

LEER, INTERPRETAR, GESTIONAR: MEDIATIZACIÓN, GÉNERO DE ESTRATEGIA Y RECONFIGURACIONES DEL JUGADOR

Maté, Diego

Licenciado en Crítica de Arte(UNA).

Maestrando en Crítica y Difusión de las Artes(UNA).

Doctorando en Artes (UNA).

Correo: diegomateyo@gmail.com

Cita: Maté, D (2018) "**Leer, interpretar, gestionar: mediatización, género de estrategia y reconfiguraciones del jugador**" en Revista *Lúdicamente*, Vol. 7, Nº13, Noviembre 2017- Mayo 2018, Buenos Aires (ISSN 2250-723x).

Este texto fue recibido 20 de diciembre de 2017 y aceptado para su publicación el 1 de febrero de 2018.

RESUMEN:

A diferencia de otros géneros del videojuego, el de estrategia no parece haber atravesado grandes cambios ni mayores reconfiguraciones a lo largo de los años. Esa estabilidad puede observarse comparando las primeras entregas de Civilization con las últimas: todas comparten una escena discursiva similar en la que el texto elabora un jugador modelo a partir de atribuciones vinculadas con la interpretación y la gestión de variables, a la manera de un administrador. Esta relativa estabilidad, a su vez, puede comprenderse mejor si se entiende el género de estrategia como mediatización de una forma lúdica previa de larga vida social: el juego de mesa de temática bélica. El pasaje de uno a otro evidencia la emergencia de una gran cantidad de novedades (aunque también de permanencias) que surgen como producto de cambios de carácter material y discursivo: de soporte, de dispositivo y de la nueva centralidad de la interfaz. Este trabajo parte de un análisis sociosemiótico que trata de dar cuenta de las particularidades del género de estrategia en tanto forma mediatizada de los juegos de mesa bélicos, señalando aspectos del medio del videojuego que ofician el pasaje y atendiendo al desplazamiento enunciativo que parece haberse producido en relación con la escena discursiva.

Palabras clave: videojuego, mediatización, enunciación, sociosemiótica

ABSTRACT:

Unlike other genres of the video game, strategy games does not seem to have undergone major changes or major reconfigurations over the years. This stability can be observed by comparing the first deliveries of the Civilization series with the latest: they all share a similar discursive scene in which the text elaborates a model player from attributes related to the interpretation and management of variables, in the manner of an administrator. This relative stability can perhaps be explained if the genre of strategy is viewed as mediatization of a previous ludic form: the war-themed board game. The passage from one to the other shows the emergence of a large number of novelties (but also of permanencies) that arise as a result of material and discursive changes: of support, of the device and the new centrality of the interface. This paper starts from a socioemiotic analysis that tries to account for the peculiarities of the strategy genre as a mediatized form of war table games, pointing out aspects of the video game medium that officiate the passage and attending to the enunciative change that seems to have occurred in relationship with the discursive scene and the elaboration of a model player.

Key-words: :



Introducción

En octubre de 2016 se lanzó Civilization VI, la última entrega de una serie de juegos iniciada en 1991. Tanto Civilization VI como la serie creada por Sid Meier se inscriben dentro del género de estrategia, en especial, dentro de la variante denominada “por turnos”, que se diferencia de otra, la de “en tiempo real”. El género de estrategia no disimula su vinculación con los juegos de mesa de temática bélica, más bien la refuerza. Décadas de desarrollo tecnológico y de mejoras continuas en las capacidades gráficas del medio no alteraron en gran medida el punto de vista aéreo, distante, que permite barrer grandes porciones del mapa con poco esfuerzo, favoreciendo la lectura del terreno y sus propiedades. Nicholas Caldwell incluye al género dentro del régimen escópico moderno caracterizado por Martin Jay como perspectivismo cartesiano (Jay 1988), que entroniza la vista por encima de los otros sentidos y le confiere una superioridad epistemológica. Esa centralidad de lo visual, por otra parte, se relaciona directamente con la ausencia de un “cuerpo” que habite la diégesis: “...disembodied subject, whose rational and scientific gaze organises and controls the functioning of the world that is focused upon” (Caldwell 2004: 47).

La insistencia de ese punto de vista descorporeizado, con su distancia y énfasis escópico, evoca el campo visual del jugador sentado frente a un tablero, capaz de recorrer con la vista rápidamente la totalidad de casilleros y fichas. El videojuego se hace cargo así de replicar la escena de otra forma lúdica. En este caso, se produce algo parecido a lo que ocurre en los videojuegos de fútbol, que con el paso de los años y los avances tecnológicos, trataron de imitar la escena audiovisual de una transmisión televisiva y en general desecharon posibles innovaciones que la técnica habilitaba, como el punto de vista en primera o en tercera persona (Maté 2016). Las mediatizaciones operadas por el videojuego suelen apuntalarse en esquemas de visualidad previamente existentes. Para empezar a analizar el cambio de soporte realizado de los juegos de mesa de temática bélica al género de estrategia del videojuego, es necesario hacer un breve ajuste conceptual. En general, a partir de Homo Ludens de Johan Huizinga (2012 [1938]), la noción de juego fue estudiada habitualmente en la doble acepción que provee el inglés: como texto o marco discursivo (game) y/o como actualización de un conjunto de reglas o actividad (play). Es común que muchos trabajos solapen una y otra acepción y que tiendan a confundirlas. Roger Caillois (1958) vuelve sobre lo hecho por Huizinga y propone una tipología de formas de juego que distingue claramente entre game y play. Mucho tiempo después, con el comienzo del nuevo milenio, el campo naciente de los game studies cobra impulso a partir de las indagaciones en torno del videojuego y se vuelve común el abordaje del juego en tanto texto. Ese enfoque conduce a un renovado interés por las estructuras y los procesos de significación. Muchos autores (Salen y Zimmerman 2004, Juul 2005, Frasca 2007) coinciden en que el videojuego se encuentra atravesado por un sistema compuesto por reglas y objetivos. Juul dará una definición de juego (extensiva al videojuego) conformada por seis proposiciones:

- . un juego es un sistema formal gobernado por reglas
- . capaz de producir resultados variables y cuantificables

- . donde a diferentes resultados se le asignan distintos valores
- . el jugador se esfuerza por influenciar el resultado
- . el jugador se encuentra comprometido con el resultado
- . y las consecuencias de la actividad son opcionales y negociables

Las tres primeras proposiciones dan cuenta del tipo de estructura que supone lo lúdico, mientras que las tres finales se refieren al sujeto y al acto de jugar. En las tres primeras pueden identificarse los elementos decisivos de cualquier forma lúdica: las reglas, que enmarcan la participación a través de restricciones y de la gestión de atribuciones; los objetivos, que organizan el desarrollo lúdico dirigiendo la participación (y cuya eventual superación abre un espectro de resultados posibles, por lo general asociados a situaciones de victoria o de derrota). Entonces, si se entiende lo lúdico ya no como una actividad, sino como un tipo de estructura, como una forma de organización discursiva, podrá verse que un juego, al igual que un relato, puede pasar de un medio a otro conservando sus componentes fundamentales.

Durante la mayor parte de su historia, el juego se asentó sobre todo en dos materialidades específicas: corporal, en el caso de los deportes y de cualquier juego que involucre el cuerpo, y objetual, como ocurrió con las múltiples formas lúdicas localizadas en distintas clases de superficies materiales, de las que el juego de mesa es solo una variable. El último gran cisma en el mundo del juego se produce a comienzos de la década del 70, cuando el videojuego se establece en el lapso de unos pocos años como una nueva forma de entretenimiento popular (Kent 2016 [2001], Wolf 2007).

Determinar los motivos de ese éxito temprano excede los límites de este trabajo, pero puede señalarse que la novedad sin precedentes que implicó el videojuego estuvo vinculada con la introducción de un nuevo soporte, la pantalla, que proponía el contacto con el juego en una nueva superficie material. El nuevo soporte hace posible la emergencia de nuevas formas lúdicas que luego devendrían géneros, como el shoot 'em up, imposibles de replicar por fuera del espacio de una pantalla que cambia su configuración ante las acciones del usuario (Manovich 2010).

En este trabajo se analiza el pasaje de la forma lúdica del juego de mesa de temática bélica al género de estrategia del videojuego desde una perspectiva sociosemiótica. Los cambios generados en ese pasaje se conciben como resultado de la circulación del sentido, que se entiende en tanto desfase, como una diferencia entre dos instancias: producción y reconocimiento (Verón 1998). Partiendo del relevo de propiedades de dos configuraciones discursivas estables, se observan qué nuevas operatorias discursivas habilita el cambio de emplazamiento. En ese recorrido, se analizan tanto los aspectos configurativos (retóricos) como los semánticos (temáticos): la articulación de unos y otros permite caracterizar una escena discursiva, una propuesta de intercambio que surge como efecto global del texto (Steimberg 2013). En esta dimensión enunciativa se concentran cambios significativos: el enunciatario, es decir, la figura textual elaborada en la superficie discursiva, aparece modelada con rasgos distintos en uno y otro caso. Esas diferencias permiten realizar hipótesis sobre el proceso de circulación del sentido.

Soporte

Jesper Juul (2005) sostiene que la novedad decisiva que introdujo el videojuego fue la gestión automática de las reglas: con la masificación del nuevo medio, para jugar ya no fue necesario aprender reglas, leer un manual, acordar la manera de implementarlas o regular su aplicación, ahora la tecnología digital ejecutaba estas tareas y liberaba al jugador de todo aquello que no fuera su compromiso con el juego. Esta novedad puede servir para explicar el éxito, veinte años después, de los videojuegos de estrategia que mediatizan los juegos de mesa. Al no depender de destrezas humanas para implementar las reglas, aplicarlas y actualizar el estado de la partida, los juegos de estrategia se volvieron cada vez más complejos, incrementando el espesor de las dimensiones lúdicas y de las variables a atender. Ese proceso de complejización puede apreciarse en *Civilization VI*: solamente el funcionamiento de una ciudad (y no hay límites para su número) supone una complicada ingeniería compuesta de indicadores que incluye, entre otros, la producción de alimentos, el trabajo humano, las prácticas religiosas, la contabilización de los beneficios obtenidos de las tierras circundantes, los efectos numéricos producidos por el incremento de la población, el estado anímico de los habitantes de acuerdo con el desarrollo de un conflicto bélico, la posesión de bienes suntuosos o la reacción frente a distintos tipos de gobierno. Si bien la ciudad no es el único elemento a gestionar por parte del jugador, representa un lugar central que condensa las tareas administrativas, y puede comprenderse enseguida que el intrincado funcionamiento de las dimensiones mencionadas imposibilita su despliegue en un soporte de tipo objetual: los jugadores jamás podrían completar los cálculos de esas variables en la totalidad de sus dominios, el juego se paralizaría ni bien comenzara. El cambio de soporte producido por la mediatización, entonces, parece haber empujado al género de estrategia hacia una complejización cada vez más acentuada como resultado de la capacidad de la tecnología digital de realizar complicados cálculos de manera instantánea.

En la tipología de juegos de mesa propuesta por Greg Costikyan (2011), la del board wargame es una de las formas que albergan dinámicas más complejas, aunque a diferencia de otros tipos (como el “juego abstracto”), esa complejidad, para el autor, debe estar al servicio de la simulación, es decir, de la reconstrucción detallista del conflicto armado, de los actores en pugna, etc. Podría decirse, entonces, que la complejización emprendida por el género de estrategia, lejos de operar un desvío, supone una acentuación (muy marcada) respecto de la propuesta original del juego de mesa de temática bélica.

Otra novedad es el incremento del espacio de juego: si bien el jugador puede seleccionar el tamaño aproximado del mundo ficcional, desde los comienzos de la serie *Civilization* se percibe una extensión creciente del espacio que rebasa el de un tablero y deviene un terreno a descubrir, que hay que saber recorrer y ocupar. También la duración de la partida sufrió un cambio evidente: mientras que en una partida de un juego de mesa bélico puede durar horas, una de *Civilization VI* puede prolongarse durante días o semanas, dependiendo del tiempo que se tome el jugador para analizar el escenario de juego en cada turno. Esa prolongación, a su vez, es replicada en el nivel de la diégesis: también el mundo ficcional del juego crece e incluye la tematización de

diferentes eras, desde los primeros asentamientos de cazadores y recolectores hasta la modernidad y el lanzamiento de una nave interestelar.

Si ese mundo asemeja un organismo vivo que cambia su aspecto a través de las diferentes etapas de la historia humana, eso es posible por el despliegue audiovisual que habilita el soporte y que posibilita tanto la animación de los elementos en la pantalla como el cambio de lo representado, operaciones discursivas que no permitidas por un soporte objetual. La plasticidad del medio incorpora entonces una dimensión visual que no altera las mecánicas lúdicas, pero sí la experiencia global de juego: el jugador de Civilization VI se encuentra frente a un mapa organizado en casillas y con elementos que parecen fichas, pero también asiste a fenómenos ambientales, el movimiento y el combate de las unidades, como si el conjunto fuera una versión a escala de un mundo, un planeta en miniatura.

Dispositivo

La novedad del soporte viene de la mano de un cambio de dispositivo. Respecto del concepto:

En torno a la noción de dispositivo indicábamos que se recurría a la articulación entre dos instancias: la correspondiente a la puesta en obra de técnicas de producción signica y de procesos que hacían posible la circulación discursiva, de manera que la suma de ambos recursos no resulta indiferente en lo que concierne a la producción de sentido (...) mostrando que, en cada caso, las relaciones entre las 'técnicas constructivas' (las productivas de los textos) y las 'técnicas sociales' (las que conciernen a la circulación) dan lugar a diferencias que inciden en la producción de sentido (Traversa 2014;72)

Una de las principales novedades que supuso el videojuego y que, a su vez, introdujo el género de estrategia respecto del juego de mesa, es la posibilidad de jugar solo. En el caso del género de estrategia, el jugador no necesita de otras personas para comenzar una partida, le basta con asignar a la Inteligencia Artificial el control de un determinado número de participantes. Esto supone una gran diferencia respecto de la escena generada por el juego de mesa, donde el contacto entre jugadores es interpersonal y mantiene varios niveles, por ejemplo, el estrictamente lúdico, que se da a través de las reglas y el desarrollo de la partida, pero también el que se produce más allá del juego y que de alguna manera se ubica por encima de él, a través de canales como la oralidad, la gestualidad o el tacto. Esa escena interpersonal desaparece en la mediatización operada por el videojuego y sus dispositivos: el jugador ya no comparte el espacio físico con otros, sino que está frente a una pantalla, que es el centro exclusivo de su atención y del desarrollo lúdico. A su vez, la mayor parte de los juegos de estrategia habilitan la participación colectiva con otros jugadores online: si bien esa forma de contacto no se parece a la escena interpersonal descrita más arriba, constituye igualmente una instancia de intercambio en la que los participantes se comunican a través de canales provistos por el discurso (como el chat). El cambio de dispositivo y de soporte no clausura el contacto entre jugadores, sino que modela ese intercambio de una manera

distinta. Pueden verse aquí, tanto en el modo de un único jugador como en una partida online, dos de los cuatro tipos de vínculos señalados por Traversa (2014): en el primero, se trata de la escena clásica de un sujeto frente a un texto (vínculo de tipo restringido), y en el segundo se observa una instancia de comunicación fuertemente mediada donde las técnicas del cuerpo prácticamente no intervienen (vínculo de tipo semirrestringido). Así, el género de estrategia, en tanto forma mediatizada del juego de mesa, lejos de cancelar la interrelación de los jugadores, se transforma en un espacio capaz de dar lugar a distintas formas de intercambio a través del contacto discursivo.

Interfaz

Ese proceso de complejización al que se lanzó el género de estrategia producto de las capacidades técnicas y estéticas habilitadas por el cambio de soporte y el dispositivo, dio como resultado la entronización de la dimensión de la interfaz. Las definiciones de interfaz son numerosas, sobre todo a partir de la década del 80, tanto que el concepto parece haberse transformado en un término paraguas (Scolari 2004). En un trabajo anterior (Maté 2016), hice un recorrido por varias conceptualizaciones de interfaz y propuse una división en dos grupos categoriales. Una primera definición, que llamé “amplia”, engloba definiciones que incluyen elementos materiales, técnicos y de carácter social, y que se solapa con la noción de dispositivo. Un segundo tipo de definición, menos numeroso, al que le puse “restringido”, incorpora problematizaciones que conciben la interfaz como parte integral del texto, es decir, la entienden como un campo de acción que se circunscribe a la superficie discursiva. Partiendo de esa segunda definición, propuse analizar la interfaz en el videojuego como una dimensión de carácter metadiscursivo que trabaja expandiendo y traduciendo elementos de la diégesis y que concentra en torno suyo la propuesta discursiva del texto. Ese trabajo de la interfaz resulta evidente en el comienzo de una partida de Civilization VI, cuando el funcionamiento metadiscursivo es decisivo a la hora de comprender tanto como de interactuar con el universo ficcional.

De manera sintética, el acceso del jugador al mundo diegético está mediado por distintas zonas de la interfaz que se ubican en ciertos lugares de la pantalla. En la parte superior izquierda se encuentra el acceso a las distintas áreas del Estado, el desarrollo de las investigaciones científicas y las características del tipo de gobierno actual; en la parte inferior izquierda, un mini mapa configurable permite observar el mundo de juego a través de distintos filtros (políticos, geográficos, de recursos, etc.) que agilizan el análisis del entorno; en la parte inferior derecha, se localiza todo lo relacionado con la situación y el control de las tropas seleccionadas, además del acceso rápido a opciones relativas a las ciudades (como la dirección de la producción); finalmente, en la parte superior derecha, aparece todo aquello relativo a la partida en general: guardar, comenzar una nueva partida, opciones, salir del juego, etc.

Claro que la interfaz no se reduce a los elementos descritos recién: cada una de las distintas áreas se desagrega y expande en otras formas de traducción de datos, ya sean numéricos, informes verbales, gráficos o diálogos, por ejemplo, con otros mandatarios, donde la información es vehiculizada a través de la reconstrucción de una suerte de

encuentro cara a cara. La complejización emprendida por el género de estrategia tiene un lugar culminante en Civilization VI: el volumen de datos es cuantioso y la interfaz cumple el rol de presentarlos de la manera más ordenada y clara posible. A diferencia de lo que ocurre con la escena de los jugadores frente a un tablero, donde se toman decisiones mientras mueven fichas, agarran cartas o entablan negociaciones, aquí el acceso al universo de la ficción se encuentra mediado en todo momento por la interfaz. La presencia constante de las opciones mencionadas en el párrafo anterior cumplen con la tarea de ofrecer vías de acceso rápidas a las distintas tareas de gestión que deben realizarse en cada turno, en muy resumidas cuentas: atender las diferentes áreas de gobierno, leer la manera en la que se distribuye el territorio, movilizar unidades militares, además de verificar el estado de las ciudades. La interfaz opera expandiendo el mundo lúdico (cuando provee información sobre un elemento de la diégesis, como un área de gobierno) y traduciendo sus dimensiones en propiedades cuantificables (informando, por ejemplo, que la producción de riqueza de un casillero determinado puede resumirse como: "+2 de escudos -producción-, +1 de trigo -alimento-"). Esas dos operaciones, que en muchos casos funcionan conjuntamente, permiten el contacto con el mundo de juego de una forma tal que la diégesis, por su misma constitución audiovisual, es decir, por el modo en el que se la representa, jamás podría proveer sin el trabajo de la interfaz .

La interfaz, entonces, es un lugar privilegiado para indagar en el proceso de complejización emprendido por el género. Allí puede observarse cómo el discurso gestiona distintas vías de acceso a una información imposible de obtener directamente de la diégesis. A su vez, este doble trabajo de expansión y traducción que opera la interfaz es uno de los recursos determinantes en la elaboración de una escena comunicativa. El juego contrapone el universo diegético y la acción metadiscursiva de la interfaz, y es a través de la segunda que se habilita la toma de decisiones para incidir en la primera. El jugador es interpelado en tanto lector atento capaz de procesar y utilizar en su provecho una enorme cantidad de datos. Esos datos deben servirle para planificar una táctica de juego en vistas a anticipar y superar las estrategias de los otros participantes, cuyos planes se ignoran. Los datos provistos por la interfaz son el principal insumo para diseñar estrategias de juego frente a los planes rivales, que solo pueden conocerse de manera incompleta a través de las decisiones de los participantes u obteniendo información por ciertos medios (como el espionaje o el intercambio de información entre líderes).

En relación con la circulación de los datos, Civilization VI tiende, a medida que se desarrolla la partida, a acotar lo que no se conoce: mediante la exploración, el encuentro con otros jefes de Estado o la institución del espionaje, entre otras vías, los niveles de información disponible van en aumento conforme se desarrolla el juego. Esto supone una diferencia importante respecto del juego de mesa. Costikyan sostiene que, mientras otros tipos de juegos de tablero trabajan escenarios de información perfecta (como ocurre con el "juego abstracto"), el board wargame, en cambio, hace del azar un insumo fundamental. Ya se trate del resultado de una batalla o de la estrategia de un enemigo, el elemento de incertidumbre implica una dimensión central de esos juegos que, además, ayuda a reforzar la simulación ("el carácter imprevisible de la guerra"). La

importancia concedida al azar queda puesta de manifiesto a través del dado, cuyo uso dirime conflictos armados y define toda clase de situaciones (Costikyan 2011). Por lo tanto, el trabajo de la interfaz del género de estrategia resulta definitorio al momento de describir qué tipo de intercambio discursivo se propone: el juego elabora a un jugador modelo que surge como efecto global de las operatorias discursivas y que adopta los contornos de la figura de un administrador que debe gestionar variables basándose en el procesamiento de distintos tipos de información. Esta escena enunciativa toma a su cargo temas y motivos muy diferentes que incluye la guerra, pero que no se limita a ella. La guerra y las distintas formas del enfrentamiento armado, por ejemplo, son elaborados semánticamente de maneras disímiles por otros géneros del videojuego: mientras que el first person shooter propone una inmersión plena en el fragor del combate y recorta un enunciatario a partir de destrezas vinculadas con la velocidad y la reacción, en el género de estrategia, en cambio, lo bélico, lejos de proveer una experiencia de peligro inmediato, es apenas otra de las áreas que se administra desde la distancia y sin participar directa en la contienda. La enunciación se apropia y reelabora temas recurrentes en textos ficcionales de otros medios como la intriga política o el desarrollo científico, pero, en vez de recurrir a formas narrativas, lo hace bajo la forma de conjuntos diferenciados de variables que deben ser leídos e interpretados a fines de desmontar las estrategias de los rivales y obtener una de las victorias posibles. Todo, ya se trate de una batalla, de balancear la recaudación fiscal o de sofocar una rebelión en una ciudad, es una cuestión de indicadores desarreglados que deben ser llevados a un equilibrio. Nicholas Caldwell sostiene que el esfuerzo cognitivo exigido por esa práctica interpretativa supone un placer propio del género:

In order to play the game successfully, a gamer must not only internalise the rules and premise of the game, but they must also absorb a whole ensemble of interpretative practices. And a good deal of the pleasure of playing a new game is the experience of rising this cognitive challenge (Caldwell, 2004: 44)

Esta escena enunciativa, sin embargo, mantiene con la de la mayoría de los juegos de temática bélica una diferencia de grado: un juego de mesa de temática bélica como Risk también produce una escena enunciativa donde se interpela a un otro a partir de tareas relacionadas con la gestión de variables, tales como la ocupación del espacio, el despliegue de tropas o la anticipación ante eventuales acciones del enemigo. La principal diferencia que surge como producto de la mediatización realizada por el videojuego tiene que ver con los elementos que configuran el efecto global del discurso: el enunciatario de Civilization VI es, como el de Risk, un administrador, pero es además un “lector”, un decodificador de datos que interpreta, que pone en relación y diseña planes en base a la información que analiza. La complejización llevada a cabo por los juegos de estrategia introduce esa diferencia entre los dos pactos comunicativos: tanto el juego de mesa de temática bélica y el género de estrategia elaboran una figura discursiva con aptitudes propias de la gestión de variables, pero el segundo, al proveer mayores cantidades de información que se presenta de diferentes maneras, acentúa el peso del proceso de análisis y de la tarea interpretativa.

Conclusiones

La mediatización de los juegos de mesa de temática bélica por el género de estrategia supuso la emergencia de una nueva forma lúdica. En ese pasaje se señalaron permanencias y cambios, y se observaron novedades habilitadas por el cambio de soporte y de dispositivo: la digitalidad arrojó el género a una escala de complejización fruto de la capacidad de cálculo provista por la técnica, y el dispositivo de la computadora, que se encabalga con una tecnología como internet, hizo posible la emergencia de nuevas formas de interacción entre los participantes que desbordan la tradicional escena interpersonal. A su vez, el pasaje introdujo modificaciones de índole espacio-temporal: el espacio de juego rebasó las dimensiones del tablero, y una partida pudo extenderse más allá de la duración estándar de una contienda en un juego de mesa. También es significativa la centralidad otorgada a la interfaz, entendida como instancia metadiscursiva que regula el contacto discursivo y que posibilita la interacción con el universo ficcional. La mediatización favoreció un robustecimiento de la cantidad y de los tipos de información a analizar: este cambio se localizó mayormente en los espacios de la interfaz, que incrementó su extensión en un número cada vez mayor de áreas y de maneras de presentar de los datos.

Estos cambios y acentuaciones de elementos ya presentes en los juegos de mesa resultan sugieren un desplazamiento de carácter enunciativo. La complejización mencionada, que se tradujo en un notable incremento de las variables lúdicas y, por ende, de la información a atender, generó modificaciones en términos de la escena discursiva: si bien tanto los juegos de mesa de temática bélica como el género de estrategia comparten una propuesta de vínculo similar (a partir de aptitudes vinculadas con la gestión de variables), el segundo incorpora y centraliza la interpretación de datos. En ambos casos se interpela a una figura caracterizada como un administrador, que debe gestionar con eficiencia un conjunto de posesiones, pero un juego como Civilization VI construye a ese administrador también como un analista que debe diseñar una estrategia a partir de la lectura de información. La mediatización, entonces, parece haber producido un desvío, o al menos un desplazamiento, de la escena discursiva de los juegos de mesa bélicos como resultado del pasaje de una forma lúdica a otro soporte y dispositivo, y de la explotación de las operatorias textuales habilitadas por la nueva tecnología disponible.

Bibliografía

- AARSETH, E. (1997) *Cybertext: Perspectives on ergodic literature*. Baltimore, John Hopkins University Press.
- COSTIKYAN, G. (2011) "Boardgame Aesthetics", en Costikyan, G. y Davidson, D. (ed) *Tabletop. Analog game design*. ETC Press.
- CAILLOIS, R. (1958) *Teoría de los juegos*. Barcelona, Seix Barral.
- CALDWELL, N. (2004) "Theoretical frameworks for analysing turn-based computer strategy games", en *Media International Australia*, 110. 42-51.
- CRAWFORD, C. (1984) *The art of computer game design*. Berkely, McGraw-Hill/Osborne Media.

- FRASCA, G. (2007) *Play the message. Play, Game and Videogame Rhetoric*. Tesis doctoral.
- HUIZINGA, J. (2012 [1938]) *Homo Ludens*. Madrid, Alianza.
- JAY, M. (1988) "Scopic regimes of modernity", en *Vision And Visuality. Discussions In Contemporary Culture*, Hal Foster (ed). Seattle, Bay Press.
- JUUL, J. (2005) *Half-real: Video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge, MIT Press.
- KENT, S.L. (2016 [2001]) *La gran historia de los videojuegos*. Barcelona, Ediciones B.
- MANOVICH, L. (2010) *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital*. Barcelona, Paidós.
- MATÉ, D. (2016) "Interfaces del videojuego: recorrido conceptual y propuesta teórica", en *LIS. Letra, Imagen, Sonido. Ciudad mediatizada*, número 15. Buenos Aires, Facultad de Ciencias Sociales. 89-108.
- SALEN, K. Y ZIMMERMAN, E. (2004) *Rules of play. Game design fundamentals*. Cambridge, MIT Press.
- SCOLARI, C. (2004) *Hacer clic: hacia una sociosemiótica de las interacciones digitales*. Barcelona, Gedisa
- STEIMBERG, O. (2013) "Proposiciones sobre el género", en *Semióticas: las semióticas de los géneros, de los estilos, de la transposición*. Buenos Aires, Eterna Cadencia.
- TRAVERSA, O. (2014) "Dispositivo-enunciación: en torno a sus modos de vincularse", en *Inflexiones del discurso. Cambios y rupturas en las trayectorias del sentido*. Buenos Aires, Santiago Arcos.
- VERÓN, E. (1998) *La semiosis social. Fragmento de una teoría de la discursividad*. Barcelona, Gedisa.
- (2013) *La semiosis social 2: Ideas, momentos, interpretantes*. Buenos Aires, Paidós.
- WOLF, M. (2007) *The video game explosion: A history from Pong to Playstation and beyond*. Westport, Greenwood Press.