

ESTRUCTURA, SISTEMA Y ALEXANDER GALLOWAY

ESTRUCTURA

Una estructura es un modo de organizar las partes de un todo, incluyendo el conjunto de sus relaciones. Para el Estructuralismo, estos modos de organizar (las estructuras) **son lo que produce sentido en la actividad humana, social y cultural**; con lo cual, sus propiedades son fundamentalmente lingüísticas.

En otras palabras, las estructuras son el conjunto de símbolos a través de los cuales creamos sentido. Son el conjunto de los significantes con los que interpretamos el mundo y nos relacionamos con él.

De ahí que, para el Estructuralismo, toda realidad tiene una naturaleza simbólica, es decir, **está determinada por el lenguaje entendido como un “orden de lo simbólico”**. Defiende que las diferentes culturas, las conductas, los mitos y los esquemas lingüísticos que las caracterizan, revelan patrones comunes a la vida humana.

La **Narratología** puede entenderse como una ciencia derivada de los principios estructuralistas (toda narración es una estructura conformada por partes que unidas generan un todo significativo: narración, narrador, personaje, evento, acontecimiento, acción, espacio y tiempo). La Narratología (el término es acuñado por Tzvetan Todorov en *Théorie de la littérature* (1965)) bebe directamente del formalismo ruso y de obras fundamentales como *Morfología del cuento* (Vladimir Propp, 1928). Los formalistas estudiaron el cuento y sus estructuras (forma, para ellos) y descubrieron las similitudes estructurales existentes en el cuento folclórico, repetidas y usadas en otras culturas de manera invariable en el *qué* aunque con visibles diferencias en el *cómo*.

SISTEMA

En el año 1948, Norbert Wiener publicó *Cybernetics, or Control and Communication in the Animal and the Machine* (*Cibernética o el control y comunicación en animales y máquinas*), libro escrito en clave netamente matemática en el que propuso su *teoría del control y la comunicación en máquinas y animales*, que denominó *Cibernética*.

La **homeostasis** es un concepto central de la teoría cibernética, y se refiere al proceso mediante el cual los organismos vivos conservan cierto estado de organización dentro de la tendencia general del universo hacia la corrupción y la decadencia, tendencia que se conoce con el nombre de **entropía**. La *información* representa la medida de la reducción de la incertidumbre, esto es, es una medida *antientrópica* que permite reducir el grado de caos en el Universo. La información se opone a la entropía: a mayor entropía, menor información; a mayor información, menor entropía.

La noción de **feedback** o retroalimentación es un elemento clave de la teoría cibernética. Se refiere al retorno de salida al interior de un circuito de información, aspecto que habilita la posibilidad de controlar el comportamiento de un sistema, sea técnico, físico, biológico o social.

Los videojuegos son considerados sistemas cibernéticos porque pueden regular la información entre las dos instancias (hombre-máquina) gracias a los *inputs* y *ouputs* que acontecen durante el juego. Jugar con éxito, cibernéticamente, equivale a una reducción de la entropía existente en el sistema o dispositivo lúdico.

CUADRANTE DE GALLOWAY

Tipo de acción de juego	Categorías	Forma de la acción	Calidad de la acción	Juegos
Diegetic Machine Act	Actos de ambiente Machinima / Cinématicas	Procesos	Informática, Atmosférica	Shenmue
Nondiegetic Operator Act	Actos de configuración, Setup actos	Algoritmo subjetivo	Simulación	Final Fantasy X
Diegetic Operator Act	Actos de movimiento, Actos expresivos	Juego	Reglas, discernimiento	Amnesia
Nondiegetic Machine Act	Actos disabling Actos enabling Machinic embodiments	Código	Modelos, pattern, swarms.	Space Invaders The Last of Us

