

El gran género menor

Los videojuegos casuales y su lugar en la sociedad

Ezequiel Vila

Retrato en el Congreso de la Nación

El miércoles 12 de Marzo de 2014 Jorge Capitanich, jefe de Gabinete de Ministros, asistió al Congreso de la Nación con el objetivo de realizar su primer informe de gestión. Apenas dos semanas después del inicio de sesiones ordinarias, el funcionario se presentó por primera vez en los tres meses que llevaba en el cargo. Quizás por el largo período transcurrido desde el último informe de gestión realizado por su antecesor Abal Medina (el 5 de Junio de 2013), el ex gobernador de Chaco se extendió sobre temas como la política económica, las inversiones energéticas y la lucha contra el narcotráfico por un total de 12 horas de sesión ininterrumpida. Al día siguiente el diario Clarín publicó en su tapa:



Las **repercusiones** no se hicieron esperar. Desde los comentarios indignados hasta los curiosos que preguntaban por la dificultad del nivel que el vicepresidente estaba jugando, la nota fue comentada ampliamente por la ingeniosa marabunta de tuiteros locales. Al respecto, Jorge Capitanich, luego de menospreciar la noticia, reconoció: "Es muy difícil estar allí por más de 12 horas".

El cómico incidente¹ nos dice algo al respecto del lugar que tienen hoy los videojuegos en nuestra sociedad. Veamos cuáles son los corolarios de estas reacciones. En primer lugar, los reclamos de los tuiteros indignados reprochan principalmente la inmiscusión del ocio en el tiempo del trabajo, lo cual no es algo especialmente novedoso ya que podemos encontrar fotografías de políticos leyendo suplementos deportivos durante sesiones desde que éstas son cubiertas por la prensa. La fotografía que publica Clarín subraya, sin embargo, una novedad: la tablet como soporte, la tecnología portátil como espacio de un simulacro. En la foto, tomada desde los palcos superiores reservados a la prensa no hay un mero registro sino más bien un descubrimiento: si viéramos la misma escena desde otra perspectiva podríamos interpretar que el vicepresidente se encuentra trabajando en su dispositivo móvil, como podría estar haciéndolo sobre los papeles que tiene enfrente. La segunda respuesta es el chiste, la imaginación que recupera el mundo alrededor del videojuego y lo extiende: que en realidad eran vidas del *Candy Crush*, que el nivel era principiante o avanzado, que la aplicación fue pagada vía Google Play con dinero del Anses, etc. El tercer caso es el más transparente y lo encontramos en la declaración de Capitanich: ante el tedio de una larga sesión, el relajo que puede proveer un videojuego es excusable.

Lo hardcore y lo casual

¿Qué nos dice esta nota al pie de la actualidad política argentina? Inmediatamente podemos decir que los videojuegos son hoy parte integral de nuestra vida, que hasta el vicepresidente los juega en el trabajo, que nosotros también los jugamos y los reconocemos. Pero estas respuestas son todavía muy generales.

Para comprender el significado que tienen los videojuegos hoy en nuestra sociedad, además de cómo se comportan los jugadores, tenemos que también

¹ Este dista de ser el único caso con cobertura mediática. En España **a fines del año pasado** un diputado del PP jugaba a la aplicación *Apalabrados* durante una sesión del parlamento.

pensar en los juegos mismos. El *Sudoku* es un juego matemático de origen japonés que se popularizó en nuestro país hace por lo menos una década, cuando muchos de los diarios locales comenzaron a publicarlos en sus secciones de juegos. El juego consiste en resolver combinaciones de números en un tablero mediante dos operaciones: la revisión de todas las celdas para determinar qué combinaciones son posibles y cuáles no y la aplicación de análisis lógicos para establecer hipótesis al respecto de qué número deben colocarse en cada celda. Una partida de *Sudoku* puede tomar varios minutos pero en cuanto se dejen marcados los número hipotetizados es mayormente interrumpible en cualquier momento. El *Sudoku* encaja con lo que normalmente llamamos un juego casual.

El ludólogo danés Jesper Juul dedicó su libro *A Casual Revolution* (2009) al análisis de estos juegos y la discusión de esta categoría. ¿Qué es un videojuego casual? En principio habría que oponerlos y delimitarlos de los videojuegos tal y como fueron comprendidos entre los 80s y los primeros años del nuevo milenio. A saber: juegos de consola y de PC pensados para un jugador especializado, generalmente varón y joven, que busca escenarios de guerra o aventura y fundamentalmente entusiasmado por el aspecto visual y los avances tecnológicos en los motores gráficos. A partir del 2006, año del lanzamiento de la consola Nintendo Wii y cierto auge de los mini-juegos, este paradigma fue migrando hacia un enfoque más seductor para otras demografías. Videojuegos que imitaban actividades de la vida real (como el tenis o el tiro) u otros juegos analógicos (el caso del Sudoku, o el Mahjong) que no requieren un conocimiento profundo de las convenciones de los videojuegos, comenzaron a tener un rol más protagónico en la agenda de los desarrolladores. Juul propone que estos estilos de diseño pueden ser analizados según cinco variables:

- El tipo de ficción en el que se enmarcan.
- El conocimiento previo sobre videojuegos que exigen.
- El tiempo que requieren.
- La dificultad.
- La recompensa.

En el caso de los videojuegos hardcore, Juul señala que éstos suelen tomar como campo de referencias "ficciones negativas" (guerra, ciencia ficción) mientras que los videojuegos casuales por lo general toman como marco ambientes más amenos (mundos más adorables y brillantes). La división está marcada desde una pregunta particular y cuestionable: ¿el universo del juego es uno en el que el jugador querría realmente estar? Esta distinción cobra sentido si pensamos en la atmósfera oscura de juegos como *Resident Evil* o en las batallas de una partida de *DOTA* frente a la mansa vida de los habitantes del Farmville, pero se difumina un poco si atendemos al divertido pero igualmente peligroso mundo del *Plants vs. Zombies*.²

En cuanto al conocimiento que exigen, ya dijimos que los juegos hardcore suponen la familiaridad con una serie de convenciones; en lugar de eso los videojuegos casuales nos presentan unas pocas reglas básicas que a lo sumo se irán complejizando o adquirirán algunas variantes con el correr de los niveles. En un First Person Shooter esperamos que se pueda pasar de un arma a otra presionando algunas teclas, en un RPG esperamos algún sistema que utilice variables numéricas y que aliente la personalización de ciertas estadísticas, en una Aventura Gráfica esperaremos una serie de interacciones entre objetos del inventario y el escenario, etc. Cuando comenzamos a jugar el *Candy Crush Saga* no necesitamos saber nada, el juego mismo nos enseña todo lo que necesitamos saber. Más importante que esto, nuestro conocimiento previo alcanza, al menos, para interesarnos por el juego y aprender a jugarlo.

En cuanto al tiempo, Juul es muy insistente en señalar cómo tanto los videojuegos hardcore como los casuales ocupan mucho tiempo en la vida de los jugadores, pero en el caso de los juegos casuales su interruptibilidad es lo que los distingue: la segmentación de los videojuegos casuales permite que el usuario pueda dejarlo cuando lo desee y lo retome exactamente en el mismo punto cuando quiera volver. Encontrar un save point en el *Final Fantasy* promedio puede llevarnos varios minutos; un nivel de *Guitar Hero* puede ser abandonado y vuelto a comenzar sin ni siquiera tener que grabar.

Sobre la dificultad, Juul también desestima un preconcepto: los juegos casuales tienen niveles de dificultad análogos a los de los hardcore; lo que en

² Nobleza obliga remarcar que este juego fue lanzado después de la publicación del libro de Juul.

realidad los distingue es el castigo recibido por fracasar. En la misma tónica del ejemplo anterior, mientras que los videojuegos de estrategia o acción penalizan el fracaso con la pérdida de varios minutos o incluso horas de juego, los videojuegos casuales castigan mucho menos a sus jugadores devolviéndolos prácticamente al mismo lugar.

Por último, los videojuegos casuales hacen hincapié en la recompensa de una forma mucho más continua y palpable. Si bien el jugador hardcore recibe refuerzos positivos mediante la satisfacción producida por el avance, alguna cutscene o los mismos gráficos que representan algo fuera de lo común cuando se completó algo con éxito, los juegos casuales presentan continuas felicitaciones y estímulos para el jugador. El *Candy Crush*, por ejemplo, nos motiva con carteles como "Tasty!" o "Delicious!" cuando realizamos una buena jugada.

Este esquema se mantiene más o menos vigente a 5 años de su formulación y aunque algunas cosas se volvieron discutibles, funciona como marco general para definir qué rasgos tiene un videojuego casual ideal frente a un videojuego hardcore ideal. Sin embargo, hay mucho que agregar a este desglose para entender qué sucede con los juegos casuales hoy.

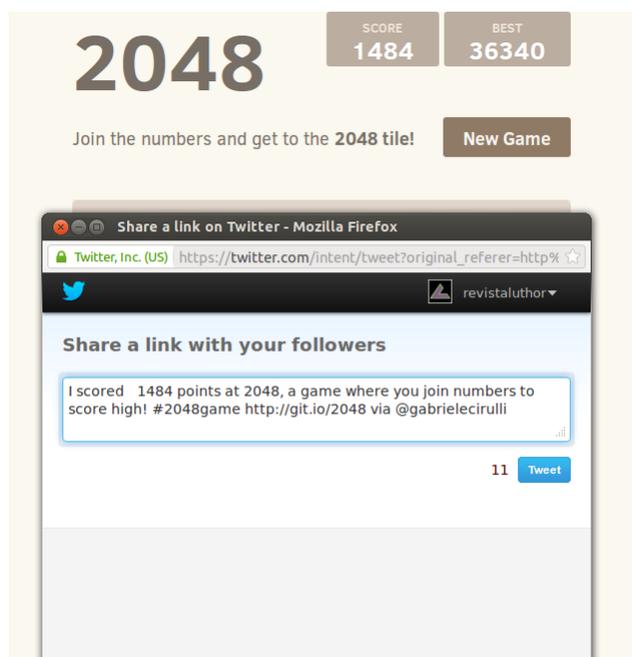
De smartphones y redes sociales

El detalle crucial que falta en esa tipología es lo que echa luz sobre la anécdota del inicio: los juegos de este tipo alcanzaron una masividad inusitada, sobre todo, por la explosión tecnológica de la telefonía móvil y las tablets. Podríamos argumentar que videojuegos como el *Sudoku* y el *Solitario* existen por lo menos desde la década del 90 y es difícil pensarlos en la misma genealogía que los juegos de la Wii. Juul señala que los juegos casuales descargables (frente a los juegos casuales miméticos, como el *WiiSports*) ya existían y simplemente se expandieron notablemente entre 2005 y 2009. A lo que habría que decir que los números ciertamente se vuelven más imponentes en los últimos años, según los datos recolectados por [The Entertainment Software Association](#).³ Sin

³ Según las estimaciones de [Think Gaming](#), *Clash of Clans*, un juego casual de estrategia (un híbrido entre casual y hardcore gaming), recibe, al 24 de Abril de 2014, \$1.086.047 diarios, casi \$400 millones de dólares anuales. Es poco comparado con los \$800 millones que recaudó el *Grand Theft Auto V* el día de su salida al mercado, pero sigue siendo un nicho considerable, sobre todo si se considera que en 2013 las 10 aplicaciones para smartphone que más dinero facturaron [fueron videojuegos](#).

embargo, más allá de su expansión económica, su expansión en la consciencia gamer es sin dudas reciente. Lo que hace 5 años se mantenía en el ámbito de lo invisible (desvelos vergonzosos, ventanas minimizadas en computadoras de oficina) hoy está completamente visibilizado. Vemos gente jugando videojuegos en cualquier lado: en un café, viajando en subte, esperando el colectivo, en una sala de espera. Esa visibilidad es lo que dimensiona verdaderamente la expansión de estos videojuegos y lo que nos permite reconocer el curioso fenómeno de que mujeres jubiladas, niños de escuela primaria, becarios del CONICET y vicepresidentes de la nación están jugando los mismos juegos en situaciones análogas.

Esta suerte de destape gamer en las calles tiene su correlato en las redes sociales. Notablemente Twitter y Facebook, que también tienen su formato de aplicación para smartphone, funcionan como vía de circulación de estos juegos. No solamente Facebook oficia de plataforma para muchos de estos juegos y realiza acuerdos con desarrolladores como PopCap o King, no solamente cualquier juego subido a Github que se precie de tal ofrece un link para subir el puntaje obtenido en un tuit automático, sino que los mismos usuarios comparten impresiones, deseos y frustraciones al respecto de los juegos.





Definitivamente nunca hubieramos podido ver a Amado Boudou jugando al *Pro Evolution Soccer* o al *Gears of War*. El impacto de esa imagen, de ser posible, tampoco hubiera tenido el impacto que el reconocimiento produjo por igual en los indignados opositores, los alborzados oficialistas y los divertidos partidarios.

Para aquellos que pretendemos analizar a los videojuegos como forma de arte este tipo de fenómenos obviamente nos ponen en una encrucijada. En los videojuegos casuales el mundo ficcional es casi inexistente frente a la mecánica de juego. Esta discusión siempre toca en algún punto las mismas preguntas: incluso un juego como el ajedrez en algún nivel se encarga de realizar algún tipo de mimesis (se representa una batalla entre dos ejércitos) ¿pero esto habilita a pensar que esa ficción es un componente relevante en una partida de ajedrez? ¿No se trataría del mismo juego si llámaramos "pieza que se mueve en línea recta" y "pieza que se mueve en L" a las torres y caballos? El *Sudoku* no parece requerir de ningún tipo de ficción para funcionar como videojuego, por cierto.

Comparemos los juegos casuales con los juegos hardcore desde una perspectiva diferente a la de Juul. Tomemos el contrapunto entre interacción e

inmersión que desarrolla Marie-Laure Ryan en su libro *Narrative as Virtual Reality* (2001: 66-74). Los juegos casuales tienen todos los signos de la interacción y ninguno de los de la inmersión. Por un lado, aun cuando haya una historia que hile el recorrido de los niveles o algún tipo de estética ordene ciertos elementos periféricos del juego, esos elementos se encuentran disociados de las operaciones que realizamos. Cuando aprieto un botón para dispararle al avatar de otro jugador en el *Quake*, hay cierta inmersión ficcional que me permite entender que no estoy disparándole al jugador pero al mismo tiempo entender su presencia como una amenaza y el arma de mi personaje como una solución a esa amenaza, todo eso me motiva a apretar el botón. En cambio, cuando jugamos al *Candy Crush Saga* solemos olvidar por completo a la niñita que supuestamente encarnamos y el supuesto camino que debe recorrer, ayudando máquinas, dragones y demás, realizando esa única enigmática tarea de alinear caramelos. El hecho de que sean juegos pensados para ser interrumpibles va directamente en contra de la idea de inmersión, la única absorción posible es la concentración ("the type of attention devoted to difficult, nonimmersive works") pero no hay posibilidad de participación imaginativa o de trance (Ryan 2001, 98).

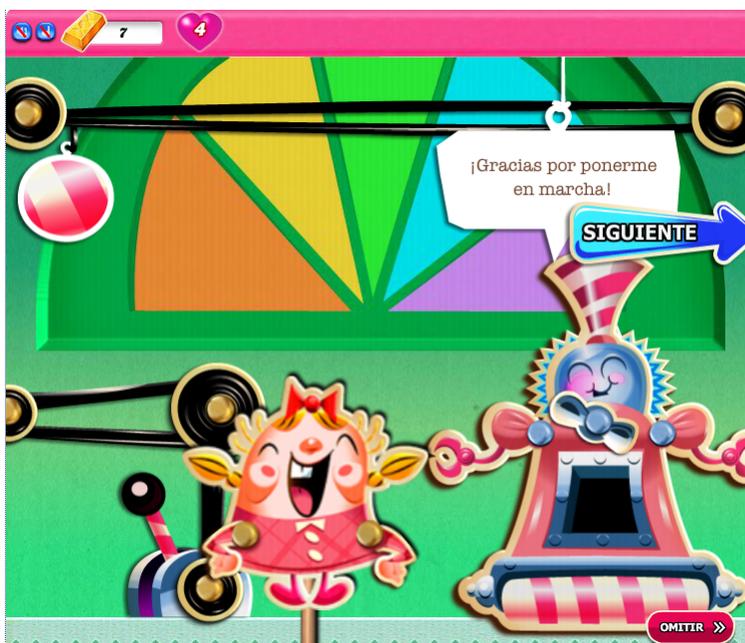


Fig. 1: Secuencia entre niveles del Candy Crush Saga

De la misma forma, uno de los principios fundantes de este tipo de juegos está en utilizar la pantalla como único espacio. Son juegos superficiales en un sentido literal: el mundo del juego no excede lo que vemos en la superficie de la pantalla⁴. En un juego con preeminencia de componentes semióticos es normal que la pantalla se encargue de enfocar o mostrar parcialmente un espacio más profundo, en dos o tres dimensiones, que el jugador explora. En el caso de los *casual games* (donde prima el componente maquínico) no podemos hacer como si no existiera esa pantalla porque el juego está subrayando su opacidad todo el tiempo mediante carteles, botones, dibujos, etc. El modelo es el de un tablero, no el de una lente.

El significado, en estos juegos, no parece provenir del interior del dispositivo sino desde fuera. Le otorgamos significado a lo que jugamos gracias a la sociabilidad. Esto siempre ha sido pensado así para la teoría de juegos en general. La orientación competitiva es un resultado del componente mecánico (que evalúa nuestra performance mediante los mentados puntajes) pero ella misma persigue un fin puramente social que modifica la experiencia de juego. Juul dice sobre los juegos de Wii algo que podemos retomar:

Mimetic games move the action to player space, but many of them also encourage short game sessions played in social contexts. Such games, like all multiplayer games, are socially embeddable: games for which much of the interesting experience is not explicitly in the game, but is something that players add to the game. For example, if playing a competitive match of Guitar Hero or Wii Tennis, the game takes on meaning from the existing relations between the players. Playing a game against a friend, a significant other, a boss, or a child, adds meaning and special stakes to the game. Furthermore, people playing mimetic interface games are often themselves a spectacle, making these games more interesting even for those who are not playing. (Juul 2009, 20)

Los juegos casuales descargables no ubican la acción en el espacio del jugador pero lo que Juul deriva de eso tiene validez para nosotros. Los juegos casuales son socialmente integrables porque toman su significado de las relaciones

⁴ La fórmula de esta política de diseño es "The world is no bigger than the screen".

preexistentes. Jugamos al *Preguntados* para poder burlarnos amistosamente de nuestros compañeros de trabajo, le damos fichas en el *Poker* de Zinga solo a la gente que nos cae bien, etc. Podemos decir que esta es una característica de los juegos tal y como siempre los conocimos. Ahora, en el caso de los juegos de Facebook, Apple Store o Google Play, la novedad está en que esos sentidos se disputan en el mismo soporte en que se utilizan los juegos. El living donde estaba la Wii o la sobremesa en la que se jugaba al *Scrabble* es ahora el muro de Facebook o la timeline de Twitter, donde cualquiera puede invitarse solo y ponerse a jugar conmigo o contra mí.

Cuando la comunidad produce

Por último, cabe señalar que las redes de intercambios en Twitter, Facebook y foros (Reddit, 9gag, 4chan, etc.) no se limitan simplemente a comentar los juegos sino que también producen significado que los afecta y modifica. Lo mismo que señalé respecto del *Nuzlocke challenge* funciona también, las dinámicas sociales y los elementos contextuales modifican al mismo dispositivo computacional llenándolo de significado, incluso en los casos en que no hay una ficción que acompañe al juego original. Tal es el caso del reciente y fugaz hit del casual gaming: el *2048*.

Este juego⁵ aprovecha la sensibilidad de arrastre que posibilitan las pantallas táctiles y desarrolla una mecánica sencilla de fusión en un esquema que todos conocemos: se apilan cuadrados siguiendo las potencias de 2. A los pocos días de su aparición pudimos encontrar copias que ofrecían el mismo principio, solo que, en lugar de pedirnos que sumemos números idénticos se nos ofrecía una serie de personajes pertenecientes a alguna ficción. Así, como podemos ver en la imagen, tuvimos un *2048* de *Dragon Ball*.

En el caso de esta versión, el juego reproduce una jerarquía que es intrínseca a la ficción fuente. Cada casillero representa un momento de la vida guerrera de Goku en su paulatino ascenso hacia su status de guerrero más fuerte del universo. Hay simplemente un acomodamiento de los valores numéricos a una versión del héroe de *Dragon Ball Z*. Este caso no ofrece mayores complicaciones que los *Sudokus* o *Tetris* que utilizan imágenes de *Star Wars*, Mario o alguna otra franquicia popular tan solo para adornar la misma mecánica.

⁵ Un clon despiadado del *infortunado Threes*.

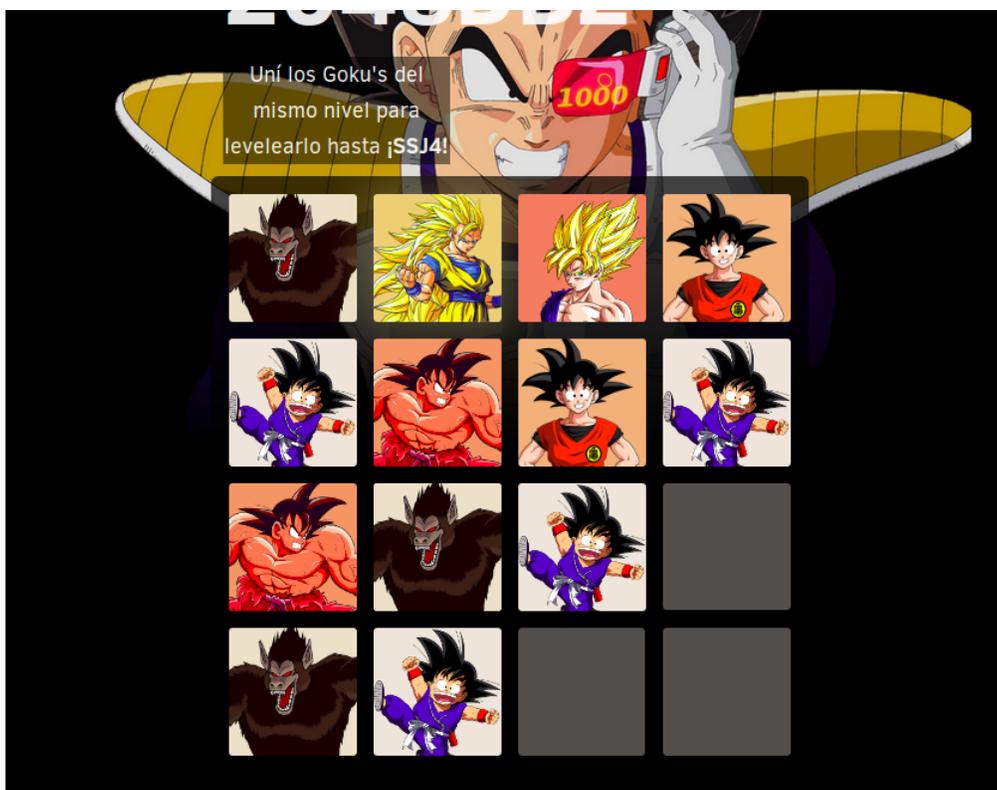


Fig. 2: 2048DBZ

Ahora bien, la aparición de la página [Make Your Own 2048](#) aparejó un verdadero aluvión de "ediciones" muy específicas del mismo juego y no encontramos siempre en la ficción que inspira el juego una jerarquía intrínseca tan indiscutible como en el caso de *Dragon Ball Z*. Si vamos al *2048 kirchnerismo edition* veremos como el juego nos propone (y a la vez impone) una determinada ontología de la fuerza política oficialista que no es anterior al juego. Donde "2+2 = 4" es una relación necesaria y "Goku super saiyajin + Goku super saiyajin = Goku super saiyajin nivel 2" respeta los enunciados de una ficción (*Dragon Ball Z*), "D'Elía + D'Elía = Abal Medina" inaugura una ficción; no responde a un orden anterior. Toda la novedad y el interés por el juego está en la develación de ese orden.

Los juegos como potencia del pensamiento y transmisores o creadores de sig-

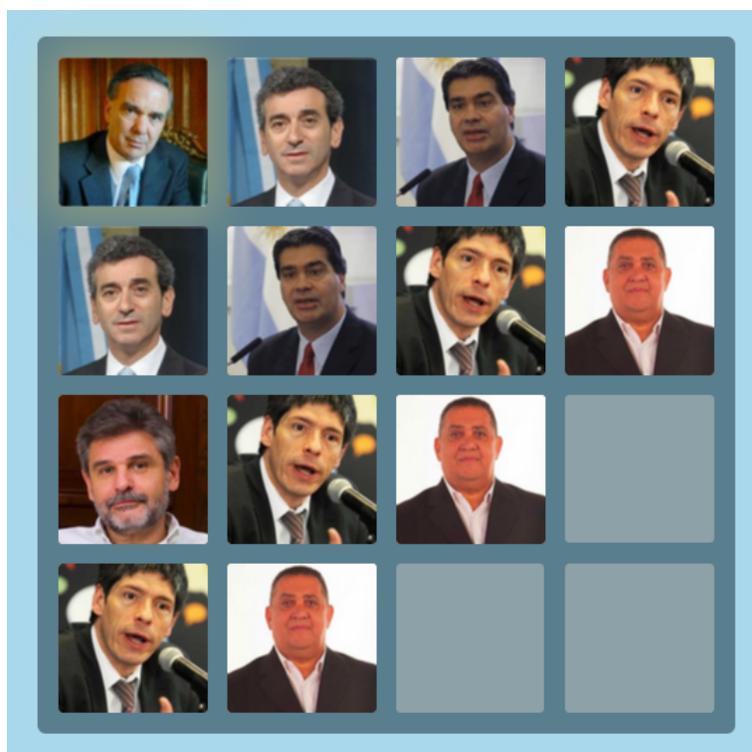


Fig. 3: 2048: Kirchnerismo Edition

nificado preexisten a la era digital, sin embargo el trazado mediante el cual los jugadores se comunican y reelaboran esos signos ha cambiado. Los juegos casuales han llevado al videojuego allí donde el folletín llevó a la literatura. La explosión masiva, sin embargo, ha producido en el videojuego el efecto contrario. Mientras que la literatura de masas fue criticada por la supuesta alienación acrítica que provocaba en los lectores, donde los juegos del significante no tenían lugar frente a la inmersión ficcional evasiva, el *casual gaming* deja en un segundo plano la inmersión y se aboca por completo a las formas de la interacción. Para hacerse masivo, el videojuego tuvo que entregar la bandera de la ficción y renunciar a la inmersión ficcional puesto que ella lo hace inflexible al jugador que no quiere que le cuenten una historia, sino tan solo distraer la mente con una tarea repetitiva, desafiante a la vez que relajante (Juul 2009, 71), algo entendible, por ejemplo, si solo puede darle pequeños espacios durante sesiones de trabajo de 12 horas. Sin embargo, la simbiosis entre ficción y juego no puede ser fracturada fácilmente y donde

hay intercambio de significados, la mecha de la ficción vuelve a encenderse y el usuario proyecta un universo allí donde no parecía haber nada. El repetitivo mundo donde el pájaro del *Flapping Birds* emprende su vuelo gallinaceo es el subsuelo de tuberías que conecta el vivo mundo del Super Mario Bros. Allí donde la inflexibilidad del jugador hace retroceder al programador, la comunidad avanza y completa el significado.



Fig. 4: Yves Bourgelas

Referencias bibliográficas

Juul, Jesper (2009) *A Casual Revolution. Reinventing Videogames and Their Players*. London: MIT UP.

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