

Intelección, Ludicidad y Mundo: Pasos hacia una comprensión sistémica de los fenómenos lúdicos contemporáneos.

Guillermo Sepúlveda Castro^(*)

Resumen: Estamos en pleno siglo XXI. Los videojuegos han cambiado y nosotros hemos cambiado con ellos. Comprendiendo este nuevo escenario, el presente escrito apuesta a la proposición de un modelo que integra cuatro niveles de análisis: filosófico-político, histórico, tecno-cultural y socio-antropológico; los cuáles, en conjunto, pretenden amplificar el estudio de los denominados Game Studies hacia la consideración de experiencias lúdicas líquidas, poco consideradas en las perspectivas más tradicionales y, a la profundización de lo que denominaremos desde ahora como Estudios de Ludicidad.

Palabras claves: videojuego - intelección - Game Studies - experiencias lúdicas líquidas - ludicidad.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 111]

^(*) Guillermo Sepúlveda Castro es Magíster en Gestión de Personas en Organizaciones de la Universidad Alberto Hurtado, Sociólogo de la Universidad de Concepción y Consultor Senior de Gamificación. Se ha desempeñado como Docente en el Instituto Profesional Arcos (2014-2017), en el Instituto Valle Central (2018-2022) y en la Universidad SEK (2018-2020) en las áreas de Videojuegos, Sociología de los videojuegos e Historia cultural de la Gamificación. Actualmente es Investigador independiente de Videojuegos y Ludicidad. Complementariamente es Gestor de Incidencias y Experiencia Digital en el área de Canal Online de Movistar Chile. Complementariamente, desde el año 2016 es gestor de redes de pensamiento en torno a los videojuegos y fundador del Ciclo de Conversaciones en torno a los videojuegos "El Último Arte". El cual ha contado con la participación de importantes exponentes del mundo del videojuego.

El fenómeno lúdico: Una revisión a su naturaleza

No es posible negar el juego. Casi todo lo abstracto se puede negar: derecho, belleza, verdad, bondad, espíritu, Dios. Lo serio se puede negar; el juego, no (Huizinga, 1968, p. 14)

Lo lúdico, por lo general, es descrito como una actividad o, en mayor medida, como un objeto. La razón de esta adscripción se debe principalmente al carácter dinámico y principalmente conductual de su forma de expresión.

Al contrario de las actividades pasivas del ser humano, esto es, de aquellas centradas en la difusión y/o representación de obras o discursos, lo lúdico tiende a involucrar a los sujetos que lo viven, y no se reduce al solo hecho de invitar a sentirlo. Con esto dicho, lo lúdico es experiencial por naturaleza y no únicamente, aunque a veces y no pocas de ellas, una manifestación discursiva para el goce de espectadores posibles.

Dentro de las formas de lo lúdico, se ha hablado en términos muy amplios de sus principales motivaciones (McGonigal, 2011; Caillois, 1986), e inclusive de sus diversas aplicaciones. En este último punto es importante la mención a los estudios en torno a los Serious Games y la propia Gamificación (González, C., 2014).

Adicionalmente se ha dicho que vivimos en una era lúdica, manifiesta en el gran poderío que ha logrado la industria internacional del videojuego, pero también por el crecimiento no menor de otras industrias ligadas al juego. Y es en este contexto en que resulta importante develar, cómo se manifiesta el fenómeno lúdico y de qué manera. En este sentido, este texto intenta ofrecer un método para intentar abarcar, desde distintos niveles, la forma y el horizonte implícito al que el juego y sus formas nos invitan a vivirlo e involucrarnos con él.

Definiciones importantes: El fenómeno lúdico, la Ludicidad y sus niveles de análisis.

En los tiempos que avanzan es imposible analizar los fenómenos culturales sin una vista panorámica del contexto histórico, político, tecnológico o inclusive demográfico que los alimentan como tales.

El fenómeno lúdico no es la excepción. Mas, es importante mencionar que su naturaleza se manifiesta de distinta forma y, por esto mismo, su despliegue no siempre revela su verdadera intención o proyección más íntima.

El método que este texto propone yace en una comprensión esencial: Lo lúdico y sus formas poseen una naturaleza diversa, pero pueden analizarse bajo varios niveles.

Los niveles que involucran esta invitación metodológica son los siguientes:

- *Nivel filosófico-político*: aspectos ideológicos y relacionados con el sistema de creencias dominante de una época y cultura. En este nivel hacemos uso del concepto de Matriz filo-

sófica expresado por Luis Heinecke en su obra *Método de Intelección Estratégica: Relación Creencia, Cultura y Sociedad* (2012).

- *Nivel sociohistórico*: aspectos ligados al tiempo histórico involucrado (Prehistoria, Antigüedad, Edad Media, Edad Contemporánea)
- *Nivel tecno-cultural*: aspectos ligados a los elementos materiales y tecnológicos de la época.
- *Nivel socio-antropológico*: aspectos ligados a los tipos de público objetivo a los cuales están dirigidos los juegos-videojuegos.

Cada uno de estos niveles expresa una perspectiva desde la cual puede analizarse el fenómeno lúdico. Si quisiéramos, inclusive, hacer un análisis de los diversos estudios que se han realizado en torno a lo lúdico, hay autores que centran su mirada en uno o dos de ellos, pero nunca en todos.

Podría plantearse que el abarcarlos todos es, en primera instancia, ambicioso y complejo, pero se considera necesario y posible, si se deja de analizar el fenómeno lúdico desde la mirada del juego/videojuego visto como producto cultural, esto es, dando primacía a su carácter de objeto culturalmente condicionado, sin historia y menos trasfondo filosófico-político (ideológico).

Autores que destacan por considerar más de un nivel son el mismo Johan Huizinga (1968) en su libro *Homo Ludens* al hacer referencia al juego como una antesala a la configuración de una cultura o el mismo Caillois en su libro *Los juegos y los hombres* (1986) cuando realiza un análisis del cambio lúdico-cultural entre lo que él denomina sociedades del vértigo (“primitivas”) -centradas en la máscara y el vértigo- a sociedades de contabilidad (“modernas”) -centradas en el mérito y el cálculo.

Por otra vereda, existen ciertos autores que observan el fenómeno lúdico desde sus jugadores, abarcado de esta manera el nivel socio-antropológico en profundidad, comprendiéndolo desde el contexto o situación, edad, sexo, nacionalidad, etc.

Adicionalmente, es más que conocida la mirada que observa los fenómenos lúdicos desde una perspectiva sociohistórica, la cual traza una cronología del avance de lo lúdico, haciendo hincapié en sus inventores, desarrolladores y artistas (diseñadores). Esta perspectiva se desprende, no obstante, de los análisis más culturales y sociológicos del fenómeno lúdico.

Bajo una mirada más marginal, resultan importantes los análisis filosófico-políticos. Destacan en esta categoría los estudios de género, étnicos e inclusive los análisis del discurso pro-violencia de los videojuegos competitivos o de los deportes. Caben dentro de esta categoría, en definitiva, todos los análisis del discurso de los distintos géneros de videojuegos, así como los análisis más particulares de determinadas sagas o desarrollo de personajes icónicos.

En textos anteriores se realizó una definición de la función lúdica, afirmando que:

las afinaciones teórico-conceptuales recién mencionadas en torno al juego atribuyen a este una propiedad de “constituyente cultural”, más que ser únicamente una producción de la cultura. Pasa a ser, bajo esta perspectiva, no sólo un “producto cultural”, sino una “plataforma constituyente de cultura (Sepúlveda, 2021a, p. 20)

Y al visualizarlo de esta manera, resulta difícil encasillar lo lúdico únicamente bajo uno o dos niveles de análisis, pues su naturaleza va más allá a la de representar algo o la de ser reducido únicamente a un objeto estático u obra. Sumado a lo anterior, es comprensible que exista el deseo de encapsularlo para facilitar su comprensión, pero la invitación de este texto es la de develar su carácter socialmente dinámico.

Lo lúdico, no es solo lo que los sujetos juegan o por qué lo hacen, sino lo que permite esta relación. Dicho esto, invitamos a comprender lo lúdico no sólo como un objeto u obra (entiéndase juego o videojuego), sino como una institucionalización bajo el lenguaje de lo lúdico, del deseo de repetición y sobrevivencia de una práctica o acción que pretende expandirse en un espacio y tiempo determinados

Esta definición nos invita a pensar en quién define este deseo y quién lo legitima, pues no puede atribuirse esta validación únicamente a una persona o colectivo. Al contrario, este texto invita a pensar que las propias culturas, entendidas como organismos vivos o, más precisamente, sistemas vivos de creencias, son las que definen lo que es lúdico y lo distinguen de lo que no lo es; por ende, establecen los parámetros de lo que es digno de ser institucionalizado y repetido lúdicamente, y de lo que no lo es y merece culturalmente concebirse como marginal y de poco interés social.

A esta definición cultural que practican históricamente los sistemas vivos de creencias lo denominaremos Criterio Lúdico-societal, el cual será definido en este texto como el criterio por el cual una sociedad o comunidad establece qué es lúdico o digno de volverse jugable (gamificable), con el propósito de ritualizarlo e institucionalizar su práctica colectiva. A su vez, las personas poseen un deseo de expandir su cotidianidad y habitar lúdicamente el mundo. A este deseo le denominaremos Voluntad Lúdica y representa el origen primario de la necesidad de jugar del ser humano en su existir.

Esto lo aborda muy bien el autor Jose Ortega y Gasset en su texto *El origen deportivo del Estado* (1983), donde describe esta Voluntad Lúdica -sin usar el mismo nombre- como:

La actividad original y primera de la vida es siempre espontánea, lujosa, de intensidad superflua, es libre expansión de una energía preexistente. No consiste en salir al paso de una necesidad, no es un movimiento forzado o tropismo, sino, más bien, la liberal ocurrencia, el imprevisible apetito (Ortega y Gasset, J., 1983, p.3)

Debido a lo anterior, la Ludicidad no es el estudio de algo o una práctica únicamente, sino el acercamiento metódico del encuentro humano de la Voluntad Lúdica con el Criterio Lúdico-Societal o, dicho de manera más sintética: la Ludicidad y el acto de jugar no existen sin sociedad que lo permita ni deseo humano que lo busque.

La Ludicidad en contexto humano: Energía vitalizadora de una voluntad de poderío.

Mas ahora decidme, hermanos míos: ¿qué es capaz de hacer el niño, que ni siquiera el león haya podido hacer? ¿Para qué, pues habría de convertirse en niño el león carnicero? Sí, hermanos míos, para el juego divino del crear se necesita un santo decir “sí”: el espíritu lucha ahora por su voluntad propia, el que se retiró del mundo conquista ahora su mundo” (Nietzsche, 1997, p. 34).

A pesar de todo lo mencionado, los niveles mencionados no tocan cuestiones que podríamos catalogar como el vivir lúdico en sí, comprendido ya no solo manifestación del fenómeno lúdico, sino a la búsqueda de los motivos vitales que tiene el sujeto-jugador para participar del ejercicio inmersivo de la experiencia lúdica (Voluntad Lúdica).

A este nivel lo denominaremos el nivel vital que puede ser comprendido de tres formas:

a. *Grado de inmersión de la Ludicidad a nivel personal*: pasivo – activo. Dícese del grado de participación que el juego-videojuego exige al sujeto-jugador para lograr una experiencia lúdica posible. En este punto es bueno considerar cuatro sub-niveles a estudiar:

- Nivel distractivo (pasivo): juego-videojuego diseñado para ofrecer una experiencia lúdica casual y distractiva (ejemplos: *Candy Crush*, *Tetris* y los “videojuegos casuales” en su totalidad)
- Nivel comunicativo (pasivo): juego-videojuego diseñado para ofrecer una experiencia lúdica cuya propuesta permite comunicar algo o informar de algo (Ejemplos: newgames, videojuegos narrativos, aventuras gráficas, novelas visuales etc.)
- Nivel formativo (activo): juego-videojuego diseñado para ofrecer una experiencia lúdica cuya propuesta permita educar o capacitar de algo (ejemplos: serious games y todo proyecto asociado a la Gamificación como metodología de formación educativa o empresarial).
- Nivel transformativo (activo): juego-videojuego diseñado para generar un cambio de consciencia en torno a determinadas temáticas sociales, tales como la discriminación, la defensa del medio ambiente, respeto a otras culturas, etc. (Ejemplos: *That Dragon*, *Cancer*, *Peacemaker*, *Salvagonia* etc.).

Estos niveles se presentan de manera acumulativa en el orden propuesto. Dicho esto, no hay juego transformacional sin antes ser formativo, comunicativo y distractivo; pero sí puede haber juego distractivo sin involucrarse necesariamente con los demás niveles.

b. *Canales o motivaciones lúdicas concretas por las cuales se origina la experiencia lúdica en sí*: Agon (competencia); Alea (suerte); Mimicry (simulacro o imitación) y Ilinx (vértigo).

Antes de describir cada uno de ellos es importante tomar en consideración la perspectiva de Caillois para comprender el juego como un canal para resolver un deseo (Caillois, 1986, p. 27). He aquí la importancia de incluirlo como parte del estudio de la Ludicidad y de considerar en el análisis, cuáles de estos canales/motivaciones son desplegados en la experiencia lúdica en análisis.

- *Agon (competencia)*: son los juegos que aparecen como una lucha en donde se crea una igualdad artificial para que los antagonistas se enfrenten en condiciones ideales (aunque no es del todo posible), con posibilidad de dar un valor preciso e indiscutible al triunfo del vencedor (ejemplos: fútbol, tenis, ajedrez. Este tipo de juegos requiere entrenamiento, disciplina y perseverancia, puesto que deja solo al jugador con sus recursos para aprovecharlos lo mejor posible)
- *Alea (suerte)*: En estos juegos los participantes tratan de salir favorecidos por el destino, tienen la ficción de abolir las cualidades naturales o adquiridas de los individuos, dejándolos en igualdad absoluta de condiciones frente a la suerte (ejemplos: dados, cara o cruz, etc.)
- *Mimicry (simulacro o imitación)*: consiste en volverse uno mismo un personaje ilusorio y conducirse en consecuencia. El sujeto juega a creer, a hacerse creer o hacer creer a los demás que es otro distinto de sí mismo. En estos juegos, los disfraces o máscaras tienen como función cambiar la apariencia del portador. (ejemplos: juegos de imitación padre-madre, médico-peciente, etc.)
- *Ilinx (vértigo)*: reúne los juegos que consisten en un intento de destruir, por un instante, la estabilidad de la percepción y de infligir a la conciencia lúcida una especie de pánico voluptuoso, es decir, los jugadores buscan aturdirse provocando la aniquilación de la realidad con brusquedad (ejemplos: dar vueltas sobre el eje hasta marearse, los voladores de Papantla, los juegos mecánicos de los parques de diversiones).

Autoras como Katya Mandoki agregan igualmente al tipo de juegos denominado *peripatos* (explorar) centrados en el “jugar a conocer o descubrir algo” (Mandoki, 2006, 133). La finalidad de estos juegos es la de canalizar el deseo de conocer espacios inexplorados y conocer nuevos mundos (Ejemplos: juegos-videojuegos de mundo abierto, prácticas ligadas al senderismo, etc.)

c. *Formas de despliegue a nivel lúdico-societal*: prendamiento – prendimiento: Dícese de la forma manifiesta de cómo el juego-videojuego se despliega públicamente. Entiendo de cuál es la forma de relación posible con la experiencia lúdica.

Relación sujeto-sujeto, por ende, más horizontal y de consonancia (Prendamiento) versus una relación sujeto-objeto, más vertical y de disonancia. Explicaremos con mayor detalle cada una de estas formas de despliegue a continuación:

1. **Prendamiento (consonancia)**: es la sensación de involucramiento estético con aquello que consideramos atractivo. Recalca Mandoki que: “Lo que hace posible el prendamiento es esa afinidad morfológica íntima entre el

sujeto y el objeto. (...) tal adherencia es también el mecanismo que permitiría la integración del individuo en el seno de la heterogeneidad social” (Mandoki, 2006, p. 89).

Prendimiento (disonancia): es la sensación de distancia estética con aquello que consideramos atractivo. Suele ocurrir cuando algo no es afín a nuestros designios propios dentro del mundo de la vida, pero lo validamos de manera distante con el solo objeto de deleitarnos o jugar de manera brusca. Cabe dentro de este tipo de relación con el objeto mismo: la crueldad y el espectáculo.

Y a propósito de la “crueldad y el espectáculo”, Mandoki sostiene que:

Como adultos, estos juegos crueles los juegan los militares, celadores, cónyuges y maestros que juegan a torturar subordinados, presos, consortes y alumnos con diversos grados de violencia. Por vergonzosos que puedan parecerle al teórico, su repulsión no le da derecho a ignorarlos. La diferencia entre el juego cruel y el cordial depende de su vínculo al prendamiento o al prendimiento. En un caso hay buena fe, en otra mala fe que no es sólo una categoría moral sino estética, pues compromete la sensibilidad por prendimiento (Mandoki, 2006, p. 175)

La Ludicidad en el juego-videojuego: De la gamificación de cosas y procesos a la gamificación de experiencias.

El valor de un pueblo -como, por lo demás, también el de un hombre- se mide precisamente por su mayor o menor capacidad de imprimir a sus vivencias el sello de lo eterno, pues, por decirlo así, con esto queda desmundanizado y muestra su convicción inconsciente e íntima de la relatividad del tiempo y del significado verdadero, esto es, metafísico de la vida (Nietzsche, 1973, p. 182)

Establecida ya una forma de comprender la Ludicidad, en este apartado realizaremos una constatación histórica de cómo se ha manifestado ésta. Utilizaremos el término Gamificación en el siguiente sentido: volver jugable algo con el objeto de institucionalizarlo como experiencia lúdica posible.

Y entendiendo que Ludicidad es, sobre todo, un criterio definido socialmente en sintonía con la Voluntad Lúdica, veremos que a medida que va cambiando la sociedad, cambian a su vez, por una parte, los niveles mencionados anteriormente (Filosófico-político, Tecnocultural, Socio-antropológico y Socio-histórico), pero también la complejidad interna de su despliegue, mencionada en los sub-niveles: Grado de inmersión de la Ludicidad a nivel personal, canales o motivaciones lúdicas concretas por las cuales se origina la experiencia lúdica en sí y las formas de despliegue a nivel lúdico-societal.

Como se pretende pensar en el texto presente, el estudio de la Ludicidad invita a profundizar en las maneras en que llega a constituirse un juego/videojuego como válido socialmente y, luego de haber superado esa legitimación societal, cómo se despliega y desarrolla paralelamente para el sujeto-jugador deseoso de canalizar su Voluntad Lúdica.

Esto es importante, en consideración de que los fenómenos lúdicos han ido mutando con el tiempo y resulta necesario analizarlos de manera integral y sistemática para lograr dar con el fondo de su naturaleza. Sin olvidar que cada juego/videojuego posee, además de un objeto u obra consumible, una razón de ser para cada cultura, conjunto de culturas, o sujetos-jugadores; pues no jugamos solo para divertirnos, sino además para canalizar nuestra Voluntad Lúdica más íntima y de una manera diversa, personal, pero compenetrada con las creencias que le dan sentido a nuestro jugar.

No somos únicamente consumidores de lo que todos juegan o conocemos, sino que además somos seres vivos en búsqueda de vitalizar nuestra existencia pues, como se ha dicho, el fenómeno lúdico no es solo búsqueda de distracción, también puede ser una búsqueda de contenido (sentido) o, para los más arriesgados, el más sincero deseo de transformarse con él.

En el juego y el fenómeno lúdico en sí somos parte y contraparte, ya que nunca hay un estar sin participar o sin ser “tocados” por el conjunto de interacciones que circunscriben el círculo mágico mencionado por Huizinga en su libro *Homo Ludens* (1968).

Vivimos actualmente, no obstante, en una expansión de este círculo mágico huizingaiano. Y esto no es obra única de un grupo de personas (colectivo), ni mucho menos de una persona, al contrario, y sin darnos cuenta, somos todos los que estamos deconstruyendo los límites de este círculo y, con ello, volviendo gamificable más y más situaciones y cosas. Y constatando esta expansión, se sugiere declarar que este proceso, denominado “gamificación del mundo” y, en otros textos, “Trans-gamificación” (Sepúlveda, 2021a; Sepúlveda, 2021b) lleva consigo tres grandes etapas, verificables históricamente y de manera cronológica y acumulativa:

1. *Gamificación de cosas o procesos 1970-1990 (videojuego ludológico o estructuralista)*: volver jugables la resolución casual y rápida de situaciones concretas. El objetivo de estos juegos/videojuegos es ofrecer un desafío al sujeto-jugador, el cual debe cerrar, resolver o simplemente superar un acertijo, meta y/o completar un proceso. Generalmente, este tipo de manifestaciones de la Ludicidad son descritas como videojuegos retro o tradicionales y pertenecen cronológicamente a los inicios de la industria del videojuego (ejemplos: *Pong*, *Space Invaders*, *Tetris* o *Pacman*).

En esta fase el tipo de videojuego que mejor refleja esta época histórica es el videojuego estructuralista el cual puede ser definido como: una experiencia lúdica centrada en el despliegue de un sistema de relaciones de elementos que comprenden un conjunto de mecánicas e interacciones (estructura) y al cual el jugador debe re-estructurar continuamente a medida que este sistema se va disipando en el tiempo-espacio del juego-videojuego mismo.

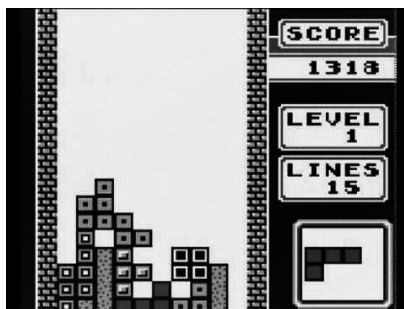


Figura 1. Gamificación de cosas o procesos

2. *Gamificación de historias y personajes 1990-2000 (videojuego narrativo)*: volver jugables las vivencias de historias y narraciones configuradas como experiencias lúdicas. El objetivo de estos juegos/videojuegos es el de ofrecer, en el desafío propio del videojuego, una historia a cerrar o dar final. Importante en este tipo de videojuegos es la existencia de protagonistas, antagonistas y personajes secundarios, los cuales, en el proceso mismo del jugar, deben resolver, cada uno por su propia cuenta, su propio devenir dentro del contexto narrativo propuesto (ejemplos: *Dragon Quest*, *Final Fantasy*, los videojuegos RPG en general y todo juego configurado con un contexto narrativo).

En esta fase el tipo de videojuego que mejor refleja esta época histórica es el videojuego narratológico el cual definiremos como: una experiencia lúdica centrada en la resolución de un conflicto narrativo en la que personajes protagónicos (al cual pertenece el jugador) y antagonísticos se ven involucrados y el jugador deberá ayudar a resolver en pro siempre del equipo protagonista.



Figura 2. Gamificación de historias y personajes

3. *Gamificación de experiencias 2000 – actualidad (videojuego post-estructuralista)*: volver jugable la vivencia de situaciones particulares, asimilables a situaciones muy próximas del mundo cotidiano no-virtual (ejemplos: *The Sims*, *Second Life* y todos los videojuegos que buscan retrotraernos a un mundo abierto muy similar al real).

En esta fase el tipo de videojuego que mejor refleja esta época histórica es el videojuego post-estructuralista el cual definiremos como: una experiencia lúdica en la que no hay ni sistema de relaciones por resolver (estructura) ni conflicto narrativo que sintetizar. El foco de este juego-videojuego es el de ofrecer una experiencia abierta, multi-direccional y en donde el jugador pueda construir el mismo su propia historia o interpretación de lo vivido en el campo de juego continuamente y sin finalidad definida.



Figura 3. Gamificación de experiencias

Como fue mencionado anteriormente, este tipo de *gamificaciones posibles* es acumulativa y progresiva. La tendencia contemporánea está optando por ofrecer juegos/videojuegos que expresen más experiencias jugables que resolución de procesos jugables” o “historias jugables. Sin embargo, es importante subrayar que su mezcla es ya una realidad. Un buen ejemplo de ello lo ofrece el gran consumo de videojuegos de mundo abierto, con una historia y oportunidades de resolver procesos continuos (Ejemplos: *The Legend of Zelda Breath of the Wild* o la saga *Grand Theft Auto*)

Ejemplo de aplicación del Método (Versión resumida)

A continuación, mostraremos como se visualiza el método propuesto analizando un videojuego muy conocido como lo es *Tetris* (1989) para la consola *Game Boy*. Es importante mencionar que no se entregara un nivel de profundidad tan alto debido a la extensión que este podría llegar a tener. Al contrario, se analizará de una manera resumida a modo de dar a entender cómo podría aplicarse el método propuesto.

Primero que todo y a modo de descripción de la jugabilidad daremos a conocer lo que la misma empresa Nintendo sugiere que comprendamos de él:

Tetris es un nuevo tipo de rompecabezas de la Unión Soviética. Siete bloques de diferentes formas caen en el juego uno tras otro. El objetivo del juego es evitar que los bloques se acumulen en la parte superior del campo de juego. Para hacer esto, puedes mover los bloques hacia la izquierda y rotarlos a medida que caen. Si puede completar completamente una línea horizontal, esa línea desaparece y obtienes puntos. Si los bloques se apilan hasta la parte superior del campo de juego, ese es el final del juego. Tetris es simple, fácil de entender y difícil de abandonar (Nintendo, 1989, p. 3)

- *Nivel filosófico-político*: De acuerdo con lo constatado por la evolución filosófica-política el juego se encuentra ubicado históricamente en los últimos años del apogeo de las corrientes ligadas al Estructuralismo y el desarrollo del videojuego estructuralista (1960-1990). Sumado a lo anterior el videojuego *Tetris* se encuentra en pleno auge de la Gamificación de Procesos en donde destaca una Ludicidad centrada en la resolución de desafíos centrados en cerrar o resolver procesos y al videojuego estructuralista recién mencionado.

- *Nivel sociohistórico*: La época ligada a este juego-videojuego es la segunda mitad del Siglo XX. Época en la cual estaba ocurriendo la decadencia de la Unión Soviética y un crecimiento comercial exponencial de la empresa Nintendo.

- *Nivel tecno-cultural*: En este nivel podemos mencionar que la tecnología se encontraba ligada a las gráficas de 8 bits en proceso de transición hacia los 16 bits. Adicionalmente la evolución tecnológica de las consolas de sobremesa se encuentra ya en su tercera generación y, en particular, a la primera segunda de consolas portátiles.

- *Nivel socio-antropológico*: El público objetivo al que se ofrecía este videojuego era personas de edades que iban desde los 8 años hasta los 50 años. De acuerdo con lo declarado por Nintendo en el momento de su publicación, era un videojuego promovido como casual que buscaba ser consumido por personas de distintas generaciones y ocupaciones.

- *Grado de inmersión de la Ludicidad a nivel personal*: Al estar principalmente focalizado en la resolución de procesos el grado de inmersión es de carácter Distractivo-pasivo, sumado al hecho de no contar con arco narrativo, ni búsqueda de formación de alguna

competencia/habilidad de manera explícita ni mucho menos generar un cambio de conciencia social frente a alguna temática en particular.

- *Canales o motivaciones lúdicas concretas por las cuales se origina la experiencia lúdica en sí*: Lo que más resalta de este videojuego es su carácter agonal (competición) el cual inclusive aún persiste en las competencias internacionales actuales de la saga.

- *Formas de despliegue a nivel lúdico-societal: prendamiento – prendimiento*: Finalmente es importante mencionar que, al ser agonal y muy competitivo prevalece la forma de despliegue del prendimiento. Focalizado en una relación de sujeto-objeto entre el jugador y la experiencia lúdica invocada en *Tetris*. Manifiesta además en la invitación a dominar y controlar la acumulación de piezas que se presentan de manera cada vez más rápida en el campo de juego.

Como se visualiza en este apartado, en donde se realiza una aplicación del Método de Intelección del juego *Tetris*, la idea fundamental es descifrar de manera integral aspectos que, por lo general, no son tomados en cuenta en el análisis de un juego-videojuego. Adicionalmente hay que mencionar que, así como se puede analizar un videojuego tan conocido como Tetris, también es posible hacerlo de un juego tan milenario como el fútbol o videojuegos tan actuales como *Among Us* o *Final Fantasy XV*.

Conclusiones generales y proyecciones

Lo expuesto en este texto invita a tener una mirada sistémica de cómo analizar los fenómenos lúdicos, pues como se comentó desde el principio la complejidad de estos ha crecido y hoy más que nunca resulta más que necesario ampliar la perspectiva analítica.

Esta invitación no es la primera que se ha realizado en los estudios de juegos. Más bien hace eco de lo planteado por Roger Caillois durante el siglo XXI en su obra *Los juegos y los hombres* (1986), cuando planteó la necesidad de fundar una Sociología a partir de los juegos:

Durante mucho tiempo, el estudio de los juegos solo ha sido la historia de los juguetes. Se ha puesto mucha más atención en los instrumentos o en los accesorios de los juegos, que, en su naturaleza, en sus características, en sus leyes, en los instintos que suponen y en el género de satisfacción que procuran (Caillois, 1986, p. 106)

Con esto dicho, y tal como hemos intentado reflejar en la presentación de este método, la idea es la de ampliar la mirada y, por qué no, perfeccionar el método planteado.

Creemos profundamente que el futuro de lo que buscaremos jugar (Voluntad Lúdica) y lo que se definirá culturalmente como jugable (Criterio Lúdico-societal) está por verse, pero de una cosa podemos estar seguros: sea cual sea el tipo de juego que disfrutemos nosotros

o las futuras generaciones, hablará mucho de lo que seremos, queramos ser y podremos ser para con el mundo; pues jugando no sólo sabremos lo que deseamos o lo que el mundo quiere que deseemos, sino lo que resulte humanamente de ese encuentro vital llamado Ludicidad.

Propongo, con esto dicho, empezar a fundar los Estudios de Ludicidad, con la intención de profundizar en torno de nuestra vitalidad más pura, manifiesta en uno de los espacios más transparentes a nivel vital: el juego y el deseo de jugar.

Bibliografía

- Caillois, R. (1986). *Los juegos y los hombres. La magia y el vértigo*. Fondo de Cultura Económica.
- González, C. (2014). *Videojuegos para la transformación social. Aportaciones conceptuales y metodológicas*. Universidad de Bilbao.
- Heinecke, L. (2012). *Método de Intelección Estratégica: Relación Creencia, Cultura y Sociedad*. Inie Editores.
- Huizinga, J. (1968). *Homo ludens*. Emecé Editores.
- Ortega y Gasset, J. (1983). *El origen deportivo del Estado (Obras completas, Tomo II)*. Alianza Editorial.
- Mandoki, K. (2006). *Estética cotidiana y juegos de la cultura: Prosaica I*. Siglo Veintiuno.
- McGonigal, J. (2011). *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. Penguin Group.
- Nietzsche, F. (1997). *Así habló Zaratustra. Un libro para todos y para nadie*. Alianza..
- Nietzsche, F. (1973). *El nacimiento de la tragedia*. Alianza.
- Sepúlveda, G. (2021a). Transgamificación y cultura: del videojuego como producto cultural al videojuego como totalidad cultural. Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. *Ensayos*, (98), 154-166.
- Sepúlveda, G. (2021b). Las bases politológicas de la trans-gamificación: aproximaciones a un fenómeno gaming radical. Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. *Ensayos*, (130), 15-29.
- Nintendo (1989). Tetris: Instruction Booklet. [Archivo PDF]: http://www.superluigibros.com/downloads/manuals/gameboy/Tetris_-_Manual_GB.pdf

Abstract: We are in the 21st century. Video games have changed and we have changed with them. Understanding this new scenario, this paper bets on the proposition of a model that integrates four levels of analysis: philosophical-political, historical, techno-cultural and socio-anthropological; which, together, aim to amplify the study of the so-called Game Studies towards the consideration of liquid playful experiences, little considered in the more traditional perspectives and, to the deepening of what we will call from now on as playfulness studies.

Keywords: videogame - intellection - Game Studies - liquid playful experiences - playfulness

Resumo: Estamos no século 21. Os videogames mudaram e nós mudamos com eles. Compreendendo esse novo cenário, este artigo aposta na proposição de um modelo que integre quatro níveis de análise: filosófico-político, histórico, tecnocultural e sócio-anropológico; que, em conjunto, visam ampliar o estudo dos chamados Game Studies para a consideração de experiências lúdicas líquidas, pouco consideradas nas perspectivas mais tradicionais e, para o aprofundamento do que chamaremos daqui para frente como ludicidade studies.

Palavras-chave: videogame - inteligência - Game Studies - experiências lúdicas líquidas - ludicidade

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por su autor]
