

APROXIMACIÓN A LAS MECÁNICAS DEL VIDEOJUEGO DESDE LA SEMIÓTICA

Luis Navarrete.

1.- DEFINICIÓN.

Partimos de una noción universal de Semiótica: ciencia que estudia los diferentes sistemas de signos que permiten la comunicación entre individuos, sus modos de producción, de funcionamiento y de recepción. Por tanto, la semiosis es cualquier forma de actividad, conducta o proceso que involucre signos, incluyendo la creación de un significado. Podemos hablar de una semiosis de la literatura, del cine o del videojuego.

2.- TRICOTOMÍAS.

El concepto de Semiótica de Charles Sanders Peirce está basado en operaciones tricotómicas, es decir, escindido en estructuras tripartitas. De modo genérico, estas tricotomías se manifiestan recurrentemente en su Semiótica en las nociones de *primeridad*, *segundidad* y *terceridad*. En un primer estadio, podemos entender estos conceptos del siguiente modo:

2.1 Primeridad.

Es el modo de ser de aquello que es tal como es, positivamente y sin referencia a ninguna otra cosa. Son cualidades típicas del sentir, es decir, meras apariencias. Por ejemplo, la cualidad de rojo es simplemente una posibilidad peculiar positiva, al margen de cualquier otra cosa. Aunque para la mente humana es difícil pensar en una cualidad que no pertenezca a ningún objeto, la *primeridad* es exactamente eso, una cualidad pura no encarnada en un objeto.

2.2 Segundidad.

Es el modo de ser de aquello que es tal como es, con respecto a una cosa, pero con exclusión de toda tercera cosa. Lo existente como idea de *segundidad*: cualidades encarnadas. Al encarnarse su cualidad pierde pureza. Así, la idea de *inmensidad* es abstracta, necesita la relación con otros elementos (el mar es inmenso). El mundo de la *segundidad* es un mundo de relaciones físicas cuyo principal determinante es la espacio-temporalidad. Es el mundo de los eventos singulares, de las relaciones de acción/reacción, causa/efecto.

2.3 Terceridad.

Es el modo de ser de aquello que es, al relacionar una segunda cosa y una tercera entre sí. En su forma genuina, la *terceridad* es la relación triádica existente entre un signo, su objeto y el pensamiento interpretante, que es en sí mismo un signo, considerada dicha relación triádica como el modo de ser de un signo. Un signo media entre el signo interpretante y su objeto. La *terceridad* se refiere al mundo de las leyes, los hábitos y las reglas generales (de pensamiento). Cualquier aspecto mental implica la *terceridad*.

3.- COMPONENTES DEL SIGNO.

Siguiendo esta tricotomía genérica, Peirce explica la estructura del signo mediante su aplicación. Así, todo signo sigue un triple proceso:

Primeridad: un signo es algo que puedo percibir: REPRESENTAMEN (es algo que representa algo para alguien en algún aspecto o carácter). Primer correlato, orden de las sensaciones y las cualidades. El REPRESENTAMEN es una posibilidad de signo. Umberto Eco lo denomina *type* mientras que a su concreción la denomina *token*. Su concreción es la segundidad.

v.g.: color verde como cualidad no encarnada en el objeto. Posibilidad de signo.

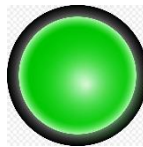
v.g.: dolor sin identificar la causa. Posibilidad de signo.



Segundidad: un signo está en lugar de otra cosa: OBJETO. Segundo correlato, orden de las relaciones y de lo singular. El signo se relaciona con su objeto al representarlo, es afectado por éste. ¿Cómo se relaciona un signo con el objeto que representa? Peirce nos indica que lo hace a través de una idea o fundamento. Esta idea o fundamento podemos entenderla como el nexa o la conexión entre el REPRESENTAMEN y su OBJETO.

v.g.: el color verde encarnado en un objeto esférico luminoso.

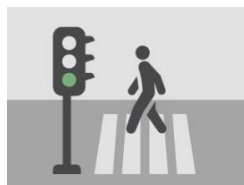
v.g.: el dolor localizado en una determinada parte del cuerpo.



Terceridad: un signo se dirige a alguien: INTERPRETANTE. Tercer correlato, orden de las leyes, la generalidad y el pensamiento. El signo debe ser interpretado. Aun en su especificidad (el signo tiene un momento y un lugar de aparición) su legibilidad descansa en los conocimientos colaterales de la mente interpretante y en su experiencia previa. La legibilidad de un signo siempre se vincula con otros signos, con cierto orden de generalidad.

v.g.: una ley, hábito o norma dice que el color verde encarnado en un objeto esférico luminoso puede ser un semáforo y un signo: vía libre.

v.g.: la medicina dice que un dolor localizado en cierta parte del cuerpo es signo de una determinada enfermedad.



SIGNO COMO OBJETO MEDIADO

SIGNO COMO OBJETO INMEDIATO

4.- LA RELACIÓN DEL SIGNO CON SU OBJETO SIGNIFICADO.

En el orden de la segundidad de los componentes del signo, cabe nuevamente recurrir a la tricotomía peirceana. Así, en función de ésta, podemos reconocer tres tipos de signos según la relación que mantienen con su objeto:

4.1 Icono.

Un Ícono es un signo que remite al Objeto que el denota, meramente por virtud de caracteres propios y que posee por igual tanto si tal objeto existe o no. Un icono es un signo que poseería el carácter que lo hace significante aun cuando su objeto no tuviera existencia.

4.2 Índice.

Un Índice es un signo que se refiere al objeto que denota en virtud de que es realmente afectado por ese Objeto. Un índice es un signo que perdería inmediatamente el carácter que lo convierte en un signo si su objeto fuera eliminado.

4.3 Símbolo.

Un Símbolo es un signo que se refiere al Objeto que él denota, por medio de una ley, por lo común una asociación de ideas generales que hace que el Símbolo sea interpretado como referido a ese Objeto. Un símbolo es un signo que perdería el carácter que lo convertiría en un signo si no hubiera interpretante.

5.- MECÁNICAS DE VIDEOJUEGO Y PROCESO DE SIGNIFICACIÓN.

Partimos de la definición de mecánica con mayor aceptación entre los expertos en videojuegos: ***La mecánica del juego es un método invocado por agentes, diseñado para interactuar con el estado del juego*** (*Defining Game Mechanics*, Sicart, 2008). Varias cosas reseñables:

1. Cuando habla de *método*, Sicart se refiere a la POO (Programación Orientada a Objetos). Para nosotros, que hemos trabajado con Unity, un método es una función programada para interactuar con el mundo del juego y modificar su estado.

2.- Cuando habla de *agente*, debemos entender justamente lo que dice la RAE sobre esta voz en dos de sus acepciones:

Agente

Del lat. *agens*, *-entis*, part. pres. act. de *agĕre* 'hacer'.

1. adj. Que obra o tiene capacidad de obrar.
2. m. Gram. Expresión gramatical que designa la persona, el animal o la cosa que realiza la acción del verbo; Por ejemplo, María en María despertó a los niños o en Los niños fueron despertados por María.

3. Es decir: las mecánicas pueden ser invocadas por el propio jugador o por otros elementos del juego, ya sean otros personajes u objetos. La mecánica,

por tanto, no se ciñe a la agencia del jugador, sino que extiende su ratio de acción a otros objetos del mundo. La única norma es que estas acciones/verbos, sean o no del personaje/jugador, modifiquen el estado del juego.

Ahora, estableciendo una paráfrasis con el proceso de semiosis explicado, describiremos las mecánicas de un juego desde la tricotomía de Peirce.

5.1 Tipología y evolución de las mecánicas + formas de invocación

MECÁNICAS	NOMBRE	INVOCACIÓN
Mecánica de primeridad (mover, correr, saltar)	ACTUM (reacción) La invoca el personaje jugador	Arbitraria (normalmente extradiegética) O Motivada (normalmente intradiegética) (sea arbitraria o motivada, la invocación puede ser icónica, indicial o simbólica)
Mecánica de segundidad (interactuar con objetos)	TACTUM (interacción) La invoca el personaje jugador	Arbitraria (normalmente extradiegética) O Motivada (normalmente intradiegética) (sea arbitraria o motivada, la invocación puede ser icónica, indicial o simbólica)
	FACTUM (interacción) La invocan objetos del juego	Arbitraria (normalmente extradiegética) O Motivada (normalmente intradiegética) (sea arbitraria o motivada, la invocación puede ser icónica, indicial o simbólica)
Tanto la mecánica de primeridad, como la mecánica de segundidad, evolucionan a mecánica de terceridad, pudiendo adoptar dos estados: mecánica central o ludofrase.		
Mecánica de terceridad	LEX (mecánica central) recursiva repetitiva	
	NON LEX (ludofrase) no recursiva no repetitiva	