.UBAsociales
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

Repositorio Digital Institucional

Tipo de documento: Tesina de Grado de Ciencias de la Comunicación

Título del documento: Press Start para articular ciencias de la comunicación y diseño de videojuegos

Autores (en el caso de tesistas y directores):

Martiniano Lazo

Sofía Beatriz Alamo, Tutora

Datos de edición (fecha, editorial, lugar,

fecha de defensa para el caso de tesis): 2022

Documento disponible para su consulta y descarga en el Repositorio Digital Institucional de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Buenos Aires.
Para más información consulte: http://repositorio.sociales.uba.ar/

Esta obra está bajo una licencia Creative Commons Argentina.
Atribución-No comercial-Sin obras derivadas 4.0 (CC BY 4.0 AR)
La imagen se puede sacar de aca: https://creativecommons.org/choose/?lang=es_AR

Repositorio Digital Institucional

.UBAsociales
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

Ciudad Autónoma de Buenos Aires, 17 de octubre del 2022

La tesina "Press Start para articular Ciencias de la Comunicación y Diseño de Videojuegos" **(Número XXXX –completa la Dirección de la Carrera)** es una tesina de producción. Se puede acceder a ella de forma permanente y sin restricciones aquí:

https://bit.ly/DismediaAndroid

El documento a continuación es el ~~informe~~ / bitácora **(tachar lo que no corresponda)** que la acompaña y que forma parte de los requisitos de las tesinas de producción de la Carrera de Ciencias de la Comunicación (UBA).

Los derechos de autor y de copia comprendidos en las obras publicadas en sitios ajenos al repositorio no comprenden a la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Buenos Aires.

Martiniano Lazo

martinianolazo67@gmail.com

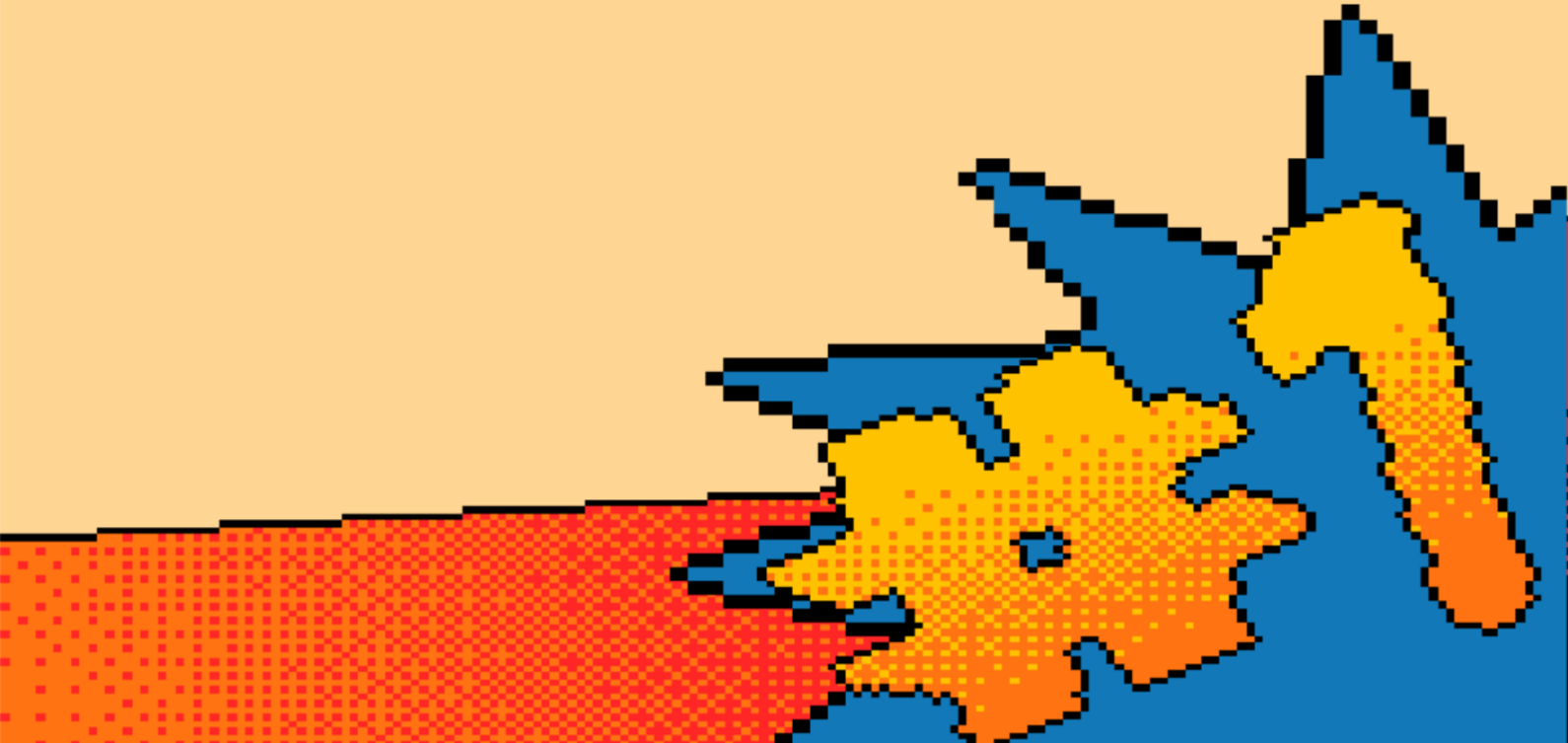
Press Start

Para articular

Ciencias de la Comunicación

y

Diseño de Videojuegos



Universidad de Buenos Aires
Facultad de Ciencias Sociales
Carrera de Ciencias de la Comunicación

TESINA DE GRADO

Press Start para articular Ciencias de la Comunicación y Diseño de Videojuegos

Datos tesista:

Nombre: LAZO, Martiniano
DNI: 40693295
Correo: martinianolazo67@gmail.com
Tel: 3444526397

Datos tutora:

Nombre: ALAMO, Sofía Beatriz
DNI: 33909057
Correo: sophiealamo@gmail.com
Tel: 1151160379

README FIRST

“¿Por qué un videojuego?” Esta es la pregunta con la que quiero iniciar este recorrido que me ha resultado maravilloso y que está totalmente lejos de acabar. Y para poder responderla, siento que debo remontarme un poco a mi pasado no tan lejano para que todo esto tome algo de sentido.

Cuando comencé la carrera en el año 2017, ya tenía el interés por saber cómo es que "funcionamos" como sujetos. Es decir, qué es lo que nos moviliza a pensar como pensamos y a hacer lo que hacemos, durante toda nuestra vida. Obviamente, lo que obtuve fueron más preguntas que respuestas. No es tan sencillo de contestar estos interrogantes y mucho menos hacerlo de una sola manera. Y claro que esta inquietud la podría resolver cualquier disciplina social. Aún así, transitar por las Ciencias de la Comunicación me ha llevado a intentar comprender la realidad desde los procesos de producción y recepción del sentido y a darle especial importancia a lo que se entiende por cultura. De todo esto, sí tengo una certeza: todo comunica algo.

Paralelamente, los videojuegos en mi vida han tenido un lugar de contemplación. Y pongo acento en esto, porque, en realidad, más que haberlos jugado, los he mirado con mucho detenimiento. Siempre me han gustado, pero, hasta hace muy poco tiempo, no había tenido una buena computadora que pudiera correr aquellos videojuegos de los que todo el mundo ha hablado. Así que lo que me quedaba era acceder a ellos por medio de sitios web que los describieran, o a partir de plataformas como YouTube, viendo sus *tráilers* o personas probándolos. Con el tiempo, esto se hizo un hábito en mi tiempo libre, además de, alguna que otra vez, jugar en mi celular.

En el año 2021, cuando por fin tuve una máquina lo suficientemente potente como para interactuar con lo que antes solo veía, como si fuera una especie de película, ya también había entrado en el tramo final de la licenciatura. Evaluando alternativas de proyectos que me parecieran interesantes para abordar, pensé: "En lugar de jugarlos, por qué no hacerlos". No sabía en lo que me estaba metiendo. Pero, fue y es un gran desafío que vale la pena. En principio, solo creía que había que programar. No lo consideré algo imposible. La pandemia, seguramente como a muchos, me empujó a aprender cosas nuevas y, una de ellas, fue la programación. A su vez, tuve la oportunidad de conocer a Alejandro Iparraguirre, Coordinador de Videojuegos en el Ministerio de Cultura de la Nación Argentina. Con decir esto quedo demasiado corto sobre la descripción de su persona, porque es mucho más. Y él fue quien me dio la oportunidad de participar como oyente en una cátedra de FADU-UBA a su nombre: “Diseño y Producción de Videojuegos”, compuesta por un excelente equipo de docentes y de mentores. Estuve dos cuatrimestres como oyente y de todos ellos me

he llevado una gran inspiración para que pueda acabar el prototipo, que verá más adelante. Y, sobre todo, durante este recorrido pude enriquecer una perspectiva crítica que ya venía cosechando en nuestra carrera, no sólo con respecto a los videojuegos, sino sobre toda nuestra cotidianidad.

Es así que he llegado a comprender que nuestra cultura está atravesada por un fuerte componente lúdico (Pérez Latorre, 2013) y los videojuegos ocupan un lugar central en ella. Y así como dedicamos, en nuestra licenciatura, extensos análisis a libros, películas, canciones, piezas publicitarias y, a fin de cuentas, a toda obra cultural, porque entendemos que son modos de ver y representar el mundo; los videojuegos, en tanto producto comunicacional, de igual manera requieren de su respectivo estudio. Pero, aún más: esto también abre la posibilidad de una planificación para, estratégicamente, dotarlos de sentido. En definitiva, no solo comencé a notar que el comunicador obviamente tiene algo para decir, sino que además (y, quizás, no tan obvio) tiene algo para hacer, en lo que respecta al diseño de videojuegos.

Por otro lado, no todo es programar y hay saberes que son propios del diseño de videojuegos que por su parte contribuyen a ampliar las posibilidades en los formatos para tematizar y/o actualizar discusiones importantes de nuestro recorrido académico, de modo que se conseguiría otras formas de llegar a audiencias interesadas por nuestro campo de estudio, así como también se posibilitaría la expansión transversal hacia otras áreas, como podrían ser las herramientas de apoyo pedagógico.

En síntesis, respondiendo la pregunta inicial, no solo he elegido realizar este proyecto por mi interés en los videojuegos, sino también por su pertinencia, porque intenta articular debates, que son importantes en el campo de la comunicación, al diseño y desarrollo de un producto interactivo, aunque sirviéndose también de saberes que van más allá de nuestra carrera. Evidenciar la sinergia entre la comunicación y el diseño y desarrollo de videojuegos nos podrían llevar por caminos que han sido poco transitados y que podrían incentivar, fundamentalmente, la creación e inserción de nuevos perfiles para la industria, pero también distintas formas de tematización de fenómenos que son pertinentes y un formato de producción novedoso para la realización de tesinas de producción, que pueden servir de referencia para posteriores videojuegos.

Dicho todo esto, pase a desglosar el menú principal.

Main Menu

Quests

El objetivo de esta tesina de producción apunta a indagar de qué manera un videojuego puede articular perspectivas teóricas dentro de sus propias lógicas de elaboración. Particularmente, se apunta a explorar cómo los saberes propios del perfil de comunicador, que se construye durante nuestro recorrido académico, sirven para complementar y potenciar los conocimientos que tiene el perfil del *game designer* (o diseñador de experiencia lúdica), un puesto imprescindible dentro de la industria de videojuegos, que se encuentra en crecimiento en nuestro país.

Asimismo, se busca cómo la estructuración de contenidos y conceptos propios de ambas disciplinas puede introducir a potenciales estudiantes de comunicación, o cualquier persona interesada por la disciplina, a ciertos debates que son relevantes en nuestro campo de estudio. Y, además, cómo dicha articulación puede actualizar o tematizar estas mismas discusiones. Es así que también se explora de qué modo los videojuegos pueden servir como un soporte pedagógico para ser usados en espacios de enseñanza.

Settings

Ya ha podido ir viendo que esta tesina está organizada de una manera peculiar. Por lo que, antes de "comenzar", sintéticamente quisiera dejar algunos puntos a tener en cuenta:

- Podría considerarse que esto es un híbrido de bitácora e informe, con un componente lúdico.
- Todo el trabajo está organizado por niveles.
- No es recomendable saltarse los niveles.
- Hay ciertas acciones que suman puntos y otras que restan.
- Al final, sabrá su resultado.
- Si se llega a perder, en la página 31 encontrará el índice.

Nada más que decir.

Cuando quiera, *Press Start…*

Nivel 1 (+1000 puntos)

El *crossover* definitivo

Empecemos este nivel con la pregunta que seguramente todos nos hemos hecho alguna vez y que siempre ha sido difícil de responder: ¿Cuál es el campo de acción de un Comunicador Social? No tengo dudas que la primera respuesta que tendría cualquier persona que ha pasado por una buena parte de la carrera sería algo así como "Es muy amplio", porque, efectivamente, la gran diversidad de áreas de especialización y contenidos que se le ofrece a una persona que ha estudiado Ciencias de la Comunicación la posibilitan para atravesar diferentes campos laborales. Por poner algunos ejemplos: investigación académica, producción periodística, asesoría política, comunicación corporativa, marketing y publicidad, planificación de medios, manejo de Redes Sociales, docencia y un largo etcétera. Todo esto puede resultar abrumador y oscurecer en lugar de aclarar la respuesta para aquellos estudiantes que durante la carrera, muchas veces, no están convencidos de las posibilidades que tienen. Es así que quiero ser yo quien pueda brindar otro tipo de respuesta que aspire a ser satisfactoria para quien lea esto. Por eso, voy a plantear otras dos preguntas similares a la primera: ¿Qué competencias tiene una persona que estudia Ciencias de la Comunicación? Y, ¿en dónde se pueden aplicar los conocimientos adquiridos?

En cuanto a la primera pregunta, podría decir varias cuestiones al respecto, pero me interesa destacar, particularmente, un punto que está mencionado en el sitio web de la licenciatura, en el apartado de "Perfil del/a Egresado/a": la persona que egresa tendrá "la capacidad y habilidad para: aplicar la tecnología de comunicación en la producción interpretación y evaluación de mensajes de distinto tipo en diferentes medios y espacios comunicacionales" (Ciencias de la Comunicación – UBA, s.f.). Desde ya que aquella cita dice mucho y a la vez no dice tanto. Por eso, paso a desarmarla y poner sobre la mesa solo dos de sus términos, que pueden entenderse como importantes para nuestro campo de estudio: "medios" y "mensajes". Ahora paso a definir: desde la semiótica, que sabemos es una disciplina imprescindible en nuestra carrera, ambos conceptos se refieren a una organización global de los signos, donde el primer término tiene un carácter macroscópico, entendido como medio de expresión o lenguaje y que remite a sistemas de significación; y el segundo, de carácter microscópico, entendido como producto del lenguaje o discurso y que remite a los procesos de significación (Pérez Latorre, 2012). Así que, en definitiva, nuestro perfil profesional apunta, entre otras tareas, al estudio de la significación, que es "la exploración sobre el modo en que creamos y damos sentido a aquello que nos rodea" (p. 31).

Ahora bien, para responder a la segunda pregunta, hago una disrupción para hablar de un puesto de trabajo que tiene mucho que ver con los videojuegos: el *game designer* o diseñador de experiencia lúdica. Entre las variadas actividades que tiene esta persona en el proceso de desarrollo de un videojuego, pongo acento en una de sus tareas más importantes: crear "las reglas de juego y la experiencia que éste debe transmitir" (Nallar, 2015). Con experiencia se hace referencia a la respuesta emocional que se espera que tenga la persona que juega, de manera que, al momento de diseñar un juego, el objetivo sea evocar emociones específicas para que la experiencia sea coherente, inmersiva y más memorable (Riot Games, 2019). En principio podría parecer que este tipo de perfil nada tiene que ver con lo que se viene hablando acerca de nuestra carrera, pero veremos que no es así. Y para volver aún más visible la relación que estoy intentando establecer, pongo en el centro el siguiente libro: *El Lenguaje Videolúdico. Análisis de la significación del videojuego*, del ya citado Óliver Pérez Latorre (2012), donde el autor, sirviéndose de múltiples disciplinas propias de las Ciencias de la Comunicación, desarrolla un marco de trabajo para analizar y diseñar videojuegos. Y ahora sí: por un lado, el videojuego, como objeto cultural, puede estudiarse como discurso; y, por otro lado, el diseño de videojuegos puede analizarse como un lenguaje.

Entonces, concretamente, la respuesta a la segunda pregunta es: como comunicadores tenemos un potencial enorme para ser *game designers*. "¡¿Cómo?!", se preguntará quién esté leyendo esto. Y sí, puede parecer que me estoy precipitando, que me ciego ante mi entusiasmo de querer darle una mirada positiva al futuro o ya comunicador desamparado. No voy a negar que hay un camino por recorrer, que no hay que adquirir conocimientos relacionados a la industria o a cuestiones que van más de lleno al *Game Design*, como el diseño de niveles, economía interna del juego, sistema de recompensas, etc. Sin embargo, acá estoy proponiendo un punto de partida y de sinergia entre dos campos, raramente relacionados, que vuelve sumamente posible este *crossover*.

¿Cuál es ese punto? Pongo freno y paso a explicar: normalmente, la creación de videojuegos responde a un enfoque de puro entretenimiento o se entiende como "neutral" (Pérez Latorre, 2012), dado que predomina una visión tecnocrática, alimentada por un fetichismo de las reglas de juego, en el que se piensa que un videojuego no cambia en sí por más que se reemplace su narrativa o su aspecto audiovisual (Frasca, 2009). Pero, aunque pueda estar implícito, es a partir de las decisiones de diseño, precisamente en cuanto a la formulación de las reglas y de la

gameplay, que ciertos elementos centrales[1] de todo juego adquieren significado dentro del mismo y "contribuyen a dar forma a un determinado discurso, junto al lenguaje verbal, la imagen y el sonido" (Pérez Latorre, 2012, p. 42), por lo que se vuelve necesario reconocerlo y considerar lo que se quiere comunicar.

Es decir, debe pensarse en el potencial de significación en el diseño de las estructuras lúdicas y narrativas de un videojuego, en tanto discurso, así como en el diseño de sus reglas y dinámicas de interactividad lúdica, en tanto lenguaje (Pérez Latorre, 2012), porque la potencialidad de lo que puede significar, por ejemplo, determinada mecánica, como "tomar la mano" en *Ico* (Team ICO, 2001), necesariamente va en consonancia a lo que se busca en cuanto a experiencia, o estética en términos del *framework* MDA (Hunicke, et al., 2004), o sea, como se ha dicho, la respuesta emocional que queremos despertar en las personas que juegan.

En mi caso, podría decirse que el problema fue al revés y me centraba solo en qué quería expresar, sin prestar atención a los elementos formales que hacen que algo sea "divertido". Cuando comencé a pensar en el proyecto, en mi cabeza solo había una historia de narrativa lineal, cuya trama se iría sirviendo de los contenidos que fui viendo durante la carrera. Para ser más preciso, imaginaba un debate, que se iría desenvolviendo secuencialmente por diálogos, entre un personaje apocalíptico y otro integrado, basado en el libro *Apocalípticos e Integrados*, de Umberto Eco (1965).

Quizás pueda sonar interesante para alguien que venga de nuestra casa de estudios, pero una vez escuché decir a Alejandro Iparraguirre que, justamente, el diseño de experiencia es clave. Y el verdadero desafío es pensar en la experiencia en sentido amplio, incluso de aquellos que a priori no estén familiarizados con el tema. Como he venido repitiendo, el diseño de un videojuego, entre otras muchas cosas, involucra la experiencia de quién juega y, precisamente, esto es fundamental a la hora de pensar un videojuego que, por ejemplo, apunte a la educación. ¿Por qué? Porque, además del contenido o lo que queremos comunicar, es muy importante el cómo diseñamos la experiencia, en tanto que puede haber una muy buena idea, con un muy buen material pedagógico, pero que termine resultando aburrido si no hay un buen diseño de reglas y *gameplay*[2].

Por eso, es muy importante cuidar la interactividad lúdica de quién juega para que se divierta mientras aprende[3]. En definitiva, esto también implica que los problemas de diseño, particularmente, el concepto, ideas o valores que se quieran transmitir y las

[1] *Spoiler Alert* N° 1: quien está leyendo, si es capaz de llegar al Nivel 3, podrá enterarse acerca de estos elementos que conforman las "macroestructuras del discurso lúdico".

[2] Diseño de reglas y *gameplay* fundamentado, obviamente, en una búsqueda de estética y significación correcta, que guíen acertadamente las decisiones que se toman para dicho diseño.

[3] *Spoiler Alert* N° 2: pronto pasará al Nivel 4 y sabrá más al respecto de los factores de la "diversión".

emociones que se quieran evocar, no se tienen que resolver solo por medio de la elección narrativa[4], como lo pensaba en un principio, o el apartado visual o sonoro/musical, sin tener en cuenta las posibilidades interactivas; es decir, solo intentando contar una buena historia por medio de recursos únicamente narrativos, visuales y sonoros, dejando en segundo plano su estructura lúdica, en general[5], no alcanza, sino que todo debe estar coherentemente integrado[6].

Por ejemplo, en la serie de videojuegos de *El profesor Layton*, de Level-5, las tramas giran en torno a un detective que resuelve acertijos, a su vez que la constante varianza de sus *gameplay* tiene que ver con resolución de puzles, con lo cual, tanto el contenido narrativo como el diseño lúdico comunican el mismo concepto y evocan la misma experiencia de "misterio", "desafío", "descubrimiento", de manera que el juego no se concreta solo con una historia atractiva, sino que se ve potenciada por una experiencia que también dice lo mismo. Me explico: un videojuego cuyo mundo y trama nada tienen que ver a los puzles constantes que se le pudiesen presentar a la persona que juega (como sí sucede en *El profesor Layton*, porque, efectivamente, nos ponemos en el lugar de un personaje principal que resuelve misterios) no tendría una transmisión de significación consistente, porque tanto la temática, como su diseño narrativo y diseño de interactividad no se estarían apoyando mutuamente para significar una estructura clara o acorde a lo que se quisiese expresar, de acuerdo a las decisiones basadas en la estética y el concepto. Y, por el contrario, podría interpretarse que las reglas y *gameplay* son solo una excusa para avanzar en una historia, o al revés, rompiendo así con su coherencia y posibilidad de inmersión.

Entonces, pasé de no prestarle atención al diseño lúdico y mucho menos a su potencial expresivo a efectivamente darle un lugar central, llevando la idea que tenía a lo que se conoce dentro del género de videojuegos Jumper[7], en el que un protagonista apocalíptico estaría constantemente saltando entre plataformas, intentando nunca caer, en dirección vertical con el objetivo de escapar de la cultura de masas.

Y ahora sí parecía ser más atractivo: un prototipo de videojuego cuyos contenidos estaban al servicio de una experiencia desafiante. Pero, aun así, no terminaba de

---

[4] Que puede materializarse en escenas que cuenten explícitamente parte o toda la historia, por medio de cinemáticas, diálogos o recursos similares.

[5] *Death Stranding*, de Kojima Productions (2019), podría ser un ejemplo en el que se puede pensar más del lado del lenguaje cinematográfico que del videolúdico, aunque, claro, no deja de ser un videojuego con sus respectivas reglas y *gameplay*

[6] E incluso se puede llegar a un punto alto de integración en el que se podría prescindir totalmente de, por ejemplo, cinemáticas que cuenten explícitamente la historia, y que todo el diseño narrativo se exprese por medio de las reglas y *gameplay* del videojuego, como sucede en *Journey*, de Thatgamecompany (2012)

[7] Es un género específico dentro de los videojuegos, cuyo objetivo es llegar a lo más alto posible sin caer. Véase *Doodle Jump* de Lima Sky (2009), o *Whirlybird* de Google (2019).

cuajar la integración de los componentes retóricos, estructurados a partir de un diseño narrativo, con el diseño lúdico, así como tampoco se terminaba de explotar el potencial de significación en la experiencia. Con lo cual, hoy, el resultado es otro y quien lea podrá enterarse en el siguiente nivel. Presione Continuar…

Pausa

Hagamos una breve parada técnica, porque, antes de seguir, tiene que haber un momento para responder a interrogantes como "¿Cómo fue el proceso de desarrollo?" o "¿Qué tecnologías utilicé?", y éste es ese momento.

Hasta hace un par de años atrás, creía que fabricar *software* no era algo que pudiesen hacer los simples mortales. Por mucho tiempo consideré que se requerían habilidades muy complejas para hacer algo como, por ejemplo, una aplicación de celular o un sitio web. Pero, durante el 2020, gran parte de mi tiempo se basó en aprender cosas nuevas y una de ellas fue la programación. Para mi sorpresa, al contrario de lo que pensaba al principio, programar no es para nada inaccesible. Hay un montón de material distribuido por muchas partes y grandes comunidades sumamente dispuestas a aclarar las dudas que se vayan presentando.

En mi caso, comencé a probar un poco de desarrollo de sitios web, pero con el tiempo me dí cuenta que no era algo que me interesara mucho, y al año siguiente mis motivaciones tomaron otro rumbo, las cuales me trajeron hasta acá. Sin embargo, a mi entender, si el desarrollo web es un mundo, el desarrollo de videojuegos es un universo, aunque eso no lo supe al comienzo. Así que creí que con la base de conocimientos en programación que tenía, ya bastaba. ¡Qué ingenuo!

El primer paso fue buscar cuáles son aquellas tecnologías que se utilizan para tener un producto con el cual se pueda interactuar. Aquí es donde descubrí *Unity* (Unity Technologies, 2005), la herramienta que me ha acompañado hasta ahora y que es lo que se conoce como un "motor de videojuego", el cual podría pensarse, a grandes rasgos, como un entorno en el que se integran muchos tipos de funcionalidades, como animar y programar, para poder construir el juego que queramos. Aunque, claro, el límite está puesto en nuestras habilidades técnicas para usar dicho motor. Esto me llevó, entonces, a tener que conocer más acerca de *C#* (Microsoft Corporation, 2000), el lenguaje de programación que se debe utilizar para poder usar *Unity*. Esto me tomó tres meses y, luego, pasé a hacer uso de la herramienta.

En principio, fue aprender a base de bucear por Internet, y prueba y error. Pero, a mitad del 2021 y, sobre todo, durante este 2022, tuve la inspiración y los consejos de los docentes y mentores de la materia "Diseño y Producción de Videojuegos", en

FADU-UBA. Fue precisamente a partir de esta etapa que comencé a comprender que la programación tan solo es una de tantas partes de lo que significa hacer un videojuego.

Otro de los desafíos fue el apartado visual y sonoro. Por un lado, mi paso por materias con relación a radio en la licenciatura me hizo conocer *Audacity* (Dannenberg y Mazzoni, 2000). Si bien es un programa relativamente simple con respecto a otros en cuanto a funcionalidades, no dudé en utilizarlo para editar los sonidos que se encuentran en el prototipo.

Por otro lado, en cuanto a la estética visual, al comienzo tenía planeado hacer uso de herramientas como *Illustrator* (Adobe Systems, 1987), pero eso iba a requerir aprenderla desde cero y, aún más difícil, saber dibujar. Por lo que opté por un tipo de arte digital que se conoce como *pixel art*. No es que esto sea necesariamente más sencillo, porque el nivel de complejidad puede escalar en la medida en que se quiera perfeccionar. Aún así, para empezar es una buena opción, ya que permite controlar mejor el diseño de las imágenes. Una herramienta que se especializa en esto y que utilicé es *Aseprite* (Capello, 2001).

La primera imagen es de Thinkstock (citado en Univision, 2013).

En síntesis, *Dismedia* fue desarrollado a partir de la integración de las imágenes (o *sprites*, como se las suele denominar) hechas en *Aseprite*, y los sonidos, editados en *Audacity*, dentro de *Unity*. Y, ya con todos los elementos necesarios en el entorno de trabajo, comencé a darle sus respectivos comportamientos a partir de la programación con *C#* y del sistema para animar incluido en el motor.

En fin, podría decir que fui varios perfiles a la vez. Pero, en el proceso de desarrollo de un videojuego, todas estas tareas no las suele encarar una sola persona, por lo que resultaría más sensato, en la medida de lo posible, trabajar en equipo, repartiendo los quehaceres de acuerdo a la especialidad de cada integrante. De este modo, la carga

de todo un proyecto no se concentraría en un solo lugar, se propiciaría a crear un espacio donde pueden surgir más y mejores ideas, y, de lo que surge, se puede hacer una ejecución mucho más rápida y eficiente.
Ahora, sí. Final de la pausa…

Nivel 2 (+1500 puntos)

¡Es momento de jugar!

Por fin ha llegado el momento de probar el prototipo de *Dismedia*. Si no le ganó la ansiedad, todavía no lo ha jugado y, en ese caso, siga leyendo. De lo contrario, puede pasar directamente al Nivel 3, pero sepa que este acto se verá reflejado en su resultado final.

Una breve introducción:
El protagonista es Carl Lang, un señor que ha llegado a su adultez totalmente alejado de una sociedad marcada por consumos culturales provenientes de la radio, el cine, los cómics, la televisión y ¡los videojuegos!, pero también de toda nuestra actualidad digital. Sin embargo, un día, su primo Mac le deja una curiosa sorpresa…

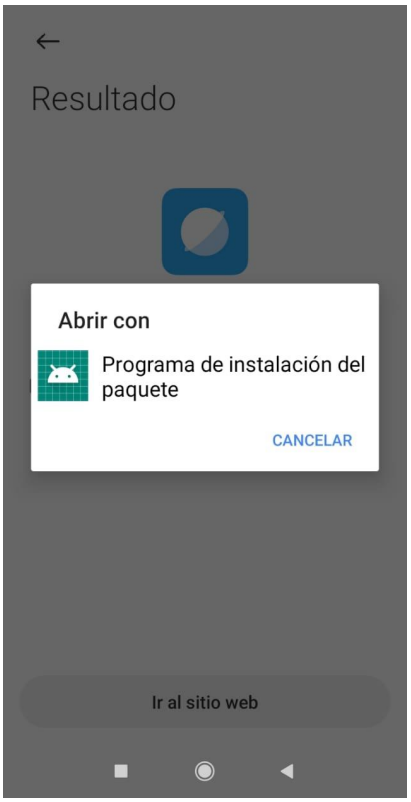
Descargalo para Android (no disponible para iOS):

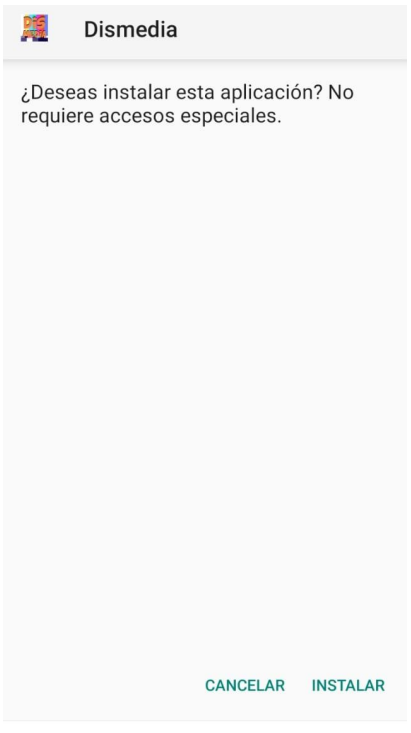
Link de descarga:

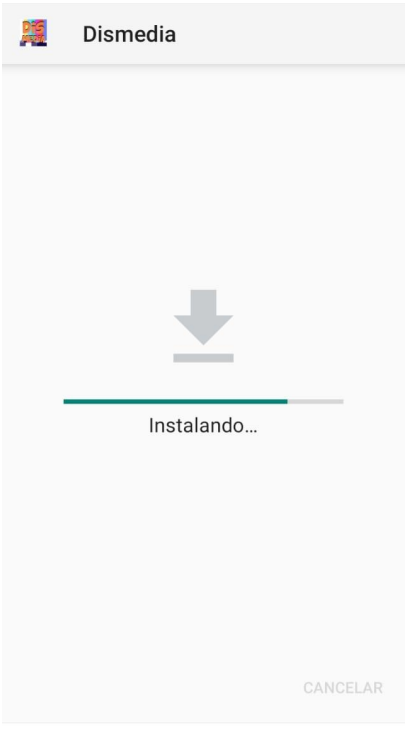
DISMEDIA

Y, por si acaso, una aclaración con respecto a la descarga:

1) Puede que tarde un momento en visualizarse bien que se está descargando. No pasa nada, solamente hay que esperar.
2) Puede que salga un mensaje de que su teléfono no tiene permitido instalar apps desconocidas de Drive. Solo hay que habilitar esta opción en el mismo botón de “configuración” que aparece en el mensaje.
3) Para ser más gráfico, se vería algo así:







Nivel 3 (+3500 puntos)

¿A qué *!@#$%** acabo de jugar?

Puede que se haya hecho esta pregunta o, tal vez, no. Aquí solo diré que, en principio, he buscado acentuar, por un lado, aquellos elementos que caracterizan a la cultura de masas, como el cómic o la televisión, inspirado, sobre todo, por el libro de Umberto Eco (1965), *Apocalípticos e Integrados*. Cabe aclarar que el juego terminado, por más que no lo muestra del todo el prototipo, no se reduciría a la cultura de masas, sino que ampliará su contenido a debates y caracterizaciones de nuestra era actual, aprovechando, como verá, a Carlos Scolari (2020) y Alessandro Baricco (2008; 2018).

Por otro lado, el libro de Eco deja en evidencia un falso debate entre dos "tipos" de intelectuales que solo los conduce a conclusiones sesgadas sobre lo que es la cultura de masas, y, de manera similar, Baricco (2018) lo propone con nuestra actualidad digital. Y es precisamente esto lo que se ha tomado como concepto central para la toma de decisiones tanto lúdicas como narrativas.

Por eso, sin más rodeo, es momento de hablar justamente de estas decisiones de diseño y el potencial de significación que le conferí a ciertos elementos (los cuales esbozaré abajo), y de responder a la siguiente pregunta: ¿cómo integré algunos de los contenidos propios de nuestro campo de estudio? A partir de su experiencia con el prototipo y de lo que he introducido acá, seguramente ya se puede dar una idea de la respuesta, pero intentaré profundizar aún más a continuación. Así que paso a desarrollar, pero no sin antes hablar de las herramientas que me han ayudado durante todo mi recorrido.

Mi caja de herramientas

En el Nivel 1 había adelantado que las decisiones de diseño, en cuanto a la formulación de las reglas y de la *gameplay* de un videojuego, para evocar determinada estética, deberían ir acompañadas también de una decisión sobre lo que se quiere comunicar. Dicho de otra manera, se vuelve necesario visibilizar los contenidos o valores que la obra transmite, es decir, hacer explícito aquel discurso del que muchas veces no somos del todo conscientes, incluso como diseñadores, para tener un mayor control sobre el significado potencial que pueden adquirir ciertos elementos y así adelantarse a las posibles interpretaciones implícitas de ello. Y un gran recurso que me ha permitido pensar en estos términos durante el desarrollo de mi proyecto ha sido, a riesgo de ser muy reiterativo, el ya mencionado libro de Óliver Pérez Latorre (2012): no solo me dio un plano para diseñar mi prototipo, sino que también, en este

nivel, me da un marco para volver comprensible sus estructuras lúdicas y las estructuras semánticas vinculadas, haciendo uso de su modelo de análisis de, por un lado, las "macroestructuras del discurso lúdico", en la que se definen los referentes discursivos principales "que conforman la estructura profunda del juego" (p. 42); y de, por otro lado, las "microestructuras de significación del videojuego", que aborda lo que el autor denomina como lenguaje videolúdico, esto es, "el diseño de reglas de juego y estructuras y dinámicas de interactividad lúdica y su potencial de significación" (p. 42).

Paso a desarrollar.

En primer lugar: ¿cuáles son aquellos elementos centrales que forman parte de la estructura de todo videojuego y que adquieren significado en el mismo? Vamos por parte. Uno de ellos es lo que el autor denomina Entorno, entendido como aquel conjunto de reglas que conforman el sistema de juego, pero que se presenta en un "envoltorio semántico" (Sicart en Pérez Latorre, 2012), dado por un diseño narrativo, lo que corresponde también a hablar de Mundo. Este referente necesariamente es una estructura ajena. ¿Para quién? Para el siguiente elemento: el Sujeto/jugador, que se entiende como la combinación de las características del personaje principal controlable del videojuego y el usuario que lo controla, a quien se lo designa también como jugador modelo, es decir, la persona que juega inducida a tener determinado comportamiento dentro del videojuego de acuerdo al conjunto de reglas que marcan lo que se puede o no y debe o no hacer dentro de este mundo/entorno.

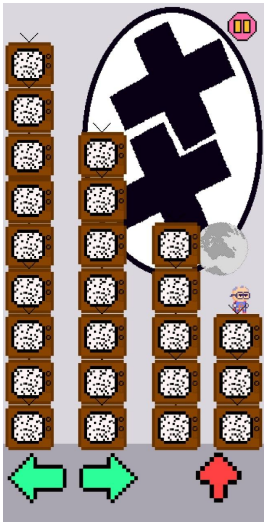
Con lo cual, se exhibe una estructura ajena en la que hay que adaptarse y/o adaptarla. Es así que se construye necesariamente una Experiencia (o Actividad), del Sujeto/jugador, prescrita a un objetivo e indirectamente perfilada por el Entorno/Mundo, esto es, la *gameplay*/experiencia lúdica y narrativa. Se puede concluir que "el jugador no solo juega al videojuego sino que también, en parte, 'es jugado' por el juego" (p. 47).

En segundo lugar: mencionado ya los principales referentes discursivos transversales de todo videojuego, ahora hay que decir que es a partir del lenguaje videolúdico que estas entidades se llenan de significado. Por un lado, el Sujeto/jugador y el Entorno de juego adquieren significación a partir del diseño de reglas de juego. Por otro lado, las Experiencias o Actividades prescritas a un objetivo se dotan de significado con los patrones formales de diseño de *gameplay*, es decir, de las estructuras y dinámicas de interactividad lúdica.

Análisis de *gameplay* y narratividad

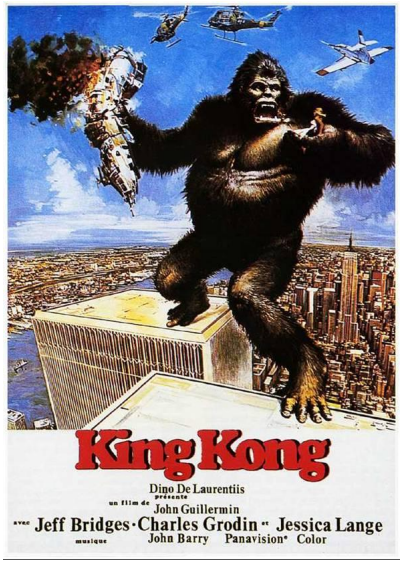
La trama en *Dismedia* hasta ahora se resume de la siguiente manera:

- Un día en el pequeño pueblo ficticio de Small Valley, ubicado en California, Carl Lang, un hombre de unos 60 años, recibe un paquete en su domicilio, dejado por un dron de Prometeus Inc.. El remitente de este envío era su primo, Mac. Con cierta sorpresa, Carl entra en su cabaña y abre la caja.
- Acto seguido, él se arrincona asustado por lo que ha visto. Se puede ver que dentro de la caja hay un televisor. Mientras pasan las horas, él se queda viéndolo, de reojo y con desprecio, cruzado de brazos, hasta que se digna a sacarlo y lo coloca en un rincón de la habitación.
- Rápidamente descubre que no hay nada de lo qué temer. Ríe. Y ahora su siguiente paso es encenderlo. Esta vez siente mayor confianza y cuando se acerca al botón de encendido, el televisor comienza a absorberlo. Inmediatamente, se puede ver que él se encuentra en una dimensión, cargada de pura oscuridad. No sabe dónde se encuentra. Ve que está vestido de Superman, con una "A" de emblema (en lugar de una "S"), y no entiende qué sucede. Se aterra. Y a lo lejos ve una luz, con lo cual él considera que tiene que ir hacia ella. De cualquier forma, no tiene otra solución.
- Pero, antes de llegar, una voz lo interpela: "¿Por qué quieres escapar, Carl?". Él rápidamente frena su marcha. "¿Mac? ¡Dime dónde estoy!", grita Carl. "Nada está perdido, Carl", solo dice la Voz. Sucede un efecto de falta de señal de televisión en todo este mundo oscuro en el que se encuentra, a modo de *fade out*, con un mensaje apenas subliminal en el que dice "No puedes escapar". Seguidamente, Carl se encuentra en la película *El Gran Dictador*, de Charles Chaplin (1940).

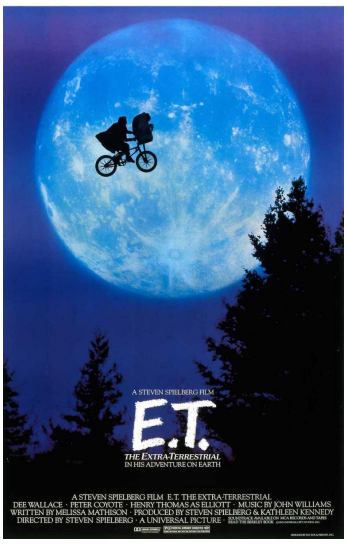


- Él sabe muy bien que debe escapar hacia arriba, saltando sobre los televisores en los que está parado y sin caer entre ellos, pues de lo contrario aparece un mensaje y el mundo se reinicia.

- Cuando por fin se encuentra en el último televisor, por rebasar la pantalla, vuelve a suceder el mismo efecto. Y nuevamente se encuentra en otra película, esta vez en *King Kong* (Guillermin, 1976).



- Carl salta sobre el primer televisor, diferente a los que venía viendo, para llegar a los que están apilados, pero nota que no logra subir. Rápidamente, entiende que puede usar a su favor el primer aparato que saltó. Comprende esta vez que para escapar debe ir saltando de pila en pila, de las que van cayendo, y también evitando volver a caer.
- Otra vez, cuando está por atravesar el encuadre, se pierde la señal, con el mismo mensaje, y ahora el film en el que se encuentra es *E.T., el extraterrestre* (Spielberg, 1982).



- Esta vez, todo depende de la destreza de Carl para ir saltando de objeto en objeto, evitando caer e intentando que no golpeen su cabeza. Y cuando por fin

está por atravesar este mundo, sucede el efecto y pasa a encontrarse de nuevo en aquel lugar de oscuridad.

- “¡¿Qué clase de juego es este, Mac?! ¡Exijo salir de aquí!”, exclama Carl. “Mi nombre es Eva… ¿Por qué quieres salir, Carl?”, dice esta Voz que ahora sabe que se llama Eva. Carl expresa: “¡Me has traído a lo que más aborrezco! ¡Me incitaste a servirme de los aparatos que siempre rechacé! E incluso me haces lucir como un tonto. ¡Odio Superman! ¡Odio Hollywood! ¡Odio la cultura de masas!”. Eva le dice: “¿Por qué la odias, Carl? ¿No crees que es democratizadora?”.
- Carl le responde: “Puff, es pura chatarra entretenida. Diluye la capacidad crítica de las personas y ellas ni siquiera lo notan.”. “¿Así lo crees, Carl? Gracias a la información que se divulga, las personas pueden conocer el mundo como nunca antes.”, le retruca Eva. “¡Ja! Sí, por supuesto. No pienso continuar con esta discusión… ¡Solo quiero salir de aquí!”, le dice Carl. Pero, Eva vuelve a repetir: “Nada está perdido, Carl.” -y agrega- “Acepta el mundo en el que te encuentras”.

Es hasta acá donde llega el argumento del prototipo, pero la idea es que el bucle se repetirá constantemente y Carl siempre volverá a encontrarse en alguna escena de película, serie o comic, y de a poco se irá develando quién es cada personaje, la razón por la cual el protagonista se encuentra allí y qué es lo que realmente está sucediendo. Pero, no voy a dejar la intriga, porque, si bien todavía no hay una construcción profunda de la trama, sí tiene diseñada su estructura narrativa. Paso a detallar.

Todo lo que sucede en la historia está dentro de la mente de Carl, es decir, nada es real, exceptuando lo que se ve en la primera página de cómic: un dron que le lleva un televisor. Ambos aparatos son propiedad de la empresa de su primo, Mac. Si bien no está definido qué tanto aparecería este último personaje, sí se diría lo necesario sobre él, sobre todo que es una persona que está intentando ayudar a Carl a superar su fobia por aquello que se hace evidente en las últimas páginas.

Para esto, su primo utiliza como medio a Eva. Este personaje es una inteligencia artificial programada justamente para cumplir la tarea de ayudar a aquellas personas que tienen un rechazo o temor hacia algo; por lo que, en realidad, el televisor es una tecnología avanzada. Carl experimentó una absorción, pero ésto sólo fue una manifestación de la IA conectándose a la mente del protagonista. Con el paso del tiempo, Carl iría comprendiendo todo esto e iría aceptando aquello que en primer lugar rechazaba. De esta manera, la historia llegaría a su resolución.

Entonces, la macroestructura del juego podría pensarse a partir de tres núcleos narrativos importantes:

1. Carl es absorbido por un televisor, llevándolo a un mundo que rechaza.
2. Carl comprende en dónde está, pero aún así sigue intentando escapar.
3. Carl acepta el mundo en el que se encuentra y Eva lo libera.

De esta manera, la estructura narrativa está diseñada a partir de un inicio, desarrollo y final. Se busca que la composición dramática de la trama vaya creciendo, siempre pareciendo que el personaje principal está cada vez más cerca de escapar hasta que se entiende que la idea es no salir y lidiar con el rechazo que tiene Carl con respecto a los objetos culturales de masas y de nuestra actualidad.

Efectivamente, como ha podido verse, sobre todo si ha llegado a las últimas páginas de cómics, el personaje principal aborrece profundamente los elementos que caracterizan a la cultura de masas. Pero, la época en la que se encuentra es en nuestra actualidad, por lo que también rechaza todo aquello que tenga que ver con la digitalización y las nuevas prácticas referidas a ésta. Como ya se había adelantado, esto no se puede ver en el prototipo, pero la propuesta es que, durante la sucesión de la historia, se llegue a mostrar aquello que caracteriza también a la era actual, donde se pasaría de una película de 1940 a unos últimos niveles que marcarían a Internet, las Redes Sociales, los avances en Inteligencia Artificial, entre otras cuestiones.

Siguiendo la misma línea, un primer aspecto del juego en cuanto al diseño argumental y lúdico, con respecto a sus unidades de *gameplay*, es que va acompañado de una experiencia interactiva de igual lógica: por un lado, es muy fácil de aprender, porque la estructura global de la dinámica, es decir, no cada uno de los niveles sino el conjunto de ellos, siempre tendrá las mismas reglas de llegar hacia arriba y las mecánicas de evadir y/o apilar con el objetivo de poder escapar.

Por otro lado, la curva de dificultad en *Dismedia* es creciente o, dicho de otro modo, el diseño de la dificultad es excéntrico (Pérez Latorre, 2012), es decir, conforme se avanza, cada una de las unidades de *gameplay* son más difíciles a medida que va progresando con la historia, de manera que la curva dramática global crece junto al aumento de su dificultad. Sin embargo, la tensión lúdica/narrativa se libera en el último núcleo de la trama con su resolución y, en términos *gameplay*, se piensa en un nivel donde literalmente no hay que hacer nada: como condición de victoria, al contrario de lo que ya se vendría ejecutando en los niveles anteriores, en los que predomina el movimiento constante, al final el sujeto/jugador deberá frenar sus acciones, de manera que signifique esta “aceptación” que se ha planteado.

Asimismo, otro de los aspectos que caracteriza al diseño argumental y lúdico, con respecto a las unidades de *gameplay* del juego, es la consecución lineal de los acontecimientos. Esto se puede ver a partir de la organización secuencial de la trama, que es propio al formato narrativo de un cómic, y, a su vez, en el acceso a cierto conjunto de niveles, que se da luego de haber pasado por ciertas páginas de cómics.
Es así que también se ve la fuerte coherencia discursiva entre ambos diseños, donde el grado de libertad es mínimo, tanto por su narrativa lineal, como por su dinámica estructural. Si bien hay cierto grado de variabilidad a nivel local, es decir, en el diseño de cada nivel en particular, pues cada uno propone una manera diferente de llegar hacia arriba, el diseño de los niveles global presenta una *gameplay cerrada* (Pérez Latorre, 2012), esto es, no hay una libertad de elección de opciones a tomar para conseguir el objetivo de escapar, en tanto que siempre hay una sola forma de hacerlo en cada uno. Esto es lo que se conoce como condición de victoria o *script* de juego (Pérez Latorre, 2012), donde obligatoriamente se debe repetir un patrón recurrente de mecánicas en la dinámica global de juego para alcanzar el objetivo principal, es decir, hay una estructura fija, redundante, de fondo, donde el Sujeto/jugador constantemente volverá a empezar. En términos de significación, esto acentúa aún más el formato de cómic y, particularmente, una de sus características: el esquema iterativo, analizado por Eco (1965), en el que siempre hay un volver-a-empezar constante por parte del personaje principal.

Análisis del Mundo lúdico/narrativo

El Entorno

Como ya se ha mencionado, el mundo es una invención de Eva dentro de la mente de Carl, aprovechando como recursos aquellos temores que tiene el personaje para que a la larga sepa lidiar con ellos. Además, conforme se avanza en los niveles, la dificultad es creciente. Es así que se promueve no solo una progresión narrativa, sino también lúdica. Esto, por un lado, me lleva a hablar de la temporalidad del Entorno, marcada por el contraste que hay en el juego entre el potencial de acción del Sujeto/jugador y el potencial de eventos del Entorno, lo que implica que haya un determinado efecto rítmico para evaluar dicha temporalidad (Pérez Latorre, 2012).
En el primer nivel se puede ver un ritmo temporal marcado por una distensión, en la medida en que el potencial de acción del Sujeto/jugador es mayor al potencial de eventos del Entorno de juego. En el segundo nivel el Entorno acompaña las acciones del Sujeto/Jugador, por lo que hay una igualdad de condiciones. Sin embargo, a partir

del nivel 3 es mucho más probable que el Sujeto/jugador tenga más dificultad para lograr el objetivo, ya que el Entorno no acompaña sus acciones, sino que éste se debe adaptar al patrón.

De esta manera, este último nivel del prototipo vislumbra el comienzo del aumento de la tensión lúdica. Esta dinámica no solo es así para ir enseñando progresivamente las reglas del Entorno y lo que debe hacer el Sujeto/jugador, sino también para significar la apariencia de un ambiente, en principio, relativamente calmo para luego pasar a ser hostil. Se puede ver cómo los objetos no solo pueden ser plataformas, sino también elementos que devuelven al personaje/jugador a un estado inicial.

Por otro lado, se debe tener en cuenta la espacialidad del Entorno. Una primera característica es que el mundo está estratificado en las diferentes escenas de películas/niveles que el Sujeto/jugador debe atravesar. Y, si bien esto puede parecer una espacialidad fragmentada, como puede verse en los sitios web donde el cambio de un hipertexto a otro implica un salto abrupto, *Dismedia*, como cualquier otro videojuego, presenta transiciones que hacen que el espacio sea menos rígido, en tanto que apunta a ser más orgánico a toda la experiencia. Intercalar entre escenas de páginas de cómics y niveles, acompañado de cortinas y animaciones de televisión con la frase “No puedes escapar”, implica intersticios que siguen sumando a la dinámica lúdica/narrativa del juego.

Otra caracterización del Entorno con respecto a su espacialidad es la centralidad que presenta en el campo de acción del Sujeto/jugador. Es decir, nada sucede por fuera de la vista de la persona que está jugando, así como del personaje principal, sobre todo porque no sería coherente a lo que se plantea en términos narrativos. Como se ha dicho, todo lo que sucede es en la mente de Carl, intervenido por una Eva que aparece como globo de diálogo, de manera que necesariamente el mundo girará en torno a él. Y, en el diseño de este mundo/entorno, también están presentes algunos de los “barbarismos” de nuestra actual “cultura snack” (Scolari, 2020). La "miniaturización" (p. 159) es uno de ellos. Es decir, reducción sin sustracción.

Hoy los *smartphones* lo guardan todo y también pueden guardar a *Dismedia*, así como *Dismedia* puede guardar una manera de representar nuestra realidad, sus objetos culturales y los debates que intentan comprenderla. En el prototipo todo es pequeño y, sin embargo, nada deja de decir mucho. A su vez, ¿ha notado que pareciera que los niveles y sus transiciones no duran? Esto remite a lo efímero y, por tanto, se habla de la "fugacidad" (p. 160). Cada nuevo nivel implica su rápido consumo para pasar al siguiente. Y, si bien los primeros dos niveles pueden ser más estables, en el tercero comienza la sensación de turbulencia. Por eso, otra característica es la "aceleración" (p. 173).

Por último, hablemos de la "fragmentación" (p. 162) y la "remixabilidad" (p. 167): cada nuevo espacio, en principio, cada nueva película, en el que se encuentra Carl es siempre un nuevo fragmento de algún objeto cultural. Son distintos contenidos que se reúnen en esta construcción del entorno para ponerse en relación, como también el cómic y la televisión a la vez, y conformar toda una estructura, un mundo, que constantemente cambia. En este sentido, vale la siguiente cita: "los bárbaros trabajan con esquirlas del pasado transformadas en sistemas de paso". (Baricco en Scolari, 2020, p. 167).

Y como *bonus track*: ¿En algún momento se preguntó si el protagonista, además de hallarse en un *remix* de cómic y televisión, está en el videojuego en sí? En ese caso, nosotros, en muchos aspectos, somos él situados en nuestro propio *Game* (Baricco, 2018): la combinación, y casi sin fronteras, entre el mundo físico y el mundo virtual, que conforma la realidad actual. Un tablero en el que estamos en continuo movimiento, que es difícil de jugar y que constantemente domina o gana quien sepa hacerlo mejor.

El Sujeto/jugador

Comencemos a hablar por la dimensión descriptiva del Sujeto/jugador a partir de sus reglas de estado (Pérez Latorre, 2012), es decir, aquellas reglas invariantes durante cada uno de las unidades de *gameplay*/narración que determinan su condición de ser/estar en el mundo. Seguramente se ha podido notar que no hay una economía de elementos atribuibles al avatar, es decir, no hay niveles de experiencia, niveles de salud, etc., como suele haber en otros videojuegos. En *Dismedia*, como todo se desarrolla en la mente de Carl, se volvería poco coherente, en términos de significación, por ejemplo, plantear que el personaje tenga un cantidad máxima de vidas y que, luego, haya un *game over*.

Además de que nada de lo que sucede es real, se busca transmitir el peso de la existencia constante del personaje en un mundo que lo tiene encerrado, sin libertad alguna, y que constantemente lo está perturbando, haciéndolo volver a empezar desde el mismo lugar. Incluso, cuando desaparece vuelve a aparecer inmediatamente, porque claramente no puede morir y, asimismo, la onomatopeya, también propia de los cómics, remarca una comicidad que aumenta aún más la tensión del protagonista. Es una “burla” continua con la que, en principio, no puede lidiar y que vuelve su deseo de escapar una obsesión. Este bucle de un estado de siempre-presente y un recurrente volver-a-empezar nos lleva, entonces, a analizar la dimensión de acción/transformación del Sujeto/jugador (Pérez Latorre, 2012), es decir, sus modos

de hacer en el entorno: en primer lugar, las constantes mecánicas de evadir y/o apilar son necesarias para siempre alcanzar el mismo objetivo: poder escapar.

En muchos videojuegos, los objetivos necesarios para progresar no tienen un orden de realización y es posible elegir cuál hacer en la medida en que se quiera. Esto puede connotar mayor libertad, espontaneidad, indeterminación, etc. En *Dismedia*, la falta de elección de múltiples objetivos posibles acentúa el encierro que transita el personaje/jugador y expresa una sensación de imposibilidad o impotencia ante un no-poder-hacer, lo cual marca, entonces, que lo único importante es salir del mundo en el que se encuentra. Además, para conseguir dicho fin, siempre se podrán realizar las mismas mecánicas mencionadas. Estas acciones se vuelven obligatorias en cada nivel, no solo porque son necesarias para alcanzar el objetivo, sino porque son las únicas que se pueden utilizar para hacerlo, con lo cual, este "poder-hacer" es necesariamente un "deber-hacer", de manera que se sigue representando la falta de libertad.

Asimismo, siempre se estaría significando una idea que es central a comunicar: para salir de un mundo que aborrece, Carl tiene que usar a su favor aquellos elementos que rechaza. Con esto intento transmitir una doble contradicción. Por un lado, la atracción morbosa de los intelectuales que dicen criticar la cultura de masas, que sucumben cada vez más ante la fascinación en lugar de sustraerse de ella, como lo marca Umberto Eco (1965). Carl es precisamente esto: un apocalíptico. Por eso, la "A" en su pecho en un traje de Superman, también como guiño al libro de dicho autor. O dicho de otro modo, en términos de Alessandro Baricco (2008; 2018) y sin olvidar que la historia está temporalmente ubicada en nuestra actualidad, el personaje principal es parte de una civilización que intenta proteger un pasado que está colapsando ante un inminente apocalipsis cultural, producto de la globalización y la insurrección digital, y representado a partir de la ironía de una cabaña alejada y, sin embargo, dentro de California.

Si bien durante el transcurso de la trama se irá entendiendo esta característica del personaje principal, ahora es necesario adelantar lo siguiente: en su niñez, Carl tuvo la curiosidad de poder probar aquello que su familia constantemente le negó. Solo podía ver de lejos el entusiasmo de su primo, quién sí pudo ser parte, durante toda su vida, del consumo de los objetos que la industria cultural siempre proveyó. Y no solo eso, sino que en la actualidad, Mac es un entusiasta de creer que las tecnologías de la información y comunicación empoderan a los individuos y que contribuyen a su libertad personal. Y es bajo esta premisa, propia de una "ideología californiana" (Barbrook y Cameron, 1995), que Mac hace lo que hace como CEO de su propia

empresa: Prometeus Inc[8]. El primo de Carl es su contraparte, es decir, un integrado (Eco) o un bárbaro (Baricco). Sin embargo, "[...] este mundo, que unos pretenden rechazar y otros aceptan e incrementan, no es un mundo para el superhombre. Es también el nuestro" (Eco, 1965, p. 15).

Y precisamente ésta es la otra parte de la contradicción: Carl intentando escapar de un mundo del que nunca podrá. Como menciona Carlos Scolari (2011), tomando la idea de Baricco (2008), "Los bárbaros están aquí. La mutación ya llegó (...) nada volverá a ser como antes" (párr. 9). Y particularmente con esto hay algo más a significar: la transformación que atravesará el personaje principal a lo largo de la historia. Si bien en principio podemos ver el rechazo que tiene el protagonista a los elementos que necesariamente debe usar, el entorno también le está ofreciendo un modo de lidiar con ellos. Es una árdua tarea por la que tiene que pasar Carl para, al fin, llegar a entender que todo es una ilusión: no solo la de la IA, sino también la que él ha perseguido durante toda su vida.

Nivel 4 (+4000 puntos)

El videojuego como punto de reflexión

Ya se había adelantado la idea de que la persona que juega también es "jugada" por el juego y, aún más, "el juego es la primera estrategia cognitiva del ser humano y, como tal, una herramienta increíble para explicar y entender el mundo" (Frasca, 2007, p. 43), lo que da cuenta de que los videojuegos pueden funcionar (de hecho, lo hacen) muy bien como un recurso pedagógico. En mi caso, con el prototipo intento que *Dismedia* pueda verse, al menos, como un puntapié para reflexionar acerca de temas que son relevantes para nuestro campo de estudio, como lo hace, por ejemplo, *WE BECOME WHAT WE BEHOLD* (Case, 2021)[9].

Suponiendo que ya lo jugó, me doy la libertad de revelar *spoilers*. Resumo: el sujeto/jugador es específicamente la persona que está jugando. No contamos con un avatar para controlar, sino que el personaje principal es uno mismo. La mecánica del sujeto/jugador es muy simple: "fotografiar". ¿A qué? A aquellas situaciones que son relevantes. ¿Para quién? Para aquellos personajes que se pueden ver caminando por el entorno y que representan a la población. Cada situación de interés fotografiada se va a imprimir en una especie de televisor en el cual esta "mini-sociedad" podrá

[8] De hecho, este nombre que he elegido para la compañía de este personaje tiene su inspiración en *Prometeus - La Revolucion de los Medios*, de Casaleggio Associati (s.f), para volver aún más visible lo que estoy intentando significar.

[9] Momento de frenar la lectura, buscar el juego y, obviamente, jugarlo.

observar. Pero, hay una "trampa": la *gameplay* nos induce a tomar cierto comportamiento de qué fotografíar, porque lo que se considera de interés, no lo es tanto para estas "personitas", sino que lo es para el filtro por el cual pasa la imagen y que indica, a modo de mensaje, si efectivamente es importante o no a lo que le estamos haciendo captura.

Esta experiencia muestra, entre otras cuestiones, que el sujeto/jugador, con su "cámara" y el "televisor", y con la ayuda de dicho filtro, debe poner énfasis sobre determinados hechos, que modelan la temporalidad y espacialidad del entorno. En términos de su potencial expresivo, el juego significa cómo los medios, a partir de lo que establecen como agenda, moldean el comportamiento de la población, y cómo, de los constantes resultados, se construye un círculo vicioso que desemboca en una crisis social. En fin, nos lleva a reflexionar la manera en que se construye una dinámica de interrelación entre el discurso mediático y las prácticas sociales, donde ambos se modelan mutuamente, y lo que ésto puede implicar.

En el caso de *Dismedia*, busco que se pueda reflexionar y discutir no solo acerca de los conceptos de cada autor, sino también del papel que tenemos como comunicadores al momento de analizar los objetos culturales. Durante el nivel anterior, ya se han podido ver las diferentes instancias de articulación que ha habido entre el diseño lúdico y narrativo, y el contenido teórico. Pero de todo ello hay una reflexión más que "me ha quedado en el tintero" o que, al menos, no he desarrollado del todo y que puede resumir de manera conclusiva todas las decisiones que fui tomando. Esto tiene que ver con el concepto de fondo que he querido transmitir, un norte que me posibilitó mediar entre las decisiones de diseño y la teoría de nuestro campo de estudio: como en algún punto mencioné, Umberto Eco (1965) esquematiza dos posturas alrededor del debate sobre la cultura de masas: los apocalípticos son aquellos intelectuales que ven los males del fenómeno y los integrados son aquellos que ven sus bondades.

Sin embargo, el autor plantea esto como un sinsentido: no deberían preguntarse si es buena o mala, sino mejor entender cuáles son las intervenciones que pueden tomarse para que los medios masivos de comunicación sean vehículos de valores culturales críticos y autónomos, porque, en realidad, no queda otra. Y, precisamente, esta idea es la que tomo: la cultura de masas es un hecho irreversible. De manera similar, Baricco (2008; 2018) propone la inevitabilidad de la mutación de la realidad hacia una digitalización, potenciada por unos bárbaros, con el pesar de una civilización que intenta proteger a toda costa el pasado. En esencia, de ambos autores, el concepto que utilicé para significar todas las piezas de *Dismedia* está en el absurdo de rechazar lo inexorable, de intentar combatir obsesivamente contra una quimera y, entonces, de

que el único escape posible es tan solo aceptar, aunque de manera crítica, el mundo en el que nos encontramos, el entorno en el que se encuentra el protagonista y quienes jugamos. Al igual que Carl, no tenemos otra opción más que vivir en el *Game* (Baricco, 2018).

De esta manera, si el docente así lo prefiere, en lugar de comenzar una clase con preguntas disparadoras de ideas, ¿por qué no proponer jugar para luego reflexionar al respecto? Ahora bien, usted me podría preguntar: "¿Qué garantía hay de que los estudiantes quieran jugarlo?". Un cuestionamiento muy válido. Por eso, al ser este un trabajo que busca articular las Ciencias de la Comunicación con el *Game Design*, tampoco debo dejar de mencionar, además, aquello que hace a un juego o videojuego, y particularmente a *Dismedia*, un producto "divertido".

Cuando reflexionar se vuelve divertido

¿*Dismedia* se podría considerar un videojuego "divertido"? Y, si es así, ¿qué lo hace serlo? Bueno, del análisis que se ha hecho a partir de su diseño del sistema de juego, es decir, el mundo y sus reglas, y el diseño de su dinámica, esto es, la experiencia prescrita a objetivos, para dar cuenta del potencial de significación de estos elementos, se pueden agregar más indicios que explican por qué este prototipo tiene la potencialidad de mantener "enganchada" a la persona que está jugando. Es lo que voy a hacer a continuación y, por eso, demos por sentado que se puede responder afirmativamente la primera pregunta. Pasemos a la siguiente: Pérez Latorre (2013), a partir de la macroestructura y microestructura del diseño lúdico-narrativo, define una serie de "factores de diversión lúdica" (p. 230). Por un lado, están los "[...] los factores relativos a las relaciones del usuario/jugador con el entorno [...]" (p.230) y, por otro lado, "los factores relativos a la forma de los procesos de resolución de problemas" (p. 230). ¿Cuáles de estos factores se pueden ver en el juego?

En lo que respecta al primer eje, en primer lugar encontramos el factor de "entorno de interacción con sentido nítido + no trascendencia" (p. 231). Esto tiene que ver con que los videojuegos nos proporcionan objetivos sumamente claros que nos llevan a tomar acciones cuyos resultados son igualmente claros. El sujeto/jugador toma decisiones que tienen un porqué y el juego es transparente al respecto. Asimismo, lo que se hace dentro del juego no repercute significativamente en la vida real, en tanto que si perdemos, siempre podemos comenzar de vuelta. Esto efectivamente ocurre con *Dismedia*, cuyo objetivo siempre es el mismo: escapar. Y las acciones que toma el sujeto/jugador tienen un resultado nítido: ya sea por caer entre los objetos, que los mismos caigan encima del personaje o que se pase de nivel, constantemente se

ofrece retroalimentación al jugador que le da claridad sobre si ha perdido o si ha conseguido el objetivo para ese nivel, de manera que se contribuye a su aprendizaje de las reglas y del comportamiento del mundo. Y, además, ante una condición de derrota, siempre se podrá volver a empezar.

Aparejado al anterior factor mencionado, también se puede ver, articulada a las reglas del juego, un espacio de cierta libertad, lo que hace que haya variabilidad en cada partida que se juega. Esto es un condimento para propiciar la diversión, porque evita la monotonía y, en última instancia, el aburrimiento. En *Dismedia* cada nivel siempre es distinto, con lo cual, dadas las mecánicas, las estrategias a tomar siempre van a variar, lo que propicia el interés por seguir jugando.

Conjugado a esta "libertad", otro factor es el de la "participación lúdica" (p. 235), y particularmente para *Dismedia* lo que tiene que ver con la posibilidad de interactuar con el entorno que posee el sujeto/jugador, así como también su "poder" para ir aprendiendo cómo funciona todo, sin necesidad de que se le esté diciendo cómo debe proceder en cada momento. Cada nivel presenta un patrón, el cual la persona que está jugando debe descubrir para, luego, formular una estrategia y así lograr el objetivo. Es precisamente está sensación de "descubrimiento" y "poder" lo que marca un efecto gratificante.

Asimismo, es importante que el descubrimiento que va haciendo el sujeto/jugador sea progresivo, es decir, que no se le de toda la información de golpe, sino que sea de manera suave y escalonada. Esto resulta necesario para no abrumar a la persona que está jugando y que su experiencia sea innecesariamente estresante. En el caso de *Dismedia*, el primer nivel solo muestra su objetivo, una condición de derrota y la posibilidad de moverse hacia los laterales y saltar. En el segundo, por un lado, ya se puede ver que hay objetos con los cuales es posible interactuar, de manera que en ese momento se entiende que es posible apilarlos. Por otro lado, además de mantenerse la primera condición de derrota, también se aprende que hay objetos que caen y, además, que hay que evitar que los mismos caigan encima del personaje. Con toda esta información acerca de las reglas, se inaugura el tercer nivel. Además de las reglas, el desarrollo narrativo también es progresivo. La idea es que la trama y el mundo se vayan develando de a poco.

Ahora bien, pasemos al segundo eje: uno de los factores que se puede ver claramente en el prototipo es el de "competitividad y retos bien nivelados" (p. 239). A grandes rasgos, esto tiene que ver con que la curva de dificultad debe acompañar el grado de habilidad/experiencia que tiene la persona que está jugando, es decir, el juego no debería ser retador en exceso, de manera que lleve a la frustración, así como tampoco debería ser muy fácil, ya que eso llevaría al aburrimiento, y todo ello, en última

instancia, concluiría en que se deje de jugar. Es así que se debe alcanzar una buena nivelación de los niveles para que el jugador consiga entrar en lo que se conoce como estado de flujo (*flow*), concepto de la teoría de Csikszentmihalyi (citado en Pérez Latorre, 2013). Esto es, "[...] la sensación de estar participando en una actividad que le empuja a intentar dar lo mejor de sí mismo pero, al mismo tiempo, se siente capaz de alcanzar el objetivo perseguido." (p. 240).

Como mencionan Graciela Esnaola Horacek y Diego Levis (2009), investigadores de la relación entre la pedagogía y lo lúdico, el estado de *flow* lleva a altos niveles de concentración, disfrute y compromiso, acompañado de una atención focalizada e inmersión en la actividad. Por eso, un componente de esto tiene que ver también con la propuesta de metas claras y las recompensas derivadas de éstas, o una retroalimentación positiva en general. En *Dismedia*, pasar de nivel implica ser recompensado con eventos narrativos relevantes. Por otra parte, el crescendo narrativo acompaña el aumento progresivo de la dificultad. Es así como se mantiene motivada a la persona que está jugando.

Con respecto a la nitidez, otro factor relevante es la "evaluación nítida de la progresión" (p. 242), en cuanto a los procesos de resolución de problemas. Por eso, es usual ver en los juegos la adquisición de puntos o mecánicas nuevas, como experiencia, monedas, habilidades, etc., que le hacen notar al sujeto/jugador su progreso dentro del videojuego y así comprender que su tiempo invertido tiene resultados evidentes que, por más que sean simbólicos, resultan gratificantes. Cabe mencionar que la evolución narrativa también es un evento que marca el avance de la persona que está jugando y es así como he decidido que suceda en *Dismedia*.

Por último, habiendo mencionado la idea de un espacio de libertad en un sistema de reglas en el primer eje, en lo que respecta a este segundo ámbito, otro factor que potencia el interés en el juego es la conjugación de patrones con componente de variabilidad e incerteza. Como sucede en el prototipo, se aprenden unas mecánicas básicas, pero hasta no entrar en cada nivel (y quizás después de unos varios intentos), no se puede determinar qué es lo que sucederá y cómo se puede alcanzar el objetivo. Esto lleva al sujeto/jugador a tomar acciones que ya ha aprendido, pero de maneras novedosas. En definitiva, para el diseño de juegos, fundamentado en este caso en la psicología cognitiva, se promueve una articulación entre "[...] el pensamiento reproductivo, basado en la construcción de rutinas y en la memoria, y el pensamiento productivo, orientado a la creatividad y la búsqueda de soluciones innovadoras". (p. 244), para que el proceso de resolución de problemas sea gratificante.

¿A usted, le divirtió *Dismedia*?

Continuará… (+5000 puntos)

¡Felicitaciones! Ha llegado a la parte final de todo este recorrido. Ojalá que haya podido disfrutar tanto como lo hice yo y que haya podido ver el valor del perfil que puede tener alguien que haya o esté estudiando Ciencias de la Comunicación para la industria del desarrollo de videojuegos. Aún así, como he dicho, esto es un punto de partida. Pero, es precisamente a partir de este primer comienzo que puede empezar la "mutación". El comunicador-*game designer* ya se puede vislumbrar. Una persona con un ojo crítico para analizar y elaborar experiencias interactivas, y con la capacidad para significarlas coherentemente. Y, como se ha visto, entre tantos campos de acción, la educación puede ser uno de ellos.

Sin embargo, a este último nivel le quiero dedicar unas últimas palabras más, en lo que respecta a los desafíos que vendrán de aquí en adelante. Por un lado, el diseño y desarrollo del prototipo ha sido un árduo trabajo en el que, por haberlo hecho solitariamente, tuve que ser varios perfiles a la vez: artista, animador, sonidista y programador. Si bien ha sido fascinante aprender tanto de cada área, ya existen personas sumamente profesionalizadas en cada una como para hacer la tarea mil veces mejor. Desde mi punto de vista, *Dismedia* consigue su objetivo de conceptualizar lo que luego sería el videojuego final. Y claro, ésta es la razón de ser de todo prototipo: mostrar y ver qué tal resulta. Pero, acabarlo va a implicar tener un equipo que me acompañe, para que pueda potenciarlo en tiempo de desarrollo y pulido; y así, finalmente, lanzarlo.

Por otro lado, a pesar de haber adelantado la idea de todo esto como un recurso pedagógico, particularmente un puntapié para reflexionar, y justificar que efectivamente se jugaría por contar con los factores necesarios que contribuyen a la "diversión", también se podría alegar que el mismo acto de jugar no bastaría, sino que toda la práctica educativa en sí, dentro del espacio de enseñanza, debe ser necesariamente lúdica. Esto tiene que ver con la dificultad en la que se halla el sistema de educación formal actual, que no ha sido pensado para responder a las prácticas sociales atravesadas por la digitalización (Brooks-Young en Castellón y Jaramillo, 2013), por lo que también resultaría necesario, para acompañar el uso del videojuego, reemplazar el acto pedagógico de exponer "[...] los contenidos por uno participativo en donde el hacer y el descubrir son los ejes centrales" (Prensky en Castillón y Jaramillo, 2013, p. 272). Siguiendo en esta misma línea, cómo medir la eficacia que tendría *Dismedia* dentro del aula es otro elemento a tener en cuenta.

Es así que esta travesía no ha acabado para mí. Al contrario, recién empieza y, quizás, también para quien está leyendo esto. A continuación, pase a ver cuál ha sido su resultado.

Score:

- Sume solo los puntos de cada nivel que leyó.
- +2000 puntos si leyó todas las notas al pie.
- +3000 puntos si consultó *El lenguaje videolúdico*.
- -1000 puntos si se salteó algún nivel.
- -2000 puntos si tuvo que recurrir al índice.
- -3000 puntos si jugó al prototipo antes del Nivel 2.

Logros:

- ➢ Apocalíptico/a: si obtuvo menos de 10000 puntos.
- ➢ Integrado/a: si obtuvo más de 10000 puntos.
- ➢ Civilizado/a: si obtuvo a partir de 12000 puntos.
- ➢ Mutante: si obtuvo a partir de 15000 puntos.
- ➢ Bárbaro/a: si obtuvo 20000 puntos.

Índice

README FIRST **3**

Main Menu **5**

Quests 5

Settings 5

Nivel 1 (+1000 puntos) **6**

El crossover definitivo 6

Pausa **10**

Nivel 2 (+1500 puntos) **12**

¡Es momento de jugar! 12

Nivel 3 (+3500 puntos) **14**

¿A qué !@#$%* acabo de jugar? 14

Mi caja de herramientas 14

Análisis de gameplay y narratividad 15

Análisis del Mundo lúdico/narrativo 20

El Entorno 20

El Sujeto/jugador 22

Nivel 4 (+4000 puntos) **24**

El videojuego como punto de reflexión 24

Cuando reflexionar se vuelve divertido 26

Continuará… (+5000 puntos) **29**

Score: **30**

Logros: **30**

Índice **31**

Créditos **32**

Referencias bibliográficas 32

Videojuegos citados 33

Tecnologías citadas 33

Filmografía 33

Créditos

Referencias bibliográficas

Barbrook, R. y Cameron, A. (1995). The Californian Ideology [La Ideología Californiana]. *Mute*. https://www.metamute.org/editorial/articles/californian-ideology

Baricco, A. (2008). *Los bárbaros: Ensayo sobre la mutación*. Barcelona: Anagrama.

Baricco, A. (2018). *The Game*. Barcelona: Anagrama.

Casaleggio Associati. (s.f). *Prometeus - La Revolucion de los Medios* [Archivo de Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=aD4XtZqJu-U&ab_channel=CasaleggioAssociati

Castillón, L. y Jaramillo, O. (2013). Educación y videojuegos: Hacia un aprendizaje inmersivo. En C. A. Scolari (Ed.), *Homo Videoludens 2.0. De Pacman a la gamification*. (pp. 265-281). Col·lecció Transmedia XXI. Laboratori de Mitjans Interactius. Universitat de Barcelona. Barcelona.

Ciencias de la Comunicación – UBA. (s.f.). *Perfil del/a Egresado/a*. Recuperado el 8 de agosto del 2022 de http://comunicacion.sociales.uba.ar/?page_id=4224

Eco, U. (1965). *Apocalípticos e Integrados*. Barcelona: Lumen.

Esnaola Horacek, G. y Levis, D. (2009). Videojuegos en redes sociales: aprender desde experiencias óptimas. *Comunicación: revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales*, *1*(7), 265-279. http://hdl.handle.net/11441/58316

Frasca, G. (2007): Juego, videojuego y creación de sentido. Una introducción. *Comunicación: revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales, 1*(7), 37-44. http://hdl.handle.net/11441/58039

Hunicke, R., Leblanc, M., Zubek, R. (2004). *MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research.* AAAI Workshop - Technical Report. 1. https://www.researchgate.net/publication/228884866_MDA_A_Formal_Approach_to_Game_Design_and_Game_Research

Nallar, D. (2015). *Diseño de juegos en América latina. TEORÍA Y PRÁCTICA. I. ESTRUCTURA LÚDICA*. Edición al cuidado de Cecilia Barat.

Pérez Latorre, O. (2012). *El Lenguaje Videolúdico. Análisis de la significación del videojuego*. Barcelona: Laertes.

Pérez Latorre, O. (2013). Apuntes sobre la teoría de la diversión. En C. A. Scolari (Ed.), *Homo Videoludens 2.0. De Pacman a la gamification*. (pp. 223-252). Col·lecció Transmedia XXI. Laboratori de Mitjans Interactius. Universitat de Barcelona. Barcelona.

Riot Games (2019). *Clase de diseño de juegos de la Academia URF. Versión 1.5 (20 de agosto del 2019)*. Recuperado el 8 de agosto del 2022 de https://www.riotgames.com/es/la-academia-urf-online

Scolari, C. (2011). Baricco y los bárbaros: entre Homero, Flaubert y Steve Jobs. *Hipermediaciones*. https://hipermediaciones.com/2011/03/27/baricco-y-los-barbaros-entre-homero-flaubert-y-steve-jobs/

Scolari, C. (2020). *Cultura Snack*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: la marca editora.

Univision. (20 de mayo de 2013). *Cómic vs Manga: el boom oriental en occidente*. Univision. Recuperado el 13 de octubre del 2022 de https://www.univision.com/entretenimiento/geek/comic-vs-manga-el-boom-oriental-en-occidente

Videojuegos citados

Case, N. (2016). *WE BECOME WHAT WE BEHOLD*. Itch.io.

Google (2019): *Whirlybird*. Google.

Kojima Productions (2019): *Death Stranding*. Sony Computer Entertainment.

Level-5 (2007): *El profesor Layton y la villa misteriosa*. Nintendo.

Lima Sky (2009): *Doodle Jump*. Lima Sky.

Team ICO (2001): *Ico*. Sony Computer Entertainment.

Thatgamecompany (2012): *Journey*. Sony Computer Entertainment.

Tecnologías citadas

Adobe Systems. (1987). *Adobe Illustrator*. Adobe Systems.

Dannenberg, R. y Mazzoni, D. (2000). *Audacity*. Muse Group.

Capello, D. (2001). *Aseprite*. Igara Studio S.A.

Microsoft Corporation. (2000). *C#*. Microsoft Corporation.

Unity Technologies. (2005). *Unity*. Unity Technologies.

Filmografía

Chaplin, C. (Director). (1940). *The Great Dictator* [El Gran Dictador] [Película]. Charles Chaplin Film Corporation; United Artists; Charlie Chaplin Studios

Guillermin, J. (Director). (1976). *King Kong* [Película]. Dino De Laurentiis Company.

Spielberg, S. (Director). (1982). *E.T. the Extra-Terrestrial* [E.T., el extraterrestre] [Película]. Universal Pictures; Amblin Entertainment.