

A.- PLANTEAMIENTO INICIAL

LA MECÁNICA ES EL MENSAJE se convierte en una expresión clave para los ludólogos porque preserva la pureza de la significación del medio videolúdico en el elemento que ellos consideran definitorio del videojuego. El significado del juego emerge de los verbos empleados, no de la historia.

Nótese la similitud entre este planteamiento y la consideración del texto narrativo en el denominado giro lingüístico, donde un cambio en el texto significaba un cambio obligatorio en el mensaje. En cierto modo, esta postura es una vuelta al valor del significante por encima del significado, hasta afirmar que ambas instancias son lo mismo.

Por su parte, para la NARRATOLOGÍA, el significado del videojuego reside en la historia y no en las mecánicas. Los verbos empleados en el juego sólo posibilitan la progresión de la historia.

Nótese la similitud entre este planteamiento y la consideración del texto como algo independiente de la historia en el denominado giro narrativo. La historia pervive en nuestra imaginación sin las peculiaridades aportadas por el texto y su sistema de signos. En cierto modo, esta postura afirma la relevancia del significado sobre el significante.

B.- EJEMPLOS

PARA UN LUDÓLOGO, UN JUEGO DE DISPAROS (DONDE LA ACCIÓN ESENCIAL ES EL VERBO DISPARAR) DEBE EXPRESAR UN MENSAJE A TRAVÉS DE ESTA ACCIÓN.

1. Ejemplo: *September 12th* (Gonzalo Frasca, 2001).

PARA UN NARRATÓLOGO, EN UN JUEGO DE DISPAROS, LA ACCIÓN DISPARAR SÓLO POSIBILITA LA PROGRESIÓN DEL JUEGO Y, POR ENDE, DE LA HISTORIA.

2. Ejemplo: *Metro 2033* (Viacheslav Aristov / 4A Games / Deep Silver, Koch Media, THQ, Buka Entertainment). Ver a partir de minuto 9.25, cuando comienza el tiroteo con los enemigos.