

**Carlos A. SCOLARI (editor)**

## **Homo videoludens 2.0. De Pacman a la gamification**

*Col·lecció Transmedia XXI, Laboratori de Mitjans Interactius. Universitat de Barcelona, Barcelona, 2013, 328 pp*

Como advierte su editor en el prólogo, se trata de una edición ampliada de *L'Homo Videoludens. Videojocs, textualitat i narrativa interactiva*. (Col·lecció MediaTK, Eumo Editorial) publicado en el año 2008. En esta edición actualiza se invita a nuevos investigadores (un total de 15 autores de siete países diferentes) para continuar la discusión en torno a lo lúdico, principalmente en videojuegos pero también con muchas más aplicaciones y nuevas disciplinas.

Después de varios altibajos, los videojuegos han ido conformando un sólido cuerpo teórico sobre las formas lúdicas digitales que caracterizan a la sociedad posindustrial (p. 17) y que a diferencia del cómic, el discurso teórico sobre los videojuegos van en un "carril preferencial" (p. 17). Así que desde las humanidades y ciencias sociales, desde producciones, procesos y experiencias, el libro se estructura en doce capítulos agrupados en tres grandes partes: Teorías, Análisis y Fronteras.

En Teorías, Xavier Ruíz Collantes trabaja los (video)juegos como "actividades culturales que proporcionan vivencias narrativas de carácter intersubjetivo, cuya gratificación fundamental se centra en una experiencia narrativa [...] en la que el sujeto [...] es [...] un protagonista activo" (p. 55). Parte de las referencias de la narración fílmica y oral, las cuales poseen una finalidad por sí mismas y "producen emociones de tensión y se diferencian respecto a las vivencias de la vida cotidiana" (p. 27); habla de "vivencias narrativas" (p. 29), juegos representación y juegos compactación, "narración performance" (p. 41), etc.

Massimo Metti, por su parte, desarrolla la noción de tiempo en los medios interactivos desde la perspectiva semiótica y narratológica: historia, discurso, orden, duración, frecuencia, aspectualización temporal, tensión y ritmo. Por su parte, Matteo Bittanti partiendo de los videojuegos de referencia *SimCity*, *The Sims* y *Spore* –diseñados por Will Wright (1960-)– plantea la relación de éstos con la literatura de ciencia ficción de Philip K. Dick (1928-1982) y afirma que el videojuego "redefine las nociones de ausencia y presencia; el jugador está simultáneamente presente/ausente en el mundo real y en una realidad simulada" (p. 101). Para acabar esta parte, Henry Lowood habla, desde una visión analítica, de cómo los videojuegos se convierten en una plataforma en sí –los cartuchos *Pac-Man* de Atari y posteriormente Nintendo (p. 121) –, y también sobre la revolución que sufrió la noción de autoría del juego cuando se puede modificar el software; en otras palabras, la pérdida de control de la autoría que impulsó la cultura abierta y cooperativa de los ochenta: hacking, modding y la cocreación de contenidos. Posteriormente se refiere a la sintaxis del juego que introduce el dominio de la interfaz (coordinación entre ratón, teclado y estrategia) y coordinación motora (reflejos, movimiento de la mano...): "[...] los videojuegos como una actividad competitiva de carácter espectral" (p. 118).

En los siguientes cuatro capítulos que forman la segunda parte titulada Análisis, se emplean estudios de casos. Emilio Sáez Soro, a partir del estudio del juego de estrategia *Imperium III*, plantea la potencialidad de los juegos en red para el sector desde la premisa de jugar con adversarios reales y conectados: su potencial de organizar juegos de forma amistosa o de enfrentamiento, el propiciar una alta motivación (y/o conflictividad para desestabilizar el juego o averiguar sus fallos en provecho de jugadores expertos) y por ende su "capacidad [...] de fidelizar" (p. 160). Alfonso Cuadrado con el estudio de caso del videojuego *Heavy Rain* (2010) plantea que la participación colectiva en el juego busca una interacción social, donde las "[...] emociones asociadas van desde la seguridad de la integración social y la coparticipación hasta la gratificación de la camaradería y la comunicación" (p. 173). La experiencia de la emoción se plantea como un proceso valorativo/cognoscitivo, una respuesta físico-emocional y la acción, afirma.

Por su parte, Lisbeth Klastrup y Susana P. Tosca con el estudio de caso del videojuego The Lord of Rings (versión online) plantean su postura desde la plataforma mediática y la recepción por parte de los jugadores. Es decir, “[...] la interrelación entre el entendimiento abstracto [...] y compartido de todo el universo, su actualización mediática y las actividades interpretativas de sus usuarios y fans transmediáticos” (p. 195). Las autoras concluyen que el análisis empírico de The Lord of Rings refuerza su hipótesis de que “los MMOG [Massively Multiplayer Online Game] están en mejores condiciones para dar cuerpo a los topos [escenarios] del mundo transmedia y personajes, creando una mayor sensación de inmersión” (p. 215). Carlos A. Scolari y Damián Fraticelli analizan, desde la lingüística, la crítica del videojuego como texto, como enunciación y describen cómo la vivencia del texto crítico en el lector se unifica: “Alrededor de los videojuegos nacen y se reproducen infinidad de paratextos y metatextos” (p. 225).

En la tercera parte titulada Fronteras, se plantean nuevos campos y experiencias. Óliver Pérez Latorre teoriza sobre la relación entre videojuego y aprendizaje donde –según sus palabras– se ha logrado profundizar acerca de la “motivación intrínseca” y las posibilidades de integración entre juego y educación (p. 245). Propone un amplio estudio sobre los factores de la diversión lúdica como la relación del jugador y el entorno, y los procesos que intervienen en la resolución de problemas. Afirma que la “ludificación” va más allá de los juegos y videojuegos, y que se está extendiendo a otros medios y entornos no originalmente lúdicos. Por su parte, Gonzalo Frasca habla de los newsgaming como “hijo” de las noticias y el juego. Explica su evolución, experiencias en dispositivos móviles, y el desafío técnico y comercial. En palabras suyas, “los newsgaming se suman “[...] al ecosistema de lo que conocemos como noticias, aportando nuevas técnicas [...] para entender mejor los eventos que suceden en nuestro mundo.” (p. 283). Agrega que la idea es que “[...] complemente y potencia a las noticias, sin pretender acaparar la experiencia del lector.” (p. 283).

Por su parte, Lucía Castellón y Óscar Jaramillo explican la relación entre el videojuego y la educación (edugaming) y su potencial de aplicación en el campo educativo. Los autores abogan por un cambio de paradigma, por una educación inmersiva, desde la neurociencia y como “los anhelos del constructivismo” (p. 302). Finalmente, José Martí Parreño se refiere al advergaming (la unión entre el anuncio publicitario y el juego). Explica su naturaleza, características y tipología en dispositivos móviles, realidad aumentada y en medios sociales. El autor es consciente del uso de los videojuegos como soporte publicitario y que se representa como un sector emergente en plena expansión; también afirma que resulta un terreno perfil para estudios académicos sobre consumo y convergencia digital (p. 324).

Como se dice en el prólogo con aseveraciones de Óliver Pérez Latorre: “La ‘revolución’ lúdica de los últimos años va más allá de la extraordinaria emergencia de la industria del videojuego. La cuestión ya no es qué lugar ocupan los (video)juegos en nuestra cultura, la cuestión es que nuestra cultura, en un sentido amplio, se ha vuelto lúdica. Lo lúdico, la ludicidad, se ha convertido en un filtro cultural fundamental en nuestra forma de abordar la realidad [...]” (p. 243). Y agrega: “[...] no contamos todavía con una consolidada teoría de la diversión lúdica, que nos ayude a entender (seriamente) qué nos divierte de los juegos y por qué nos divierte.” (p. 243).

**Héctor NAVARRO GÜERE**

[hector.navarro@uvic.cat](mailto:hector.navarro@uvic.cat)