

Juegos serios mal: Discurso procedural y política de creación en torno al juego

Abstract **EU**

Bideo jokoa, jolasaren adierazpen garaikidea den hori –beharbada, denetan deigarriena–, murgilduta dagoen testuinguru soziokulturalaren gaitzak jasaten ari da. Bestelako gaitzen artean, gehiegizko arrazionalizazio prozesua pairatzen du. Análisi sistemikoen markoak –eta, *prozedurazko* entitate den heinean, dituen forma ezaugarrienak– jokoari ematen dion handitasunaren babespean, hainbat jolas mota *serio* sortzen ikusi dugu. Jolasok hainbat kontzeptu ludikorekin –absurdoarekin, esaterako– aurrez aurre talka egiten dute.

Horren haritik, eta joko diseinatzaileak horrelako diskurtsoetan hartzen duen jarrera pribilegiatuaren ondorioz, hauxe iradoki nahi dugu: aztertu beharko litzateke joko batzuen ekoizpenak –testuinguru artistiko eta kulturaletakoak– oso demokratikoak ez diren sorkuntza ereduak, beherezkoak eta moderno-berantiarak, betikotzen dituzten praktikak izan daitezkeela, nahiz eta aurkeztu, batzuetan, hegemoniaren aurkako jarreraren itxurarekin eta, besteetan, proposamen politiko edo sozialen modura.

Abstract **ES**

El videojuego como instancia contemporánea del juego –la más llamativa quizás–, sufre dolencias propias del contexto socio cultural en el que está subsumido. Entre otros males, padece de extremados procesos de racionalización. Bajo el paraguas de solemnidad que le aporta al juego el marco de los análisis sistémicos, de sus características formales como entidad *procedural*, hemos visto surgir diversas formas de juego *serias*, que chocan frontalmente con conceptos lúdicos como el del absurdo.

En ese mismo sentido y debido a la postura privilegiada que adquiere el diseñador de juegos en este tipo de discursos, sugerimos revisar el hecho de que determinadas producciones de juegos en contextos artísticos y culturales, presentadas unas veces bajo la apariencia de posturas contrahegemónicas, otras como propuestas políticas o sociales, pueden estar funcionando en realidad como prácticas que perpetúan modelos de creación poco democráticos, descendentes, tardomodernos.

Abstract **FR**

Le jeu vidéo, instance contemporaine du jeu (sans doute la plus manifeste), souffre de troubles propres au contexte socio-culturel dans lequel il est subsumé. Entre autres maux, il subit des procès extrêmes de rationalisation. Sous le paravent de solennité qui apporte au jeu la marque des analyses systémiques, de ses caractéristiques formelles comme entité *procédurale*, nous avons vu surgir différentes formes *sérieuses* de jeu, qui se heurtent de plein fouet à des concepts ludiques tels que celui de l'absurde.

Dans cette même acception et étant donné la place privilégiée attribuée au concepteur de jeu dans ce type de discours, nous proposons de réévaluer le fait que certaines productions de jeux dans des contextes artistiques et culturels, présentées parfois dans des postures visiblement contre-hégémoniques et d'autres fois comme des propositions politiques ou sociales, peuvent fonctionner en réalité comme des pratiques qui perpétuent des modèles de création peu démocratiques, régressifs et lents à se moderniser.

Abstract **EN**

The videogame as a modern gaming tool –perhaps the most remarkable one–, is harmed by the socio-cultural setting in which it is immersed. One of the ailments from which it suffers is an extreme process of rationalisation. Under the cloud of solemnity which the framework of systemic analyses attaches to games, from their formal characteristics as a *procedural* entity, we have witnessed the emergence of various forms of *serious* games, which collide head-on with the concept of the playful and the absurd.

In the same sense and due to the privileged position which game designers have in this type of discussion, we suggest further considering the idea that certain productions of games in artistic and cultural contexts, which are sometimes presented under the guise of adopting a counter-hegemonic stance, with others presented as political or social proposals, may actually be serving to perpetuate creative models which are undemocratic, outdated, and late modernist in nature.



↑ Enviro Bear, Operation: Hibernation. Justin Smith [2010].

No es ninguna coincidencia cósmica, ni una licencia creativa que el título de este artículo contenga una paráfrasis del conocido gag gráfico de Miguel Noguera «Cristo Mal». Noguera resulta –y ya lo decían los de Zemos98–, una especie de arma de ataque contra los discursos bienpensantes y es en esa silenciosa labor de boicot contra el imperio de lo políticamente correcto, en sus subyacentes críticas sistémicas, donde el cómico se convierte en heroico paradigma de nuestros humildes pensamientos en torno a los juegos.

No vamos a hablar de humor y videojuegos, ni repasaremos el listado de juegos comerciales que utilizan la comedia, la ironía, la parodia o el absurdo como recursos estilísticos, pero sí en cambio de cómo las hordas de lo racional, de lo sistémico, de lo procedural, de lo solemne, apisonan el ámbito del juego contemporáneo. De las connotaciones éticas, políticas e ideológicas que estas actitudes conllevan y de algunos casos singulares que consiguen evadir esta rigidez de la razón.

El absurdo como caballo de Troya

Existe toda una corriente de pensamiento analítico en torno al juego y en paralelo un modelo de diseño de juegos, que persigue deducir cómo los argumentos son insertados en las reglas. Esta focalización en la estructura formal de los sistemas jugables no es nada nuevo. El diseñador Chris Crawford ya citaba la intensidad del proceso, en los años 80, como particularidad de ciertos tipos de videojuegos como los de estrategia –en contraposición a lo que ocurría con las aventuras gráficas– y, a finales de los 90, Janet H. Murray hablaba de esta especificidad del proceso del sistema de juego como marcador ontológico de los videojuegos. Lo relativo al proceso, lo procedural, según han nombrado teóricos como Ian Bogost, ha tomado en los últimos años una excesiva preponderancia sobre cualquier otro tipo de planteamiento en torno al juego.

Directamente vinculado a estos métodos de razonamiento, nos encontramos con un

segundo nivel de pensamiento y creación de juegos, en el que se impone una suerte de gravedad reflexiva y responsable sobre motivos que poco tienen que ver con la experiencia lúdica y mucho menos con lo absurdo. Se trata de los denominados juegos serios. Esta línea teórica, heredera de un modo de reflexión basado únicamente en lo racional, en lo tangible, en lo formal del juego, se apoya y justifica en las teorías procedurales.

«La noción de seriedad como estructura básica de un sistema es especialmente compatible con el concepto de proceduralidad»¹.

Los juegos creados bajo este doble paradigma, formal (procedural) y argumental (juegos serios), se presentan como modelos con retóricas rígidas y dirigidas, como mecanismos un tanto perversos para persuadir y dirigir las acciones del jugador.

Se trata de juegos que persiguen un determinado interés superpuesto a la experiencia de juego, y esa doble intencionalidad entra en conflicto directo con la concepción misma del acto de jugar como experiencia autónoma² y autotelica³. Estos juegos (serios) mantienen en primer plano su agenda de intereses y en este sentido degeneran de su naturaleza original, sin con ello ampliar el medio.

Este ejercicio de circunspección que sufren los juegos al pasar a ser juegos serios parece guardar cierta similitud con la evolución que llevó a los juegos populares, mediante el proceso de modernización, hacia formas más higiénicas como el deporte. El sociólogo e historiador Henning Eichberg se hace eco de esta evolución en la que los juegos tradicionales sufren la deportivización, modernización y consiguiente supresión de la risa, en pro de la seriedad y la solemnidad.

«Durante la era moderna, la cultura de la risa en el juego desapareció en favor de la seriedad del deporte actual (...) Mientras el

deporte ocupaba el terreno de la seriedad, el circo creaba su propio reino. Ambos son producto de la modernidad. Ambos exhibían las excelencias del cuerpo y habilidades acrobáticas pero sólo uno de ellos, el circo, mantuvo al payaso como figura central. Esa es la razón por la cual durante un siglo, el deporte, y especialmente la Educación Física, desearon distanciarse del circo por ser éste, informal e irrisorio»⁴.

Igualmente, el absurdo, como concepto que identifica al pensamiento que se posiciona en un punto diametralmente opuesto a la razón, parece no tener cabida dentro de ese tipo de propuestas basadas en lo formal y en lo relevante. Pequeños juegos irreverentes como *Enviro Bear* (Justin Smith, 2010) o algunos de los diseños de Pippin Barr son solo algunos de los ejemplos de resistencia a esta tendencia hacia la seriedad y la razón. Muchos de los juegos de Barr incluyen en su planteamiento ese tono ilógico, descabellado, que nos hace olvidar por un momento que estamos sometidos a los designios del diseñador. De hecho, adoptando una actitud totalmente consciente, Barr se distancia de este tipo de solemnidad como motivo central en los juegos: «Hacer juegos que sirvan para la resolución de problemas es bastante deprimente»⁵ y plantea un juego de palabras con el que define su *modus operandi* de hacer juegos: *curious games* –en un guiño aparentemente obvio al término anglosajón *serious games*–. Si bien la mayoría de sus juegos son formalmente autocontenidos, bastante sistémicos, nacidos desde la curiosidad del propio diseñador (aunque con poco espacio para la del jugador), el matiz humorístico diluye la austeridad de la estructura formal y nos sitúa en un contexto más ligero y ciertamente brillante en algunos casos. Nada que ver con la seriedad.

Tal y como sutilmente ya se advertía en la introducción del catálogo de la exposición *Playful & Playable*⁶, existen diferentes propósitos escondidos bajo la etiqueta de los juegos serios. Algunos, los más francos, nos hablan a priori de sus bajos fines;

juegos dedicados a promocionar productos comerciales, juegos de simulación militar o los dedicados a formación empresarial o gubernamental. Sin embargo, se nos antojan mucho más oscuros otro tipo de juegos (serios), que persiguen un supuesto bien-hacer o una cierta corrección social; en concreto los dedicados a la educación y los creados en ámbitos artísticos con presupuestos de crítica social. Son además estos dos modelos los que de un modo más directo están imbricados en el tejido artístico y cultural contemporáneo.

Revisando a Godard

Este tipo de fijación por el estado formal del objeto juego, ha sido muy bien recibido tanto por teóricos como por diseñadores. Debido a una larga influencia histórica proveniente de otros tipos de estudios culturales en los que el texto es la parte única y esencial a analizar –en el cine, las películas; en la literatura, los textos; en el arte, la obra artística; etc.–, los análisis procedurales parecen proveer de un marco plausible a los investigadores de juegos.

Los diseñadores han asimilado rápidamente esta corriente que de algún modo les sitúa en el centro del universo de la creación. Obviando posturas de corte más democrático surgidas en algunos movimientos culturales –corrientes artísticas como el arte litoral, movimientos sociales como el intercambio cognitivo en redes de pares distribuidas o procomún cultural, etc.– y animados por el soporte teórico que el proceduralismo les aporta, vuelven a sentirse dueños de la creación y el argumento.

Ciertamente los juegos pueden ser pensados como objetos o como actividades y estas posturas tienen marcos ideológicos muy distintos. El juego pensado como objeto, se centra en el propio sistema de juego, en el proceso y posiciona al autor como centro indiscutible de la creación, perpetuando formas de poder cultural y un modelo de autoría que pretendemos obsoleto.

Sin embargo las prácticas procedurales (artísticas) vistas como herramientas capaces de ayudarnos a entender, participar y criticar las peculiaridades de otros sistemas –desde sistemas complejos como los sistemas organizativos gubernamentales o la economía mundial, hasta sistemas conceptuales como la fe religiosa–, suenan teóricamente impecables, pero recaen en arcaicas relaciones creador-público, con tufillo paterno-filial que replican modelos de creación pretéritos, como la clara distinción entre sujetos creadores y público receptor.

Cercenando la libertad de acción del jugador, haciéndole ceñirse al sistema y a los significados impuestos por sus diseñadores dentro de las reglas, se eliminan contingencias y ambigüedades que pueden surgir si al jugador se le ofrecen vías de libertad para que lleve a cabo un tipo de experiencia de juego creativa. Tal y como explica Miguel Sicart:

«El tipo de experiencia de juego condicionada, derivada de los argumentos estrictamente procedurales, se puede definir como juego instrumental, como el proceso de jugar para otros métodos, como un tipo de juego subordinado a los objetivos, las normas y los sistemas del juego. En este sentido, el acto de jugar está subordinado a la razón, a la lógica de los logros y la progresión determinados por otros factores que no son el propio jugador»⁷.

Los autores estrictamente proceduralistas tienden a presentar los comportamientos emergentes dentro de los juegos como una consecuencia directa de las reglas, como algo que puede ser alcanzado en el diseño de juego a través de la creación y la manipulación de reglas. En cierto modo fomentan la idea dominante del diseñador como único proveedor de sentido en el juego.

«Ideológicamente, se favorece el sistema por encima del jugador y se les da a los diseñadores la ilusión de que la creatividad del jugador es una consecuencia de las

reglas que ellos crearon, cuando en realidad se puede interpretar en ambos sentidos»⁸.

En este sentido, Dan Pinchbeck, reflexionando sobre su proyecto *Dear Esther*, defiende el interfaz de representación como generador de experiencias enriquecidas y emergentes, al mismo nivel que lo pueden ser las reglas. Desde un punto de vista menos condicionado por el análisis del objeto juego, podríamos argumentar que gran parte de esos espacios emergentes en *Dear Esther*, son creados a partir de la experiencia del propio jugador. Partiendo de una tradición tan sistémica y meritocrática como la de los FPS (First Person Shooter), Pinchbeck se posiciona en un extremo muy arriesgado, que amplía el marco referencial y formal de ese género. Tal y como explicó durante las jornadas de *Jolasean*:

«Todos los juegos son sistemas que reciben y proyectan información. Algunas cadenas de estímulos/respuesta son concretas –binarias, implacablemente explícitas–, otras son flexibles –interpretativas, influyentes, implícitas, indulgentes–. La narración recae sobre este segundo tipo. Pero no se puede aislar lo concreto de lo flexible, ya que están entrelazados, obligados, dirigidos y manipulados el uno por el otro».

Dear Esther es un ejemplo de aparato narrativo como dispositivo de diseño y de experiencia de co-creación y activación del juego por parte del jugador, más allá de severas mecánicas de juego. Al igual que describe Robert Yang hablando de su mod de HL2, *Handle With Care* (2009), en este tipo de propuestas el jugador es el encargado de hacer las conexiones emocionales entre los distintos nodos de significado.

Diseñar juegos de un modo político, debiera consistir en tener en cuenta un modelo de jugador más alineado con el concepto actual de usuario de creación contemporánea, un jugador que tiene la opción de negociar, modificar o reinterpretar las reglas.

«El espectador ya no está obligado a cumplir con los requisitos de interactividad del artista, sino que se le presupone como un sujeto de pensamiento independiente, que es el requisito esencial para la acción política»⁹.

Las propuestas políticas en torno al juego, al menos en el ámbito cultural y artístico, debieran tener en cuenta no solo sus contenidos o su forma, sino el tipo de relaciones que crean con sus usuarios-jugadores. Los juegos son un ámbito de estudio que puede abordarse desde accesos muy diferentes y hacerlo únicamente desde sus cualidades sistémicas resulta una postura un tanto reduccionista. Diseñar de un modo político, es decir, no replicar la relación artista-público de la modernidad a la que nos llevan los discursos procedurales, sino pensar en el juego como un nuevo medio, en el que de modo ontológico se reducen las distancias entre creador y público, entre diseñador y jugador.

Notas

- 1 Bogost, I. (2007). *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*, The MIT Press. p. 58
- 2 Huizinga, J. (2008). *Homo ludens*. Madrid, Alianza.
- 3 Zimmerman, E. and Salen, K. (2004). *Rules of play: game design fundamentals*. Cambridge, The Mit Press. p. 332
- 4 Eichberg, H. (2009). *Laughter in popular games. Juegos tradicionales y salud social*. ACL Tanguilla. Peñaranda de Duero, Asociación Europea de Juegos y Deportes Tradicionales. p. 134
- 5 Barr, P. (2011). *The Artist Is Curious?*
→ www.pippinbarr.com/inininoutoutout/?p=2564
(Consultado en diciembre 2011)
- 6 *Playful & Playable* (2010). Proyecto Amarika. Vitoria-Gasteiz.
→ www.amarika.org/play
- 7 Sicart, M. (2011) *Against procedurality (forthcoming)*.
- 8 Frasca, G. (2007) *Play the Message*. Copenhagen, Denmark, IT University of Copenhagen. PhD. p.66
- 9 Bishop, C. (2004). «Antagonism and Relational Aesthetics». *October Magazine* Fall 2004. p. 77