

Marcos jurídicos de mundos lúdicos. Tipologías de reglas en juegos y videojuegos

F. Xavier Ruiz Collantes
Universitat Pompeu Fabra
xavier.ruiz@upf.edu

Resumen: *El presente artículo tiene por objetivo el establecimiento de una tipología general de reglas en los juegos y videojuegos. Por otro lado, desarrolla especialmente una explicación de las reglas de carácter jurídico que los juegos establecen para los jugadores en torno a prohibiciones y prescripciones sobre las acciones de dichos jugadores. A partir de este tipo de reglas, se establece una tipología de cuatro clases fundamentales de juegos y videojuegos. Además se exploran las relaciones entre las reglas jurídicas que afectan al jugador, las competencias propias de éste y las reglas de definición y configuración del campo de juego.*

Palabras clave: *juegos, videojuegos, reglas, narratividad.*

Abstract: *The main aim of this paper is the setting of a general typology of rules of games and videogames. The examination of legal rules related to prohibition and prescription of player's actions is particularly developed in this study, and leads to set four fundamental types of rules of games and videogames. In addition, legal rules related to player, player's competences and rules of definition and configuration of the field of play are explored in this study.*

Key words: *games, videogames, rules, narrativity.*

1. Las reglas como factores constitutivos de los juegos

Las reglas son los elementos constitutivos fundamentales de los juegos y los videojuegos. Un sistema determinado de reglas es lo que define un juego y lo que nos da la posibilidad de jugarlo. Las reglas de juego dotan de sentido al juego y, por ello, simbolizan la huida del ser humano del vacío del absurdo y su búsqueda constante de mundos dotados de sentido. Además, la reglamentación de juego es lo que diferencia a un juego de otro, lo que otorga a cada uno de ellos su especificidad. Los diferentes juegos se distinguen, precisamente, por las reglas que los constituyen. Las reglas de juego determinan, para cada juego, cómo se juega y qué posibles desarrollos puede tener un partido/a cualquiera de dicho juego, por ello, las reglas de juego definen un mundo posible concreto, con un conjunto de existentes y con un universo específico de acontecimientos y de desarrollos narrativos factibles.

Las reglas de juego poseen un carácter generativo, permiten que puedan desarrollarse innumerables partidos/as del mismo juego, que éstos puedan ser imprevisibles y que cada uno sea distinto a los otros; pero, a la vez, las reglas de juego posibilitan definir en qué momento el desarrollo de un juego supone la salida de los límites que imponen y, por tanto, este desarrollo deja de ser, en sentido estricto, un acontecer específico de dicho juego para pasar a ser una forma de transgresión del juego o ya, directamente, un juego diferente o un nuevo juego. Establecer un marco teórico sobre las reglas de juego resulta, por todo ello, fundamental para entender la naturaleza de los juegos y los videojuegos.

En este artículo partiremos de dos premisas fundamentales. Según la primera, los videojuegos y los juegos no son fenómenos culturales esencialmente diferentes. Un videojuego no es más que un juego cuyo desarrollo se realiza a través de medios específicos y diferentes a otros tipos de juegos, pero un videojuego sigue siendo, esencialmente, un juego y, por ello, no pueden entenderse los elementos esenciales de los videojuegos si no se toman en cuenta las características de los juegos en general. En consecuencia trataremos el tema de las reglas de juego alternando indistintamente consideraciones y ejemplos tanto referidos a los “juegos tradicionales” como a los videojuegos, a la vez que podremos establecer, también, algunos puntos de diferenciación entre juegos y videojuegos. Según la segunda premisa, los juegos y, por tanto, también los videojuegos son formas culturales construidas para posibilitar al ser humano vivencias narrativas directas, compactadas y gratificantes¹.

A lo largo del presente artículo, desarrollaremos, de manera muy esquemática, un sistema teórico sobre las reglas de los juegos del tipo “agón”, es decir, de aquellos juegos en los cuales se debe superar algún tipo de prueba y en los que, por tanto, se puede triunfar o fracasar, conseguir, o no, la meta propuesta, obtener un mejor o un peor resultado².

¹ Para una teoría sobre la “vivencia narrativa” como concepto que relaciona la experiencia lúdica del jugador y el principio de narratividad: Ruiz Collantes, F. X. (2008).

² Sobre los juegos de tipo “agón” como una clase de juegos dentro de una clasificación específica de los juegos: Callois, R. (1991).

Todo juego define un mundo, un mundo lúdico, encapsulado, autodefinido y autosuficiente, un mundo en el que determinados sujetos realizan acciones y donde ocurren acontecimientos, todo lo cual genera un desarrollo narrativo que acontece en el interior de un paréntesis en el transcurrir del “mundo de la vida”. Se trata de un mundo en el que ocurren historias dotadas de sentido pleno y, a la vez, intrascendentes respecto al mundo exterior al juego. Juegos como el fútbol, el pillapilla o el escondite, por ejemplo, posibilitan, en cada sesión de dichos juegos, el desarrollo de una historia específica que es experimentada por los jugadores y por los espectadores, si los hubiera, como una vivencia narrativa compactada.

En diferentes géneros de videojuegos como *shooters*, aventuras gráficas o videojuegos de estrategia, se definen también mundos reales lúdicos vividos narrativamente por los jugadores, mundos en los que acumulan puntos, ganan o pierden, etc.; pero se trata de géneros de videojuegos en los que además se instauran mundos simulados, que interactúan con los anteriores, y en los que unos personajes representados desarrollan acciones, buscan objetivos y configuran historias en las que ocurren sucesos y acontecimientos; en cierto sentido podría considerarse también que, por ejemplo, un juego de mesa tradicional como el parchís define un mundo específico, delimitado y organizado espacial y temporalmente, en el que participan una serie de jugadores que manipulan personajes y en el que se desarrollan historias, historias a través de las cuales dichos personajes, sintetizados en las formas abstractas de fichas, se cazan unos a otros, avanzan decididamente hacia la meta o se quedan resguardados en un espacio en el que no pueden ser “comidos”, etc.

Los videojuegos definen siempre un mundo lúdico real en el que se sitúan los jugadores, pero pueden, a la vez, constituir mundos posibles representados, estos mundos representados son instrumentales respecto al mundo lúdico real de los jugadores, ya que funcionan, fundamentalmente, como un espacio de operaciones del propio juego, espacio en el que los jugadores inscriben y desarrollan sus jugadas. Los mundos representados, muy habitualmente, no se manifiestan como mundos lúdicos. En un videojuego de rol como *The Elder Scrolls IV: Oblivion*, los personajes representados no juegan sino que desarrollan misiones épicas de gran dramatismo y trascendencia en el marco del mundo posible que a través del propio videojuego se simula. Por todo ello, al hablar de mundos lúdicos y de sus reglas nos referimos esencialmente al mundo lúdico real de los jugadores, aunque los mundos simulados puedan ser considerados como ámbitos de desarrollo de los juegos y, por tanto, estarán también regulados por las reglas propias de los juegos en los que se insertan y desde los que son definidos y configurados.

Las reglas de juego funcionan como un contrato que libremente aceptan los participantes. El desarrollo de un juego en un partido/a no es más que el desarrollo de las posibilidades de ocurrencia que el contrato abre. Los contratos que fundan los juegos pueden estar instaurados por instituciones más o menos oficiales o respetadas, por la tradición o por un autor, individual o colectivo, reconocible y exterior a los jugadores; los contratos pueden también ser definidos por los jugadores como un acuerdo antes del comienzo del juego y es posible que sean establecidos y/o modificados mientras que transcurre el propio juego.

2. Tipos de reglas de juegos y videojuegos

Las reglas de los juegos definen dos componentes esenciales de los juegos: sus existentes y sus desarrollos.

Las reglas del juego determinan los elementos existentes en el juego, estos elementos son, fundamentalmente, de dos tipos: los personajes participantes y el campo espacio-temporal en que se desarrolla el juego.

Las reglas de participantes definen, entre otras cosas, cuántos participantes puede tener el juego y qué sujetos pueden o no pueden participar en el juego. Así, por ejemplo, en un partido de baloncesto jugarán cinco individuos por equipo, en una partida de parchís jugarán un mínimo de dos y un máximo de cuatro. En otros juegos las reglas de participantes son más abiertas; así, por ejemplo, en el videojuego *World of Warcraft* miles de jugadores pueden estar jugando en la misma sesión y el número máximo de éstos depende exclusivamente de la capacidad técnica de los servidores informáticos y no de las propias reglas del juego. Por otro lado, en competiciones oficiales de algunos juegos deportivos no pueden participar juntos hombres y mujeres, o no pueden participar menores de determinadas edades, etc. Las reglas de participantes determinan también qué jugadores o equipos de jugadores pueden seguir en una competición en función de si han sido o no eliminados previamente a través de ocurrencias de victorias y derrotas. Debe señalarse que cuando nos referimos aquí a los participantes nos referimos a los jugadores en sentido estricto, no nos referimos, en el caso de los videojuegos, a los personajes representados en el marco del mundo virtual que puede instaurar el videojuego y que pueden ser, o no, manipulados por el jugador o los jugadores en el desarrollo de una partida.

Existen también reglas que se ocupan de la definición de los roles del juego y de su asignación a los jugadores. Por ejemplo, en el juego deportivo del fútbol hay diez jugadores de campo y un portero; en el juego del escondite alguien tiene que comenzar haciendo el papel de quien debe encontrar al resto, mientras que otro u otros participantes pueden ejercer el rol de individuos que se ocultan y que pretenden no ser avistados; en los denominados específicamente juegos de rol sobre mesa hay un “máster” que es quien va narrando lo que sucede en el juego y las consecuencias que tienen las decisiones de los otros jugadores; en los videojuegos donde se instauran mundos simulados, al jugador se le puede adjudicar un rol que se corresponde con el personaje con el que debe identificarse en el mundo representado, como en el juego de rol *Diablo II* donde existen los tipos de personajes: hechicera, amazona, bárbaro y nigromante, y éstos definen un rol para cada jugador que se identifica con ellos, con reglas específicas de actuación. Hay videojuegos en los que actúan diferentes personajes con los que los jugadores pueden identificarse, estos personajes suponen diferentes roles dentro del juego, por ello el hecho de que cada jugador asuma la manipulación de un personaje u otro implica la adscripción de roles diferentes para el jugador dentro del marco del videojuego.

No deben confundirse las reglas de los roles de los juegos con la adscripción a los jugadores de tareas estratégicas dentro del desarrollo de un partido/a de un juego. Por ejemplo, en un juego colectivo como el fútbol, a determinados jugadores se les pueden asignar diferentes tareas dentro del desarrollo del juego, unos jugadores juegan de defensas y tienen la misión prioritaria de cortar las jugadas de ataque de los

contrarios, otros juegan de extremos y tienen la tarea fundamental de llevar el balón por las bandas y centrarlo hacia el área del equipo oponente, etc. Éstos son roles que se asignan a los jugadores en un partido en función de estrategias determinadas, no son roles que las reglas del juego definan, ello hace que un equipo pueda jugar con seis defensas y un solo delantero, mientras que otro equipo puede jugar con cuatro defensas y tres delanteros más un mediapunta, etc. Además, los diferentes esquemas de asignación de roles estratégicos a los jugadores que más recurrentemente utilizan los equipos pueden cambiar a lo largo de la historia de la práctica del juego sin que, necesariamente, varíen las reglas del juego. Las decisiones respecto a los roles estratégicos se establecen dentro del marco de la determinación de roles que las reglas de juego definen y, por lo tanto, no podrán transgredirlas. Se deben diferenciar, por tanto, los roles definidos por las reglas del juego de los roles determinados por las decisiones estratégicas en el momento de encarar un partido/a concreto.

Las reglas del campo definen, con mayor o menor precisión, el espacio-tiempo en que se desarrolla el juego, sus límites y las condiciones de su organización interna, además definen los utensilios e instrumentos que se van a utilizar. Así el espacio para desarrollar partidos oficiales de fútbol ha de tener unas condiciones que pueden ser variables pero acotadas en cuanto a dimensiones, límites, estructuración del espacio y condiciones físicas y materiales del terreno de juego, etc.; una pista de tenis tiene unas dimensiones establecidas y posee una forma y una estructuración interna muy precisa, aunque el material del suelo pueda variar: tierra, hierba, cemento, etc.; el espacio para jugar al escondite no requiere de condiciones definidas de materialidad, dimensiones o estructuración interna, sólo precisa de la existencia de obstáculos visuales, del tipo que sean, para que los jugadores puedan ocultarse; el espacio de un videojuego como *Arkanoïd*, además de los espacios propios de la interfaz de control que el jugador manipula para determinar el desarrollo de una partida, incluye el espacio formal que aparece en una pantalla, espacio que posee también sus límites y su estructuración interna específica, etc.

El campo de juego, además de poseer una dimensión espacial, posee también una dimensión temporal. Los partidos/as de determinados juegos poseen límites temporales más o menos precisos, estructuración del tiempo en función de subdivisiones del juego en diferentes partes. Hay juegos que, por el contrario, no tienen una duración prefijada y la misma depende de su desarrollo o, en partidos/as informales, depende de la voluntad de los jugadores en función del cansancio, el aburrimiento o del deber o deseo de comenzar otras actividades. Hay juegos de duración presumiblemente corta como una partida de tres en raya, mientras que otros, como los videojuegos basados en mundos persistentes como *World of Warcraft*, pueden durar varias jornadas enteras.

Las reglas de campo designan también los elementos que deben o pueden ser utilizados en el juego: las porterías y el balón en fútbol, un número determinado de fichas en el juego de las damas, o un conjunto de personajes y de obstáculos representados en un videojuego de plataformas, etc. De hecho, en los videojuegos en los que se simulan mundos poblados de objetos y personajes, dichos mundos y los objetos y personajes que los pueblan forman parte de la estructuración del campo de juego. Los elementos del campo pueden ser conocidos por el jugador antes de

comenzar un partido/a o pueden ser descubiertos a lo largo de su desarrollo, como es el caso de muchos videojuegos.

Las reglas de juego, además de definir los existentes en el juego, determinan las dinámicas de los juegos. Las reglas de dinámicas de los juegos son de los siguientes tipos: reglas de objetivos, reglas de competencias de los participantes, reglas de equivalencias y reglas de causaciones.

Las reglas de objetivos definen las metas que deben alcanzar los participantes, evidentemente la meta última es ganar, superar la prueba u obtener el mejor resultado, pero estas metas se concretan en objetivos precisos: en ajedrez, por ejemplo, la meta es dar jaque mate al contrario; en parchís, hacer que las cuatro fichas propias alcancen la “casa” antes que las de los adversarios; en videojuegos de plataformas, el objetivo suele ser completar el recorrido establecido lo más rápidamente posible y obteniendo la mayor cantidad de puntos, como en los clásicos videojuegos de *Super Mario*. Las reglas de objetivos orientan las acciones de los participantes y las dotan de sentido.

Las reglas de las competencias de los participantes definidas por el juego se refieren a aquello que los jugadores deben o no deben hacer; son reglas conminativas o facultativas respecto a las acciones de los jugadores. Así por ejemplo en fútbol a los jugadores les está prohibido, excepto al portero en su área, tocar el balón con la mano mientras desarrollan una jugada; en ajedrez los alfiles siempre se deben mover en diagonal; en el dominó la ficha que el jugador ponga sobre la mesa debe corresponderse, en el número de puntos negros de una de sus mitades, con alguna de las fichas que hay en los extremos de la hilera de fichas ya colocadas. Las reglas de competencias de los participantes están también determinadas por los roles propios del juego que cada participante asume, así en fútbol el portero puede tocar la pelota con la mano dentro de su área, mientras que el resto de jugadores no deben hacerlo.

Además de reglas de competencias de jugadores en el campo, pueden existir también reglas de competencias de participantes en el extracampo. El extracampo es un espacio-tiempo que no se incluye en el espacio-tiempo del campo pero define un mundo periférico respecto al campo en donde ocurren acontecimientos que pueden influir sobre lo que finalmente acontece en el campo. Los participantes en el extracampo pueden ser los propios jugadores del campo u otros sujetos ligados al juego como aficionados, entrenadores, etc. Constituyen un espacio de extracampo las gradas con aficionados que siguen un partido de cualquier juego deportivo y que animan o abuchean a los equipos; es un tiempo de extracampo aquel en el que un individuo revisa diccionarios o pregunta a un acompañante para rellenar alguna fila de un crucigrama; es también extracampo el espacio-tiempo de entrenamiento o de preparación de estrategias de juego, etc. El tiempo de extracampo de preparación de jugadas o de definición de estrategias puede darse antes o después del partido/a o puede darse intercalado en su desarrollo como es el caso, por ejemplo, de los llamados “tiempos muertos” en el baloncesto.

El campo es el espacio-tiempo en el que se realizan las jugadas de un/a partido/a, aquel espacio-tiempo en el que el conjunto de dichas jugadas quedan inscritas; el extracampo es el espacio-tiempo que se mueve alrededor del campo o que se infiltra en él y en el que se desarrollan actividades que influyen de alguna manera sobre el juego y las jugadas. En ocasiones también se instituyen reglas sobre las competencias

de los participantes en el extracampo, por ejemplo, en fútbol los aficionados pueden animar a su equipo pero no agredir físicamente desde las gradas a los jugadores del equipo contrario o al árbitro; en cualquier juego deportivo los participantes pueden entrenarse, pero no doparse; en una partida de ajedrez oficial el jugador puede pensar el movimiento que hará durante un tiempo, pero no consultarlo por teléfono con sus amigos; sin embargo en un videojuego de preguntas y respuestas como *Buzz*, el jugador puede hacer consultas a sus posibles acompañantes fuera del juego y ello no está prohibido por las reglas del juego, entre otras cosas porque resulta muy complicado que tal acción pueda ser detectada, impedida o sancionada en el marco de un videojuego, a no ser de que exista un acuerdo previo entre jugadores que se vigilan mutuamente para que tal tipo de acción no se produzca.

Cuanto más institucionalizado esté un juego, más precisas serán las reglas de competencias prescriptivas y facultativas de los personajes que se mueven en el extracampo.

Las reglas de equivalencias definen las condiciones para que unos determinados hechos desarrollados dentro del campo se consideren como acontecimientos codificados propios del mundo del juego. Así en fútbol, por ejemplo, un balón que es introducido en la portería en determinadas circunstancias equivale a “gol”, en parchís que una ficha alcance a otra de un jugador contrario fuera de una casilla de “seguro” equivale a que la segunda ficha es “comida” por la primera, etc. En el desarrollo de algunos juegos, las relaciones de equivalencia son sancionadas, finalmente, por algún sujeto que no participa como jugador. Por ejemplo, en juegos deportivos como fútbol, baloncesto o carreras de automóviles, existen árbitros o jueces cuya función fundamental es determinar a qué eventos propios del juego equivalen las acciones y sucesos que ocurren en el desarrollo del mismo.

Las reglas de causaciones determinan qué consecuencias se siguen de la ocurrencia de un acontecimiento propio del juego que ha sido previamente definido por una regla de equivalencia. En ajedrez, por ejemplo, si una ficha es “comida” por otra, la consecuencia es que la primera debe ser eliminada del tablero; en fútbol, si se producen las condiciones propias de un penalti, por ejemplo falta sobre el atacante dentro del área, la consecuencia es que un jugador del equipo que ha recibido la falta podrá lanzar el balón desde un punto a 11 metros de una portería sólo defendida por el portero; si en un videojuego de plataformas el personaje que salta de plataforma en plataforma cae al vacío o en alguna trampa mortal, la consecuencia es que deberá volver a empezar el recorrido desde el principio o que se habrá acabado la partida.

Un tipo específico de las reglas de causaciones son las que se establecen en los videojuegos como reglas de ejecución, reglas de instrucciones de control mediante las cuales se definen qué manipulaciones determinadas sobre la interfaz de control que tiene a su disposición el jugador causan efectos específicos sobre lo que ocurre en el espacio de juego representado que puede percibirse en la pantalla. En algunos casos estas reglas de causaciones establecen relaciones de causas-consecuencias entre acciones y acontecimientos que ocurren en mundos distintos, en el caso de los videojuegos en los que se representa-simula un mundo figurativizado, las operaciones sobre los comandos en el mundo real del jugador tienen efectos definidos sobre el acontecer del mundo representado, sea éste, por ejemplo, un mundo de caballeros medievales o de individuos urbanos contemporáneos. Debe tenerse en cuenta que, a

la vez, lo que ocurre en el mundo simulado es causa de consecuencias en el mundo real del jugador. Así, el hecho de que un personaje destruya a otro en determinadas condiciones puede suponer para el jugador acumular un número determinado de puntos. En estos tipos de videojuegos los mundos reales y los simulados se relacionan, de manera interdependiente, a través de sistemas complejos de reglas de causaciones que se dan en sentido bidireccional.

La diferencia entre las reglas de equivalencias y las reglas de causaciones está en que las reglas de equivalencias pueden formularse así: “al hacer tales movimientos y pasar tales cosas en tales condiciones ello significa que ocurre tal tipo de evento propio del juego”; por el contrario, las reglas de causaciones pueden formularse de esta otra forma.” Al ocurrir tal evento propio del juego, ello supone una causa de la que se sigue tal consecuencia”. Por ejemplo, en fútbol, el hecho de que una pelota sea introducida en una portería en condiciones reglamentarias no causa un gol, sino que es, en sí mismo, un gol; por el contrario que a partir de la consecución de un gol, se deba sacar, de nuevo, desde el centro del campo, es una consecuencia del gol. En el primer caso se trata de una regla de equivalencia, en el segundo de una regla de causación.

En definitiva, podría establecerse un esquema básico de tipos de reglas de juego como el siguiente:

1. Reglas de existentes del juego
 - 1.1. Reglas de participantes
 - 1.2. Reglas de definición de roles
 - 1.3. Reglas de delimitación y configuración del campo
2. Reglas de dinámicas del juego
 - 2.1. Reglas de objetivos
 - 2.2. Reglas de competencias de participantes del campo
 - 2.3. Reglas de participantes del extracampo
 - 2.4. Reglas de equivalencias
 - 2.5. Reglas de causaciones

3. Modalidades jurídicas de las reglas y tipología de juegos y videojuegos

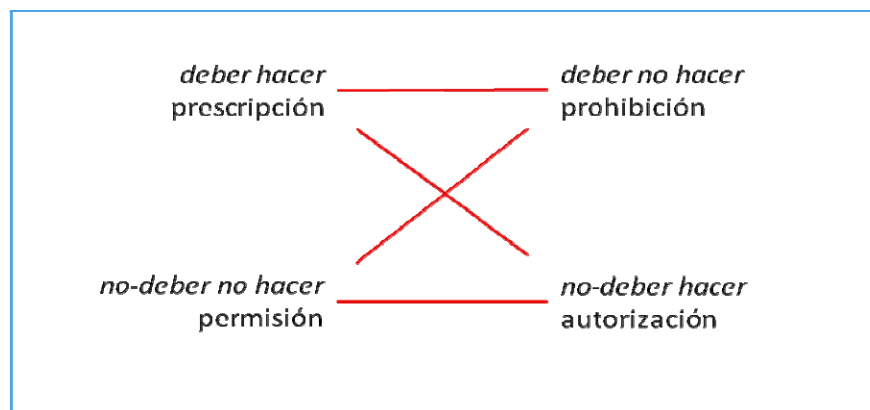
Si las reglas de juego se establecen esencialmente como un sistema que determina la configuración de un mundo lúdico y sus posibles desarrollos narrativos, las reglas se definen por modalidades de tipo jurídico, por modalidades que marcan deberes y derechos de los sujetos tanto en la configuración del mundo lúdico como en su desarrollo.

Después de haber señalado, en el apartado anterior, los tipos de reglas que pueden darse en un juego, nos centraremos aquí en las reglas de juego referidas a las competencias de los participantes en el campo de juego. Por lo tanto ensayaremos

una tipología de las reglas que marcan al jugador aquellas clases de acciones que están prohibidas, prescritas, permitidas, etc., dentro de un determinado juego. En definitiva, se trata de reglas que determinan las posibilidades de actuación del jugador en el desarrollo del juego, en la realización de jugadas y en la búsqueda de la consecución de la meta propuesta por el juego.

Dado que los juegos son construcciones culturales que tienen por objeto procurar a los individuos vivencias de carácter narrativo, dichas vivencias serán diversas en función de los tipos de marcos jurídicos que definan los juegos y sus posibles desarrollos. Todos los juegos, a través de los marcos jurídicos que establecen, determinan distintos tipos de jugadores modelo y determinan también las posibilidades de las estructuras narrativas que pueden actualizarse, como historias, en los partidos/as de los diferentes juegos. Por todo ello, resulta operativo tomar las reglas de juego como sistemas generativos de desarrollos narrativos y utilizar, para su comprensión, algunos de los instrumentos metodológicos de la Semiótica Narrativa³.

Para establecer las posiciones jurídicas en las que puede encontrarse un jugador se utilizará aquí el modelo del cuadrado semiótico que se deriva de las posiciones modales deónticas que parten del *deber hacer*. Desplegando la modalidad del *deber hacer* a través de relaciones básicas de contrariedad y de contradicción, aparecen las siguientes posiciones:



En este sentido, partiendo de las posiciones modales del *deber hacer*, encontramos que las reglas de juego pueden prescribir hacer algo, lo pueden prohibir, puede que no lo prohíban y entonces permitan hacerlo, o puede que no lo prescriban y entonces autorizan no hacerlo.

Las cuatro posiciones modales anteriormente apuntadas señalan claramente la situación que una regla de juego marca a un jugador respecto a una acción cualquiera. Para ejemplificar, de una manera simple, las cuatro posiciones modales señaladas utilizaremos el caso del juego de las damas. Así, por ejemplo, en el juego de las

³ La propuesta de reglas de juego que aquí se establece en torno a las competencias del jugador definidas por el juego, parte de una perspectiva propia de la Semiótica Narrativa. Para otras perspectivas de las reglas de juego en el caso de los videojuegos: Juul, J. (2005), desde una perspectiva ludológica; Salen, K. y Zimmerman, E.(2003) desde la teoría del diseño de juegos y videojuegos o *game design studies*.

damas, si un jugador está en disposición de “comer” una ficha del jugador contrario, esta acción está marcada por un *deber hacer*, hay una regla que marca, en el juego de las damas, una obligación respecto a esta acción en tal circunstancia. En el caso de una partida de damas también hay una regla que indica que una ficha cualquiera debe no ser movida en sentido perpendicular, sea vertical u horizontal. Aquí tenemos un caso de *deber no hacer*, de prohibición, para cualquier circunstancia concreta del juego.

Cuando una ficha se ha convertido en una dama, con ella hay la posibilidad de recorrer en dirección oblicua varias casillas y la podemos llevar hasta el cuadrado límite del tablero, esto es algo que las reglas del juego permiten hacer al jugador, se trata, por tanto, de un caso de *no-deber no hacer*, de una no prohibición. En cuanto se ha conseguido una dama, no hay ninguna regla que obligue necesariamente a moverla en el siguiente turno, por lo tanto, con respecto a esta posibilidad, el sistema de reglas del juego autoriza a no realizar esta acción concreta y señala un *no-deber hacer*, es decir, una no prescripción.

Podemos distinguir dos parejas fundamentales de tipos de reglas, en primer lugar las conminativas, aquellas que indican qué se debe hacer o qué se debe no hacer; en segundo lugar las facultativas, aquellas que señalan qué no - se debe no hacer o qué no - se debe hacer. En los sistemas de reglas de juegos las primeras son fundamentales dado que marcan los límites de actuación para el jugador, las segundas, por el contrario, suponen posibilidades dentro de esos límites y, en la mayoría de los casos, son implícitas y se deducen a partir de las anteriores: si algo no está prescrito significa que se autoriza a no hacerlo, si algo no está prohibido significa que se permite hacerlo.

Por otro lado, la definición de reglas jurídicas que afectan a las competencias de los jugadores, se establecen sobre un presupuesto en torno a las competencias físicas o cognitivas de los propios jugadores. Si en un juego hay una acción que se prohíbe, por ejemplo, en fútbol, tocar el balón intencionadamente con la mano o el brazo, ello es así porque se considera que todo jugador es físicamente competente para realizar dicha acción independientemente de su legalidad o ilegalidad dentro del juego. Por el contrario, no se prohíben en un juego aquellas acciones para las que los jugadores serían claramente incompetentes. Así, por ejemplo, en el fútbol no existe ninguna regla que prohíba elevarse del suelo más de cinco metros para tocar el balón con la cabeza y ello porque se presupone que, independientemente de la pertinencia de esta regla hipotética dentro del desarrollo del juego, no puede existir ningún jugador humano capaz de semejante hazaña física. Aquellas acciones que resultan imposibles que los jugadores puedan o sepan realizar, no serán nunca objeto de prescripción o de prohibición en el marco de las reglas de juego, porque ello sería absurdo. Por otro lado, si en el fútbol real los jugadores poseen la capacidad para tocar el balón con las manos o con los brazos, en un videojuego como *Pro Evolution Soccer*, que se instaura como una simulación virtual del fútbol, los jugadores representados en la pantalla, excepto el portero, no tienen la capacidad para tocar el balón con las manos o los brazos, por ello el jugador real que, a través de sus comandos de control, manipula la acción de los futbolistas representados, no puede hacer que éstos toquen el balón con las manos o los brazos para cortar una jugada del equipo contrario o para meter un gol. En el caso de este videojuego de fútbol simulado no se puede decir que al jugador le esté prohibido hacer que los futbolistas representados toquen el balón con las

manos o con los brazos y ello porque tal posibilidad no existe para el jugador dentro de dicho videojuego.

Por lo tanto, tanto en el marco de los juegos como de los videojuegos sólo se establecen reglas de prescripción o de prohibición respecto a aquello que en general los jugadores les es posible hacer o no hacer. En el caso de los videojuegos no puede decirse que las acciones que los personajes representados y manipulados por el jugador no puedan hacer sean acciones prohibidas por las reglas de juego que determinan, a través de prescripciones y prohibiciones, las competencias jurídicas del jugador; por el contrario se trata simplemente de acciones imposibles dentro del mundo que el propio videojuego instaura.

Por otro lado, en general en los juegos, pueden distinguirse dos tipos de reglas conminativas, sean éstas de prescripción o de prohibición: las reglas conminativas de sanción y las reglas conminativas de bloqueo.

Las reglas conminativas de sanción son reglas que el jugador, en el desarrollo del juego, puede transgredir, pero ocurriendo que dicha transgresión, codificada por alguna regla de equivalencia, causa algún tipo de sanción negativa, algún tipo de castigo. En juegos-deportes de equipo como el baloncesto, el fútbol y otros similares, un jugador puede hacer falta a otro jugador del equipo contrario, pero dicha transgresión de las reglas será castigada con una posición de ventaja para el equipo contrincante, sea ésta un tiro de falta, un tiro libre a canasta, etc., además pueden añadirse castigos para el jugador que ha cometido la falta como la suma de una falta personal, la presentación de una tarjeta roja y la consiguiente expulsión del jugador infractor, etc. En un videojuego como *Los Sims*, cuando, en el ámbito de la vida profesional, el personaje que actúa en el mundo simulado y que es manejado por el jugador, no acude dos días seguidos al trabajo, la empresa le envía una carta de despido. Así la regla de deber no faltar dos días al trabajo puede ser transgredida por el jugador que manipula el personaje virtual, pero ello supone una sanción negativa para el personaje y, por implicación, para el jugador que lo manipula en el desarrollo del juego que tiene lugar en el mundo real de dicho jugador.

Las reglas conminativas de bloqueo son reglas que no pueden ser transgredidas, dado que su violación no es permitida de ninguna forma pues las propias reglas del juego impiden tal posibilidad. En el caso del juego de las damas, por ejemplo, si un jugador mueve una ficha en horizontal, transgrede una regla de prohibición, sin embargo, en este caso lo que ocurrirá es que el jugador contrario obligará al jugador infractor a volver a poner la ficha incorrectamente movida en la posición de partida. Sencillamente el movimiento del jugador no habrá sido válido y se continuará el juego como si tal movimiento no hubiera existido. De esta forma, las reglas del juego bloquean la posibilidad de que un jugador realice una jugada prohibida. Si el jugador infractor persiste en su empeño de mover la ficha de manera transgresiva, al contrincante sólo le queda la posibilidad de denunciar el incumplimiento del contrato que instaura el juego y abandonar la partida. De esta manera el desarrollo del juego entra en estado de colapso. Si la situación hipotética planteada se desarrollara en una partida oficial de damas, seguramente un juez decretaría la eliminación del jugador empecinado en realizar un movimiento de ficha que debe no realizar, sin embargo, aunque exista, en este caso, un castigo para el jugador infractor, dicho castigo es producto del hecho de que el juego ha quedado bloqueado porque uno de los

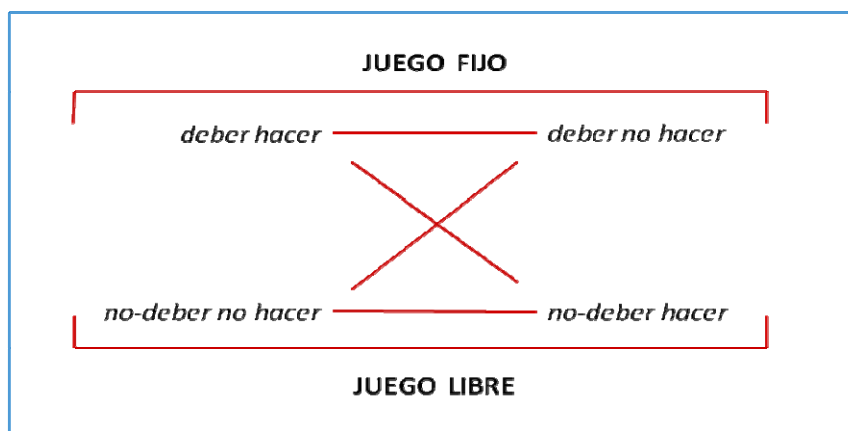
jugadores lo ha hecho entrar en estado de colapso. Otra cuestión es que el jugador que transgrede las reglas lo haga sin que nadie se perciba de ello o intentando que así ocurra, pero en este caso entramos en el ámbito de las trampas, lo cual supone ya otro aspecto del juego.

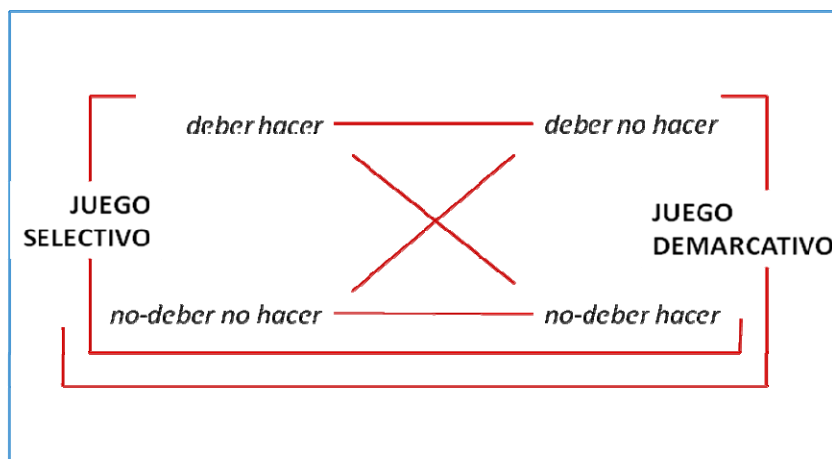
Los juegos con reglas conminativas de sanción negativa permiten que las transgresiones de dichas reglas se incorporen dentro del desarrollo normal del juego y posibilitan el fluir continuo de dicho juego; por el contrario los juegos de reglas conminativas de bloqueo tienden a imposibilitar las transgresiones de dichas reglas y a expulsarlas del desarrollo normal del juego.

La lógica de los juegos con reglas conminativas de bloqueo suponen un acercamiento a la lógica de los juegos en los que las acciones no se prohíben sino que simplemente son imposibles en el campo de juego tal como éste ha sido diseñado, lógica que resulta muy habitual en numerosos videojuegos.

En todo caso, hasta aquí hemos abordado la posiciones modales del *deber* sobre el *hacer* del jugador como reglas aisladas, sin embargo debe tenerse en cuenta que las reglas de los juegos no se configuran como un cúmulo inarticulado de obligaciones, prohibiciones, autorizaciones, etc.; sino que, por el contrario, conforman un sistema organizado e internamente coherente y jerarquizado. Por todo ello, a partir de las posiciones modales sobre el hacer del jugador, pueden definirse no sólo reglas aisladas, sino también sistemas de reglas de un juego o de un videojuego tomadas como un todo estructural que define, desde una perspectiva jurídica, los tipos de relaciones dominantes en las jugadas de las diversas clases de juego. Si así lo hacemos podremos ver que las diferentes posiciones modales o, mejor, las distintas combinaciones específicas de estas posiciones, caracterizan tipos de juegos y videojuegos y que, por tanto, se puede establecer una clasificación de juegos a través de las mismas.

En el sentido apuntado, los tipos de juegos pueden ser: juegos de jugadas fijas, juegos de jugadas libres, juegos de jugadas de selección y juegos de jugadas de demarcación. Para explicar estas clases de juegos estableceremos estas categorías sobre el cuadrado lógico-semiótico modal presentado anteriormente:





Los juegos fijos están determinados por un *deber hacer* y un *deber no hacer*, es decir, que, a través de prescripciones y prohibiciones, en cada jugada las reglas del juego marcan qué es lo que el jugador hará. El jugador, en este caso sólo tiene la posibilidad de hacer bien o hacer mal la acción que el juego le indica que haga, de hacerlo mejor o peor. Son casos de juegos fijos, por ejemplo el tiro con arco, hay un arco y una diana a una cierta distancia, el tirador sólo puede lanzar y en ello aplicar una mejor o una peor puntería. Los juegos de preguntas y respuestas, en donde el jugador ha de acertar las respuestas correctas, son también tipos de juegos fijos, el participante sólo tiene que responder y puede hacerlo bien o mal. En el videojuego *Guitar Hero*, por ejemplo, los botones-notas que debe tocar el jugador en su guitarra deben ser las que aparecen indicadas en la pantalla y, así, el jugador “guitarrista” sólo debe concentrarse en pulsar correctamente y en un tiempo concreto los botones que se le indican.

Los juegos libres están definidos por un *no- deber no hacer* y un *no- deber hacer*, no hay ni prescripciones ni prohibiciones y todo está permitido que se haga y autorizado que no se haga. En este sentido, se trata de juegos donde, una vez marcado un objetivo y un campo de juego con sus utensilios correspondientes, los participantes no tienen ninguna limitación en las decisiones que toman y en las acciones que realizan: todo está permitido, todo está autorizado. Un caso de juego libre es el juego de lucha denominado “vale- tudo”, en donde no hay restricciones en las formas de agredir al rival.

Los juegos selectivos están constituidos en base a un *deber hacer* que se aplica sobre un *no- deber no hacer* y un *no- deber hacer*. Son juegos en los cuales una jugada consiste básicamente en elegir entre un repertorio de opciones limitadas que se presentan. Se trata, por tanto, de seleccionar, entre las posibilidades existentes, aquella que el jugador considere más conveniente. El jugador está condicionado por un *deber hacer* porque debe tomar una decisión optando necesariamente por una de las alternativas del repertorio que se le presenta, pero, a la vez, en el marco de esta obligación el jugador se mueve entre la permisión de hacer y la autorización de no hacer, es decir puede optar por una acción y no por otra, puede realizar una acción cualquiera de entre el repertorio de las que le aparecen como posibles rechazando el resto. Existen una gran cantidad de juegos selectivos, empezando por el ajedrez o las damas donde en cada estado del desarrollo del juego el jugador debe elegir qué pieza

mover y cómo moverla dentro de un repertorio limitado y definido. También son juegos selectivos los juegos de laberintos en donde el participante, cada vez que se abre la posibilidad de seguir un número limitado de caminos distintos, debe optar por uno de ellos. Otro juego selectivo es el videojuego del *Tetris*: cada vez que cae una pieza el jugador debe seleccionar dónde la va a colocar y en qué posición, todo ello dentro de las posibilidades de ubicación de la pieza que le permite el estado del juego. Los juegos de apuestas, por ejemplo, son también juegos selectivos de tipo prospectivo, el apostante selecciona entre una cantidad limitada de ocurrencias posibles en el futuro aquella que considera que tiene más posibilidades y/o que le será más rentable.

Los juegos demarcativos están definidos en base a un *deber no hacer*, es decir, en base a una prohibición o a un sistema de prohibiciones. Al definir las prohibiciones el juego acota las posibilidades de lo que el jugador puede hacer en una jugada, así el jugador no puede hacer cualquier cosa; sin embargo, dentro de los límites impuestos, el jugador tiene la posibilidad de decidir y realizar las acciones que crea convenientes. Así, dentro de la demarcación establecida por las prohibiciones, la actividad del jugador pasa a estar modalizada por un *no- deber no hacer*, lo cual le permite realizar las acciones que considere oportunas, y por un *no- deber hacer*, lo cual le autoriza a no ejecutar aquellas acciones que crea inconvenientes. Por todo ello, en los juegos de tipo demarcativo, dentro de un marco de prohibiciones impuestas, al jugador le es jurídicamente posible actuar con libertad. Un caso paradigmático de juego demarcativo es el fútbol; en este juego se establecen unos objetivos y para conseguirlos se prohíben algunas acciones como tocar el balón intencionadamente con las manos o brazos o, a través del contacto físico desequilibrante con un jugador rival, impedir la jugada del otro jugador o posibilitar la jugada propia. Sin embargo, en este caso, siempre que no se entre en el terreno de lo prohibido, no hay un repertorio limitado y fijo de posibilidades entre las cuales el jugador deba escoger sino que, por el contrario, puede decidir realizar cualquier jugada que sea capaz de imaginar y de ejecutar.

El nivel de libertad es diferente en los distintos tipos de juegos que se han establecido. El nivel más bajo de libertad para el jugador está en los juegos fijos, éstos son juegos puramente ejecutivos en los que lo importante es simplemente realizar de manera correcta una acción o un conjunto de acciones, físicas o cognitivas, que ya están predeterminadas. En el extremo opuesto, los juegos libres dotan al jugador de la mayor apertura de posibilidades de actuación. Los juegos demarcativos son más libres y creativos, en principio, que los selectivos, y ello porque, aunque se fundamentan en reglas que prohíben una acción o un conjunto de acciones, dejan el resto de posibilidades abiertas a la iniciativa de jugador, mientras que por el contrario los juegos selectivos obligan al jugador, en cada momento, a elegir entre un repertorio cerrado de opciones. En todo caso los juegos selectivos pueden permitir un fuerte grado de creatividad siempre que sean altamente complejos y posibiliten una gran cantidad de situaciones y alternativas y, por lo tanto, de estrategias posibles. Este sería el caso, por ejemplo, del ajedrez. En el mundo de los videojuegos, el género que está más cercano al marco jurídico propio de los juegos selectivos con un alto nivel de complejidad es el de los llamados videojuegos de estrategia, videojuegos como, por ejemplo, *Civilization IV* o *Starcraft*.

4. Reglas y competencias del jugador

Hay competencias del jugador que están definidas por las reglas de juego, pero las reglas de juego sólo determinan las competencias que denominaremos jurídicas, aquellas que el propio juego atribuye al jugador y que, tal como hemos visto, se definen básicamente en torno a la modalidad del *deber hacer*.

Además de las competencias jurídicas definidas por las reglas del juego, existen las competencias que son consustanciales al propio jugador. Efectivamente, las jugadas que un jugador desarrolle en cualquier juego no sólo dependen de lo que las reglas del juego le permitan hacer o no hacer, sino que también dependen de las habilidades y destrezas de sujeto, individual o colectivo, que juega.

Un jugador o un equipo de jugadores están modalizados en el desarrollo del juego por diferentes tipos de competencias aplicadas a distintos niveles de actuación. Pueden distinguirse dos niveles de actuación fundamentales: el nivel táctico/estratégico y el nivel técnico.

En el nivel táctico/estratégico encontramos las competencias derivadas del *saber hacer*, que definen si un jugador sabe o no tomar buenas decisiones en el desarrollo de un partido/a, si establece planes de acción correctos y efectivos o incorrectos, inútiles o perniciosos. Las competencias tácticas y estratégicas dependen de la experiencia de los jugadores, de su inteligencia, imaginación y capacidad de innovación, del conocimiento del juego y del contrincante si lo hubiera, del conocimiento de las estrategias que se han aplicado históricamente en ese juego y de la adecuación de las mismas a sus circunstancias concretas, etc.

En el nivel técnico se sitúan las competencias del jugador o del equipo de jugadores en torno a la realización de acciones que se han decidido llevar a cabo. En este nivel se sitúan las capacidades del jugador o jugadores respecto al *saber hacer* y al *poder hacer*, *saber hacer* y *poder hacer* que pueden depender, según los juegos, de sus condiciones físicas y cognitivas de agilidad, potencia, velocidad, atención, intuición, coordinación, reflejos, habilidad en el manejo de los instrumentos del juego, grado de automatización de las acciones propias del juego, etc.

Además de las competencias del jugador dependientes del *saber hacer* y del *poder hacer*, es decir de sus capacidades, existen las competencias dependientes del *querer hacer* y del *deber hacer*, de sus motivaciones: su ilusión, sus deseos, su sentido de la responsabilidad respecto al juego, su empeño, tenacidad, ambición, espíritu competitivo, pasión, compromiso, autoestima, etc. Estas competencias están claramente relacionadas con los estados pasionales que acompañan a los jugadores en el desarrollo de los juegos.

Para todo jugador, la práctica de cualquier juego, supone la aceptación de sus competencias definidas por las reglas del propio juego y su marco jurídico y la puesta en acción de sus propias competencias como jugador de dicho juego.

5. Reglas, campo de juego y mundo condicionante

Pero tanto las reglas de juego que definen las competencias jurídicas aplicadas al jugador como las competencias propias de dicho jugador se definen y actúan sobre las

condiciones de un mundo presupuesto. Juegos como el escondite, el pilla-pilla, el baloncesto, los videojuegos de consola, etc., parten de condiciones físicas y sociales de nuestro mundo real en el que estos juegos y los jugadores se insertan, condiciones como que existe la ley física de la gravedad, que nos movemos en un espacio tridimensional, que los materiales sólidos son más impenetrables que los fluidos, que existen materiales elásticos con determinadas cualidades, que los humanos disponemos normalmente de dos brazos y dos manos con dedos distribuidos de una determinada forma, que un cuerpo opaco no permite la visión a través del mismo, que matar efectivamente a otra persona intencionadamente y en tiempo de paz es considerado un delito muy grave en el marco de la sociedad real, etc.

El campo de un juego instaura un mundo específico diferente al mundo de la vida, sin embargo, generalmente, el mundo lúdico del juego se construye tomando prestada una porción del mundo real; se trata, en este sentido, de un mundo parasitario. Por todo ello, el campo de un juego, sus límites espacio-temporales y su estructura y características internas se constituyen en base a dos componentes: el campo reglado y el campo no reglado. El campo reglado está definido por las reglas de juego, y el campo no reglado está constituido por las condiciones preexistentes del mundo real sobre el que se superpone el campo reglado. Como indicábamos, la articulación de campo reglado y campo no reglado da lugar al campo de juego. De hecho el campo reglado deja de tener sentido y entra en un colapso si varían las condiciones del campo no reglado, así ocurriría, por ejemplo si en un partido de baloncesto aparecieran algunos jugadores con tres brazos, si en un juego de pilla-pilla desaparecieran totalmente los efectos físicos de la gravedad sobre los participantes o si una pantalla de ordenador, a través de la cual se desarrolla un videojuego, se pudiera penetrar con la mano y así manipular directamente los objetos y personajes representados.

$$\text{Campo de juego} = \text{campo reglado} + \text{campo no reglado} \\ (\text{reglas de juego}) / (\text{mundo condicionante})$$

De hecho, el mundo condicionante que define el campo no reglado determina condiciones de causación específicas que le son propias, no son reglas de causación del campo reglado, pero interactúan con éstas en el desarrollo del juego. Que un futbolista lance un balón a una determinada velocidad y en una dirección concreta depende, entre otras cosas, de los factores físico-ambientales que se dan en el campo no reglado, de las posibilidades que ofrece el mundo condicionante de actuar dentro de él, de las limitaciones que impone y de las posibilidades que abre. Así, el mundo condicionante sobre el que se asienta el campo no reglado determina qué acciones y sucesos pueden ocurrir y qué otros no podrán ocurrir porque ello supondría la violación de las leyes naturales o socio-culturales de dicho mundo. Así, se podría hablar de factores causales del campo no reglado, son factores que no forman parte de las reglas del juego, pero estas reglas son definidas tomando los factores causales del mundo condicionante como presupuestos ineludibles.

Sin embargo, hay juegos en los que el campo reglado adquiere autonomía frente a las condiciones no regladas del mundo real. A estos juegos les denominaremos juegos

formales. Se trata de juegos en donde puede hacerse abstracción de la materialidad y características físicas de las condiciones del juego. Son juegos formales juegos como el ajedrez, las damas, el parchís, el tres en raya, etc. En estos juegos, y en muchos otros del mismo tipo, la materialidad del juego no es un condicionante de su desarrollo, de hecho, el juego podría desarrollarse en diferentes condiciones físicas y materiales. En el juego de las damas, por ejemplo, es indiferente el tamaño del tablero, su material, si tiene o no protuberancias, si está boca arriba o boca abajo, si se juega sobre una mesa, sobre un gráfico en una pared vertical o a través de una pantalla de ordenador, el juego es transmateral porque su materialidad no es relevante, lo importante es su estructura y la estructura, no la materialidad, del desarrollo del juego. De hecho, si dos jugadores tuvieran suficiente capacidad de memoria podrían jugar una partida de damas sin materiales interpuestos, sólo comunicándose cada movimiento de fichas y guardando en su memoria dichos movimientos y el estado en que queda el juego después de cada movimiento. Esto podría ocurrir si dos ordenadores jugaran una partida de damas o de ajedrez, por ejemplo, sin que mediara pantalla entre ellos, simplemente enviándose información uno a otro. En este caso tendríamos un juego cuyo desarrollo y desenlace podrían resultar imperceptibles para los humanos. Esta posibilidad no se daría si pensáramos en juegos como el baloncesto o el pilla-pilla, donde las condiciones físicas del mundo real y de los jugadores que en él se mueven, determinan de manera relevante el desarrollo y el resultado de cada jugada y del juego en su conjunto.

De hecho en los juegos formales no existe el nivel técnico del juego, o mejor, dicho nivel es irrelevante, sólo resulta importante el nivel táctico/estratégico; el nivel técnico, aquel que remite a la corrección con que se realiza la acción que el jugador ha decidido llevar a efecto, no tiene trascendencia. En una partida de ajedrez, por ejemplo, en el marco de una jugada, lo importante es la decisión que el jugador toma sobre el movimiento de la pieza, no si el movimiento lo realiza, en cuanto tal, de forma adecuada; de hecho el movimiento podría hacerlo un individuo diferente al jugador siguiendo sus instrucciones, porque, por ejemplo, el primero ha quedado impedido por un accidente, y no por ello se consideraría que el jugador ha dejado de participar en la partida. Esto no sería posible, por ejemplo, en una jugada de fútbol, no sería legítimo que el jugador imaginara y decidiera los movimientos que quiere hacer con el balón y que después delegara en un individuo ajeno al juego la realización efectiva de los mismos, y ello porque la ejecución de la acción y el nivel técnico que supone determinan una parte fundamental del desarrollo efectivo del juego y son consecuencia directa de las competencias del jugador de dicho juego. Ello ocurre también, por ejemplo, en videojuegos de Nintendo Wii donde el movimiento físico del mando implica el movimiento en el mundo representado del juego, o en otros videojuegos de consola donde la habilidad para pulsar combinaciones de teclas supone muchas veces el dominio o no de dichos videojuegos.

Una consecuencia importante de las características de los juegos “tradicionales” formales es que cuando se practican como un videojuego, a través de algún tipo de interface, no se les transforma en una pura simulación. Si dos individuos juegan a un videojuego de fútbol, el juego es una simple representación del juego del fútbol, pero no puede decirse, en sentido estricto, que estén jugando al fútbol; sin embargo cuando dos individuos juegan al ajedrez a través de una pantalla de ordenador y un sistema de comandos para mover las piezas que aparecen en la pantalla, no puede

decirse que los individuos estén simulando que juegan al ajedrez, sino que efectivamente están desarrollando una partida propia de dicho juego, porque, como hemos indicado, los juegos formales son autónomos respecto a las condiciones materiales que les sirven de soporte.

Por todo ello, los juegos formales son los juegos que definen un mundo lúdico propio más autónomo respecto al mundo real, se trata de un mundo únicamente determinado por las propias reglas del juego y en los que los jugadores están modalizados por las competencias jurídicas que les atribuye el juego y por sus propias competencias como jugadores de dicho juego, pero no por las condiciones físicas del mundo real. Los juegos formales son juegos que se fundamentan en estados y transformaciones definidos como estructuras y procesos de pura información; por el contrario los juegos físico-formales, entre los que se incluyen, además de los juegos tradicionales que comportan movimientos corporales determinantes, los videojuegos en los que la habilidad en la manipulación de comandos de control tiene un papel fundamental, se entretajan las estructuras de información y los procesos físico-materiales del desarrollo del juego.

En el caso de los videojuegos en los que se representa un mundo en que unos determinados personajes, pobladores de ese mundo, desarrollan misiones configurando, de esta forma, narraciones, puede plantearse que el mundo definido por el videojuego funciona como un mundo condicionante sobre el que se instaura el campo y las reglas de juego que lo determinan; sin embargo esta perspectiva no es correcta. En estos casos, el mundo representado en el videojuego, forma parte del campo reglado en sentido estricto, el mundo no es un mundo sino simplemente la simulación de un mundo, de hecho se trata de un campo reglado de juego que simula ser un mundo que condiciona el juego. En estos casos, el mundo representado está definido por el propio juego, sus leyes físicas, su composición material, sus normas sociales, incluso las características, motivaciones y competencias de los personajes que lo habitan y que en él se mueven, deben considerarse como producto de reglas de delimitación y configuración del campo de juego que el propio juego establece; sin embargo, como ya hemos apuntado, dichas reglas constituyen un sistema que además incluye formas y códigos de representación que hacen ver y vivir el campo reglado como si fuera un mundo posible preexistente respecto al propio juego.

De hecho, el campo de juego de un videojuego está conformado por el mundo que aparece simulado en algún tipo de pantalla o soporte de representación y por los instrumentos de control y manipulación de dicho mundo de los que dispone el jugador, sean éstos un teclado de ordenador, un comando Wii, etc. Entre las operaciones que desarrolla el jugador y el desarrollo narrativo que se produce en el mundo representado se establecen reglas de causación, cada tipo de manipulación de los comandos realizado por el jugador causa una transformación específica en el campo constituido por el mundo representado. Realmente estas reglas de causación poseen características especiales respecto al resto de causaciones que definen el desarrollo del videojuego y las podemos denominar reglas de causación de interface o de reglas de causación intermundos, el mundo real en que se mueve el jugador y el mundo simulado en el videojuego.

Las competencias propias del jugador no deben confundirse con las competencias que el videojuego otorga a los personajes que habitan el mundo representado. Las

competencias del jugador en cuanto a motivaciones, capacidad estratégica, capacidad técnica, habilidad en el uso de los comandos, etc., son efectivamente competencias que dependen de dicho jugador; las competencias de los personajes del mundo representado, si son más fuertes o más veloces, más astutos o más perseverantes, etc., están definidas por las reglas de configuración del campo de juego y deben considerarse, para el jugador, como factores que debe tomar en cuenta en tanto que maneja instrumentos del campo reglado del juego. De la misma forma en que un jugador de golf, por ejemplo, puede utilizar diferentes tipos de palos para golpear la bola en un momento determinado en función del tipo de golpe que pretenda efectuar y de la dirección y fuerza que pretenda imprimir a la bola, en un videojuego de carreras de automóviles el hecho de que el jugador decida “correr” con un modelo automóvil u otro supone que selecciona instrumentos del campo de juego, pues según el automóvil que haya seleccionado el juego le posibilitará realizar ciertas maniobras y no otras en la carrera simulada.

Para un jugador de un videojuego, el mundo condicionante es el mundo real en el que juega, aquel en el que manipula los comandos de control, percibe lo que acontece en la pantalla, etc. Y este mundo real condiciona el juego y las competencias del jugador en tanto que determina capacidades de manipulación de los comandos, de movimientos de brazos, manos y dedos del jugador sobre el teclado o sobre un wii-mando, de percepción de los instrumentos propios de las interfaces físicas y de reconocimiento perceptivo de formas y figuras en la pantalla, etc. Por el contrario, como ya se ha indicado, el mundo representado a través de un videojuego figurativo no debe ser considerado como parte del mundo condicionante, sino como componente fundamental del campo de juego que las propias reglas del juego definen, pero se trata de un tipo de campo de juego que posee la característica específica de que simula ser un mundo que el jugador puede percibir y vivir, de manera también simulada, como el mundo condicionante en el que se desarrolla una historia.

Por otro lado, en un videojuego, las reglas propias del mundo representado, mundo que es componente fundamental del campo reglado del juego, no deben confundirse con las reglas de competencias jurídicas que el juego define para el jugador. Así, por ejemplo, en el videojuego *Katamary Damacy*, el jugador debe guiar una bola que recorre diferentes tipos de parajes, y la bola tiene la facultad de adherir a sí misma todos los objetos sobre los que circula. Para el jugador el objetivo es hacer la bola lo más grande posible adhiriendo a la misma la mayor cantidad de objetos también lo más grandes posibles, de tal manera que el artefacto que manipula crezca a través de un efecto de “bola de nieve”. Sin embargo, la bola no puede recolectar objetos grandes antes de haber recolectado otros más pequeños. Esta condición, en el proceso de adherencias de objetos a la bola, no supone una regla jurídica de prohibición para el jugador, una regla del tipo: el jugador debe no recolectar objetos grandes si antes no ha atrapado con su bola otros más pequeños, y ello porque sencillamente el jugador no puede hacerlo. La condición de recolectar objetos pequeños antes de pasar a hacerlo con los de mayor tamaño ésta determinada por una regla que define el mundo representado y las características de sus componentes en tanto que campo reglado del juego; por lo tanto, esta condición no está determinada por una regla que define las competencias jurídicas del jugador en torno a lo que debe hacer o debe no hacer.

Seguramente una de las diferencias relevantes entre los juegos “tradicionales” y los videojuegos es que estos últimos incorporan en el diseño del campo reglado de juego la mayor parte de las determinaciones sobre lo que el jugador podrá o no podrá hacer, mientras que en los juegos tradicionales estas determinaciones están definidas, en una medida mucho más amplia, a partir de las reglas jurídicas que afectan a las competencias de los jugadores. Dichas competencias se explicitan como prohibiciones o como prescripciones en torno a lo que el jugador debe hacer o debe no hacer, y ello porque, en función de las propias competencias físicas y cognitivas del jugador y de las características del mundo condicionante, a dicho jugador le sería posible hacer lo que las reglas de juego le prohíben o no hacer lo que las reglas de juego le prescriben.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- CAILLOIS, Roger (1991): *Les jeux et les hommes*. París, Gallimard.
- GREIMAS, Algirdas J. (1976): *Semántica estructural*. Madrid, Gredos.
- GREIMAS, Algirdas J. (1973): *En torno al sentido*. Madrid, Fragua.
- GREIMAS, Algirdas J. (1989): *Del sentido II*. Madrid, Gredos.
- GREIMAS, Algirdas J. y COURTES, Joseph (1991): *Semiótica. Diccionario razonado de la teoría del lenguaje II*. Madrid, Gredos.
- GREIMAS, Algirdas J. y COURTES, Joseph (1982): *Semiótica. Diccionario razonado de la teoría del lenguaje*. Madrid, Gredos.
- JUUL, Jesper (2005): *Half-real. Video games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, Londres, MIT Press.
- RUIZ COLLANTES, F. Xavier (2008): “Juegos y videojuegos. Formas de vivencias narrativas”, en Scolari, C.A. (ed.) *L'homo videoludens*. Vic, Eumo Editorial.
- SALEN, Katie y ZIMMERMAN, Eric (2003): *Rules of Play. Game Design Fundamentals*. Cambridge, Londres, MIT Press.

VIDEOJUEGOS CITADOS

- Blizzard (1998): *Starcraft*. Blizzard
- Blizzard (2000): *Diablo II*. Blizzard/Sierra
- Blizzard (2004): *World of Warcraft*. Vivendi Universal
- Bethesda (2006): *The Elder Scrolls IV: Oblivion*. 2K Games
- Firaxis (2005): *Civilization IV*. 2K Games
- Harmonix (2005): *Guitar Hero*. RedOctane
- Konami (2001): *Pro Evolution Soccer*. Konami
- Maxis (2000): *Los Sims*. Electronic Arts

Namco (2004): *Katamari Damacy*. Namco

Nintendo (1990): *Super Mario World*. Nintendo

Pajitnov, A. (1984): *Tetris*

Relentless Software (2005): *Buzz!*. Sony Computer Entertainment

Taito (1986): *Arkanoid*. Romstar