>2</sup>, a su vez, responden a tres enfoques necesarios para abarcar el fenómeno "juego" en su totalidad: el juego en sí mismo, la relación entre el juego y el sujeto y la relación entre la actividad "jugar" y el resto de la vida social. Juul incluye el problema de la ética deportiva y el de los acuerdos explícitos dentro de las consecuencias negociables (*negotiable consequences*), es decir, a una característica correspondiente a los elementos contextuales, a la relación entre juego y sociedad (Juul, 2005: loc. 756-59 y 2079). La trampa, en cambio, y contrario a nuestras intuiciones, se remite estrictamente al primer enfoque.

El problema al que me quiero dedicar en este artículo es a pensar las repercusiones que tiene el fenómeno de las "reglas no escritas" en la composición de los videojuegos y, fundamentalmente, en la relación entre juego y jugador.

### **Tableros y computadoras**

A diferencia de lo que ocurre con los juegos clásicos, los videojuegos tienen un sistema de reglas y de arbitraje completamente definido que no está sujeto a ambigüedades. Todos los juegos tienen reglas, sin embargo el procesamiento de esas reglas es radicalmente distinto en el caso de los videojuegos ya que estos son, antes que nada, programas, y los programas operan con una serie definida de algoritmos, reconocen una cantidad limitada de inputs y devuelven sin dudar una cantidad finita de outputs. Un partido de fútbol en el Monu-

<sup>1</sup> Esto ocurre con frecuencia en el metegol ya que se juega con 7 pelotas y el daminificado puede considerar que la ventaja que le sacaron es menos lamentable que la desgracia de jugar con un número de pelotas que puede dejar el partido en empate. Pero lo que sigue de ese encuentro inevitablemente será "a cara de perro".

<sup>2</sup> No me detendré a analizarlas, sin embargo, para brindar una imagen más cabal de su sistema, las listo. Según el *Classic Game Model* un juego debe tener: reglas, resultados (*outcomes*) variables y cuantificables, un valor asignado a esos resultados (bueno/malo/deseable/indeseable), esfuerzo por parte del jugador (el juego debe ser algo desafiante), interés en el resultado del juego (querer ganar, por ejemplo) y consecuencias negociables (puede haber o no consecuencias en la vida real, como un apuesta). Para más información, hay un resumen de este modelo en [la web de Jesper Juul](#).

mental, un match de Magic en una comiquería, un juego de escondidas en el recreo de un colegio, son actividades lúdicas que requieren que un árbitro elegido para la tarea (o los mismos jugadores) apliquen las reglas del juego y, normalmente, también implica que se recurra a la interrupción del juego para discutir su aplicación. Jesper Juul vincula este fenómeno a la afinidad entre juegos y computación:

The playing of a non-electronic game is an activity that in itself involves trying to remove any lack of clarity in the game rules: If there is disagreement about the rules of a game, the game must be paused until the disagreement has been solved. In a commercial non-electronic game, the developer will (hopefully) have made sure that the rules are unambiguous, but what about non-commercial games? A non-electronic and "folk" (non-commercial) game tends to drift toward becoming unambiguous. This explains some of the affinity between games and computers -and the fact that a several thousand-year-old non-electronic game is easily implementable in a computer programme: the drive toward definiteness in the rules makes the game ripe for implementation in a programming language. (Juul, 2005: loc. 407-412)

Un juego con reglas bien definidas y, sobre todo, muy *testeadas* por las civilizaciones durante milenios, es fácilmente transponible al videojuego. Incluso más adelante Juul argumenta que esta afinidad es especialmente preciada ya que los jugadores generalmente se sienten molestos por tener que discutir acerca de las reglas del juego y encuentran en el arbitrio imparcial de la máquina un alivio<sup>3</sup>. Más allá del signo que le queramos dar a la supuesta imparcialidad de la máquina, es cierto que al ocultar al jugador el mecanismo de procesamiento de las reglas, el videojuego aporta una fluidez a la actividad lúdica que le permite llegar a nuevos niveles de complejidad. Ejemplo: los cálculos necesarios para realizar un ataque en un juego de rol de mesa como *Dungeons & Dragons* son resueltos en dos (o más) tiradas de dados y algunas sumas

<sup>3</sup> La masiva acogida de la computarización es uno de los grandes hitos del deporte en los últimos años, luego del ojo de halcón y las revisiones en el hockey y el rugby, parece que hasta la FIFA, luego del escándalo del mundial pasado, aceptará realizar modificaciones en su reglamento para incluir **nuevos sistemas de fallos**.

y restas que se realizan mentalmente a velocidad humana (o con la ayuda de una calculadora), pudiendo tardar decenas de segundos en el mejor y más entrenado de los casos. En cambio, un videojuego que emule una acción similar tarda apenas fracciones de segundo. De hecho, habitualmente lo que ocurrirá es que el sistema sea más complejo para maximizar las ventajas del cálculo computarizado y ajustar a una serie de variables superior la estilización del "ataque".

Los juegos comprometen por un lado un componente de reglas y el influjo de éstas sobre ciertos objetos (físicos o imaginarios) en un espacio de juego (una cancha, un tablero, la mente humana). Las reglas someten a esos objetos a determinados estados dentro de ese espacio de juego. Así, por ejemplo, un alfil que comenzó en una casilla blanca, nunca podrá pisar una negra, y en cualquier momento del juego ese alfil, mientras no sea capturado, estará en una casilla blanca. Las reglas se encargan de evaluar esos estados (casilla blanca/casilla negra) a cada movimiento que se haga de las fichas. Es decir, reglas y "estados del juego" operan en dos niveles diferentes: las reglas del ajedrez no están en el tablero sino en las mentes de los jugadores que las aplican; el "estado del juego" está en la disposición de las fichas en el tablero. Sin embargo esto no siempre ocurre de una forma tan clara como en el ajedrez: en el caso de juegos como *La batata macabra* o ciertos tipos de adivinanzas es difícil saber dónde están tanto las reglas como el estado del juego: ¿se encuentran en las mentes de los participantes? ¿en los actos de habla que se realizan durante el juego? Casos más extremos como los juegos de *como si* (*make-believe games*; jugar a la casita, al doctor, etc...) proponen una reformulación constante de las reglas que las ubican en algún lugar entre el discurso y la mente, mientras que el estado del juego está dado por los propios cuerpos y los objetos que tengan valor dentro de la simulación (cfr. Schaeffer, 2002: 75 y ss.). En el caso de los videojuegos esos niveles están claramente definidos: las reglas operan en el CPU mientras que los estados figuran en la memoria RAM (Juul, 2005: loc. 541-547) y, generalmente, solo la memoria RAM, mediante los periféricos, nos ofrece acceso a su información (gráficos en el monitor, sonidos por los parlantes, etc..). En esa separación los videojuegos ganan en transparencia y fluidez, pero también pierden algo de la complejidad que se encuentra en la interacción humana para definir los mismos mecanismos. Lo cual no significa en lo absoluto que la interacción humana se mantenga tranquilamente al margen.

## Comunidad, sociabilidad y desafíos

Huizinga y Caillois ya destacan a la sociabilidad como una de las consecuencias principales del juego. La explosión de la industria de los videojuegos y la ampliación del acceso a internet han expandido la verdad de esa afirmación hasta límites insospechados. La afinidad entre un fenómeno y otro ha producido una cantidad innumerable de foros, blogs, *message boards* y páginas especializadas de actualización constante. La interacción propia de la comunidad gamer ha creado una serie de valores y códigos que exceden los objetivos de este artículo. Sin embargo sí puedo detenerme en un componente puntual de esa sociabilidad que es la existencia del *challenge gamer*.

Para entender este fenómeno tenemos que hacer una breve historización. En sus orígenes la popularidad de los videojuegos no llegó con las consolas ni las computadoras sino con los arcades. Este emplazamiento particular de las salas de fichines estimulaba un tipo de juego característico: muy secuenciado, de sesiones breves y (muy importante) públicas. Así, la mayoría de los motivos y tropos del videojuego como el *hi-score*, el nivel, las vidas, son herencias de esta época y la mayoría obedece simplemente a la necesidad de vender fichas del local. De aquí se siguió que jugar mejor era igual a jugar más tiempo por menos dinero. No solo eso, la exhibición de estas cualidades se convirtió, dado el carácter público de estos ámbitos, en una forma de sociabilidad de inmediato. Básicamente, para ver un nivel que nunca habíamos visto no contábamos con la posibilidad de buscarlo en Youtube, había que esperar a que un jugador más entrenado apareciera e hiciera su magia. De esta forma quedó grabado a fuego el componente competitivo de los videojuegos y la figura del gamer todavía levanta esa bandera (estando hoy en día el debate entre *hardcore gamer* y *casual gamer* más picante que nunca). Los juegos de aventuras, completamente diferentes en su estructura, fueron contemporáneos silenciosos, reservados a un público minoritario que contaba con computadoras en sus hogares.

A pesar de que los lanzamientos de hoy no sean los de hace 30 años, la mayoría de los videojuegos, incluso aquellos que privilegian sus componentes semióticos por sobre la maquinaria, incluyen algún elemento competitivo, o por lo menos, susceptible de ser medido. Por ejemplo, un RPG como cualquiera de la saga *Final Fantasy*, eminentemente progresivo, puede ser evaluado según el tiempo de juego, la recolección de ciertos items, el nivel de los personajes,

etc... Ahora bien, muchas veces esta muestra de pericia no apunta al alcance de un *hi-score* sino que se orienta hacia el cumplimiento de ciertos objetivos aparentemente irrealizables. Así es como los autoproclamados *hardcore gamers* se ocupan de dar vuelta estos juegos según criterios que no son los que el juego estimula desde sus reglas. Los *self imposed challenges* (desafíos autoimpuestos) son la actualización de este mito del jugador de arcade que lograba dejar sus iniciales en la cima de la columna de records. En éstos los jugadores se abocan a diferentes objetivos: pasar el juego al 100% (con todos los detalles habidos y por haber), sin perder ninguna vida (*no damage run*), sin utilizar algún tipo de habilidad ventajosa, en el menor tiempo posible (*speedrun*), etc...<sup>4</sup>

En este escenario, el jugador imprime sobre el sistema de juego una serie de "reglas no escritas" a las que se someterá. Así como en el caso de no permitir la flor en el Truco o el molinete en el metegol, también en este caso, sobre un set de reglas establecidas, agrega un set de reglas propias. Lo llamativo es que, a diferencia de lo que ocurre con los juegos no computarizados, hay dos árbitros distintos: por un lado el CPU sigue dirigiendo el set de reglas básico mientras que es el mismo jugador el que juzga por sobre las reglas autoimpuestas.

Si observamos más de cerca la diferencia entre los ejemplos deportivos que revisamos al principio y este comportamiento, vamos a encontrar una diferencia sutil. En el caso de la deportividad establecimos que las reglas no inhibían el comportamiento antideportivo, sin embargo en la polémica futbolística el reclamo iba en partes iguales hacia el jugador y hacia el árbitro porque la separación entre las reglas y las convenciones sociales no era lo suficientemente definida como para que en el debate entre los especialistas futbolísticos el juicio fuera claro. En el caso del videojuego es imposible que esto se dé ya que la separación es nítida. La prueba está en que nadie, actuando racionalmente, efectuaría reclamos sobre la aplicación de algo ajeno a las reglas al funcionamiento del CPU<sup>5</sup>. En esencia la "deportividad" es la misma, lo que sucede es que la relación de ésta con las reglas se vuelve más transparente: los valores de esa comunidad no recaen sobre el procesamiento de las reglas

<sup>4</sup> No están de más [estos increíbles ejemplos](#).

<sup>5</sup> La ironía es que en los videojuegos de fútbol, normalmente, cuando un jugador vuelve a la cancha, lo hace solo cuando el juego está detenido.

sino sobre los comportamientos de los sujetos.

En el otro costado del problema, el de las reglas autoimpuestas, también resulta más claro el límite en el videojuego, ya que las reglas establecidas explícitamente en un juego no computarizado son aplicadas por el mismo procesador que el set básico de reglas (sea un árbitro imparcial o los mismos jugadores)<sup>6</sup>.

### **Juegos de desafío autoimpuesto e inmersión narrativa**

El concepto de desafío autoimpuesto está naturalmente asociado a la orientación competitiva de la actividad de juego. Como se desprende de lo desarrollado hasta aquí, lo que se modifica en la relación entre juego y jugador y en las relaciones entre juego y vida social está circunscrito al componente mecánico del videojuego de manera independiente de sus elementos semióticos. El jugador que esté realizando un *speedrun*, para cumplir con su objetivo, debe pasar por alto la gran mayoría de los elementos narrativos que el videojuego presente<sup>7</sup>. El jugador que esté realizando un desafío 100 % en un RPG va a pasarse mucho más tiempo preocupado por las reglas del juego que le permitan conseguir los items que le faltan o para maximizar la cantidad de experiencia recibida que por la historia que se esté contando. ¿Por qué?

La oposición progresivo/emergente explica la diferencia entre juegos como el *Tetris* y el *Monkey Island*. Mientras que los videojuegos emergentes presentan reglas muy limitadas que permiten una actualización infinitamente variable (cada juego es distinto), los videojuegos progresivos establecen una secuencia lineal que puede resolverse de una o unas pocas formas. Mientras que los primeros deben ser vueltos a jugar una y otra vez para poder ser dominados, los segundos, casi por definición, ofrecen un interés mínimo en ser vueltos a jugar luego de la primera vez, ya que la resolución del *puzzle* continúa siendo la misma en las sucesivas sesiones de juego (Juul, 2005: loc.433-446). Los

---

<sup>6</sup> Claro que en una comunidad en la que hay un vínculo cada vez más cercano entre desarrolladores y consumidores (un vínculo, igualmente, asimétrico) estas conductas son en alguna medida absorbidas por la industria. Los mentados *achievements* de los que parece que ningún juego contemporáneo está exento, son una respuesta mainstream a estas prácticas. Aquí, el desafío está reglado por el CPU, pero ya resulta impreciso llamarlo "autoimpuesto".

<sup>7</sup> En *este speedrun del Prince of Persia*, por ejemplo, vemos cómo el jugador, además de desactivar el sonido y *bypassear* muchas partes de los niveles, saltea todos los separadores en los que aparece la princesa cautiva.



componentes ficcionales de un juego suelen estar asociados a su carácter progresivo (los juegos de aventura) mientras que el componente mecánico se vincula a su carácter emergente (los juegos de competencia).

Claro que la mayoría de las veces los videojuegos tienen tanto rasgos emergentes como progresivos, por lo cual el jugador puede volver a jugar enfocándose en explorar las posibilidades del componente mecánico dejando el componente ficcional en un segundo plano de atención. De todas formas, tampoco podemos descartar el hecho de que volver a jugar un videojuego con un componente ficcional prominente tiene su atractivo, así como se vuelve a leer un libro o a ver una película. Tampoco resulta descabellado pensar que la atención que la primera vez se enfoca hacia la resolución en una segunda vuelta pasa a ocuparse de los detalles. En todo caso, aunque ambos fines pueden combinarse en la misma sesión de juego, cuando se trata de un desafío autoimpuesto el componente mecánico parece estar privilegiado y por lo tanto se sostiene que la interacción domina por sobre la inmersión. No obstante lo cual podemos encontrar excepciones. Sin descartar absolutamente la idea de desafío como la imposición de una tarea complicada, podemos explorar un costado más creativo del fenómeno si consideramos al desafío como un estímulo para realizar otras actividades que no son las que en principio se espera del jugador:

While challenge as demanding situation has been extensively discussed within game studies in the form of competition and difficult tasks, the notion of challenge as stimulation is less developed. Bracketing the purely physiological meaning of the term, I propose that challenge as stimulation entails that aspects of the (simulated) environment or (constructed) situation in various ways encourage or inspire the subject to imagine, improvise, explore, experiment, express herself, create and construct (Iversen 2010, pp. 122-126). Where challenge as a demanding situation is directed towards tackling a particular problem, challenge as stimulation contains a more expressive dimension and it is engaged in for its own sake rather than in order to gain points or rewards. Importantly, this conceptualization of challenge does not contain any implicit normativity, valuing one type of challenge above the other. Rather, it may be a means to explore how different ele-

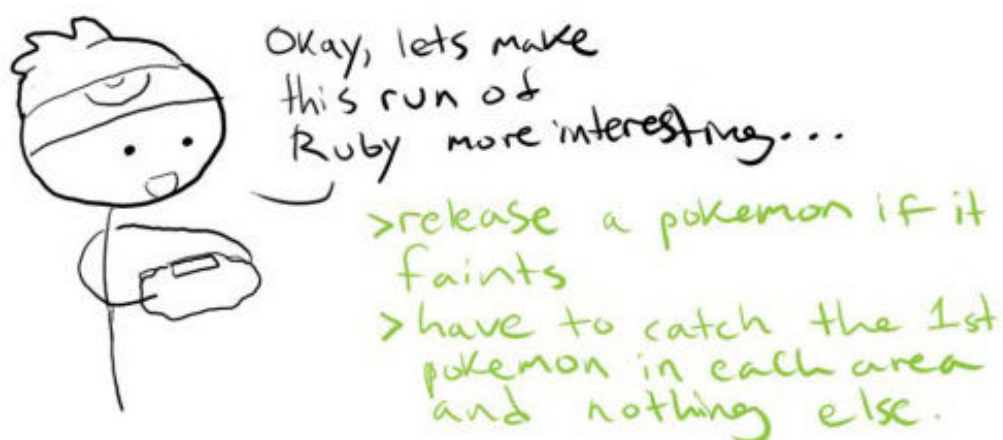


Fig. 1: Fuente: Know Your Meme

ments in a game may potentially give rise to a variety of textual realizations and ludic engagements. (Iversen, 2012)

La idea del desafío como un estímulo a la imaginación, la improvisación y la expresión no sólo expande el horizonte lúdico (encontrar atajos, utilizar elementos que no estaban pensados en la programación como ventajas) sino que también puede expandir el universo ficcional del juego.

Este es el caso de uno de los desafíos autoimpuestos más curiosos: el *Nuzlocke challenge*. El desafío apareció en el board /v/ de 4chan en 2010 como un comic que el user conocido como "Nuzlocke" iba publicando. En el comic se desarrollaba una suerte de crónica de un *re-run* del *Pokémon Ruby* para Gameboy Advance que seguía dos reglas autoimpuestas. La imagen original postada en 4chan.org solo explicaba:

"Liberar cualquier pokemon que se desmaye" y "Atrapar el primer pokemon que aparezca en cada área (y nada más)". Tales las dos reglas principales del desafío. A simple vista es una variante de dos reglas habituales en juegos de desafíos autoimpuestos (*No Casualties Run* y *Minimalist Run*), sin embargo el desafío probó ser mucho más que eso. El comic que el usuario iba subiendo al *message board* atestiguaba cómo estas reglas provocaban un efecto llamativo: no solamente el juego se volvía mucho más excitante por su dificultad, sino que se desarrollaba entre el jugador y los personajes del juego (los poke-

mons) un vínculo mucho más significativo<sup>8</sup>. En [la página oficial de Nuzlocke](#) se explican las reglas y su efecto de una forma mucho más elocuente: Fuente: Nuzlocke.com

La regla de atrapar el primer pokemon de cada área es una regla únicamente orientada a la mecánica, no hay una razón dentro del universo ficcional del juego para explicar esta decisión. Pero la regla de liberar a los pokemon debilitados encuentra un correlato ficcional: se simula que los pokemon que pierden en combate no se desmayan sino que mueren, por lo tanto no pueden volver a ser utilizados. Para simular el carácter irreversible de la muerte tal y como la conocemos en el mundo real, el jugador debe utilizar una regla correspondiente al sistema de juego, la opción de "liberar", que quita al pokemon del sistema de juego, es decir, lo borra de la base de datos donde se encuentran todos los pokemon capturados por el jugador. Finalmente, otras dos reglas muy populares completan el círculo: no usar items de curación y ponerle sobrenombre a todas las criaturas capturadas. La primera es una ampliación de la dificultad, pero sin motivaciones ficcionales. La segunda es una regla inocua para el sistema de juego pero que está orientada hacia un fin claramente ficcional: estimular el apego emocional.

El juego así se transforma en otra cosa. No solamente cambian las estrategias de juego (los jugadores son más conservadores que en sesiones normales) sino que cambian los efectos que el juego tiene sobre los jugadores: la frustración, la tensión y el orgullo se intensifican. Todavía más, una relación comunitaria es promovida: no solamente el Nuzlocke original tiene su comic, sino que muchos usuarios de 4chan y otros foros hicieron sus propias historietas. Aun cuando no se dediquen a transponerlo gráficamente es bastante habitual que cualquiera que haga un run de este tipo elabore algún tipo de registro narrativo, un [diario](#) (a veces incluso con una focalización interna), en blogs, [foros](#) o pequeñas comunidades. Como dice el propio Nuzleaf: "This is the true magic of the Nuzlocke Challenge: everyone has a story of triumph and loss to tell"<sup>9</sup>.

<sup>8</sup> "The results were unexpected; rather than simply increasing the difficulty, these rules caused him to care for his monster companions more than ever before. He found new appreciation for Pokemon he would have previously never bothered to capture, and worried deeply for his team, knowing any knockout would mean goodbye." Extracto de [What is the Nuzlock Challenge?](#).

<sup>9</sup> Nuevamente, en el mencionado [What is the Nuzlock Challenge?](#).



Fig. 2: Fuente: Nuzlocke.com

Lo impactante de este desafío es que con las dos reglas introducidas el videojuego logra cumplir la propuesta que para cualquier conocedor de la franquicia es un defecto ingenuo e infantilizante de la trama: la idea de que el jugador debe preocuparse por esos herederos pseudo darwinianos del Tamagotchi como si de mascotas (o incluso "amigos") se tratara. La idea de que hay un vínculo emotivo entre un entrenador y sus pokémon es un elemento central del universo ficcional de los juegos, al punto de que las tramas narrativas de estos RPGs suelen estar organizadas alrededor del lazo recíproco de amor, preocupación y confianza. Evidentemente no es casual que el desafío autoimpuesto haya regulado el juego de forma tal que acentúe ese rasgo.

Pero como se transparenta de lo expuesto en los párrafos anteriores, no basta con la introducción de las reglas sino que el jugador debe recurrir a ciertos pactos ficcionales para poder incorporar los nuevos elementos narrativos. El jugador, en primer lugar, simula que lo que las reglas del juego presentan como un desmayo es en realidad una muerte, a la manera en que un niño imagina que una pelota de barro es una torta en un juego de *como si* (*make-believe*). Es decir, el jugador toma outputs del juego y los reinterpreta según una ficción lúdica compartida (Schaeffer, 2002: 128-138) cuyo origen es la sociabilidad de internet. No se trata de un acto de imaginación de la nada, sino que el desafío (siguiendo la definición ampliada de Iversen) estimula capacidades imaginativas del jugador y retoma elementos ficcionales presentes en el juego original para sumergirse en un mundo.

Jean-Marie Schaeffer caracteriza a la inmersión ficcional como una actividad que está en el corazón del dispositivo ficcional y cuenta con cuatro características (2002: 164-171):

- la inversión de las relaciones jerárquicas entre actividad imaginativa y atención al mundo;
- la consiguiente coexistencia de dos mundos con sus propias referencias;
- la discontinuidad entre la incompletitud de la conciencia imaginativa y la completitud supuesta del mundo ficcional y
- la saturación afectiva producto de las representaciones vividas.

Por lo observado, el desafío Nuzlocke modifica las reglas de forma tal que repercute en todas las características, pero especialmente en la cuarta. Si bien la atención se ve modificada respecto de un juego normal, si bien la coexistencia entre el *actual world* y el mundo ficcional del juego se complejiza y las operaciones de la imaginación sobre el mundo ficcional supuesto, cambian, es la saturación afectiva la que produce un efecto radicalmente distinto respecto de una sesión de juego normal. Según estos términos, la simulación que se realizan sobre la base de las nuevas reglas son un vector de sustitución de identidad que permiten una postura de inmersión de a losubjetividad mental y comportamental (Schaeffer, 2002: 238-240) como en los juegos de aventuras (el caso testigo de Schaeffer es el *Tomb Raider*). Mientras que los jugadores se sentirían tentados a descartar la inmersión ficcional en una partida normal, el desafío funciona como un vector hacia un tipo especial de inmersión narrativa que es la que, fruto de la interacción, la postura del jugador es identificarse fuertemente con el personaje y establecer un vínculo emocional con los otros personajes que pueblan esa ficción.

Esta perspectiva nos permite desnaturalizar, desde otro costado, la oposición entre interacción e inmersión que ya señaló Ryan (2001: 66-74)<sup>10</sup>. De la misma forma, encontramos una continuidad entre las reglas de juego (el componente mecánico) y el mundo ficcional (el componente semiótico) que no necesariamente va en un sentido unidireccional, de las reglas hacia la ficción, como es la propuesta de Juul (2005, loc. 342) sino que también puede originarse un cambio en las reglas inspirado por el sentido del universo ficcional. Este impacto en las reglas, al ser los videojuegos programas que ocultan su dispositivo computacional, se dan en un nivel superior, reservado a la relación entre el juego y el jugador, en el seno de una comunidad. A pesar de las reglas definidas y a los componentes inaccesibles a los que nos obliga la computación, los seres humanos aún tenemos la posibilidad de hacer de los juegos otras cosas, incluso la que los programas mismos se propusieron lograr y fracasaron.

—

## Bibliografía

Iversen, Sara Mosberg (2012). "In the Double Grip of the Game: Challenge

<sup>10</sup> Y que fue discutida anteriormente en [mi lectura del Minecraft](#)

and Fallout 3" en *Game Studies*, Vol. 12, Issue 2, Diciembre 2012.

<http://gamestudies.org/1202/article...> (ingreso 13 Sep 2013)

Juul, Jesper (2005). *Half Real: Videogames Between Real Rules and Fictional Games*. Cambridge: MIT Press. Amazon Kindle Edition.

Ryan, Marie-Laure (2001). *Narrative as Virtual Reality*. Baltimore: Johns Hopkins UP.

Schaeffer, Jean-Marie (2002). *¿Por qué la ficción?*, Madrid: Lengua de trapo.