

---

DEL AVATAR A LA PERSONA

---

# Introducción al análisis del personaje en el videojuego

---



Carlos Ramírez Moreno  
Máster en Guión, Narrativa y Creatividad Audiovisual  
En Sevilla, noviembre de 2012

Dr. José Luis Navarrete Cardero  
Director del trabajo

# ÍNDICE

1) INTRODUCCIÓN.....	3
2) CONSIDERACIONES GENERALES.....	4
2.1) OBJETIVOS E HIPÓTESIS.....	4
2.2) METODOLOGÍA.....	6
2.3) MARCO TEÓRICO.....	7
3) NARRATIVA Y JUEGO: UN DIÁLOGO NECESARIO.....	8
3.1) NARRACIÓN E INTERACTIVIDAD.....	8
3.2) LA REPRESENTACIÓN EN EL JUEGO.....	14
3.3) LA BÚSQUEDA DEL PERSONAJE: <i>ADVENTURE VS PAC-MAN</i> .....	17
4) EL ANÁLISIS DEL PERSONAJE.....	27
4.1) EL PERSONAJE COMO ACTANTE.....	27
4.2) EL PERSONAJE COMO ROL.....	35
4.3) EL PERSONAJE COMO PERSONA.....	47
5) LA NOCIÓN DE PERSONAJE EN EL NUEVO CONTEXTO DEL VIDEOJUEGO.....	51
6) CONCLUSIONES.....	57
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	59

## 1. INTRODUCCIÓN

El videojuego es un adolescente atrapado en un cuerpo de cuarenta años. Su naturaleza juvenil ha estado determinada desde el comienzo por su afán por entretener a las masas. Al igual que la música pop o el cómic, el videojuego ha atrapado durante décadas a las mentes más jóvenes, un público fácil de sorprender por las continuas innovaciones tecnológicas y las posibilidades interactivas en armonía con la poderosa imagen audiovisual. Un público curtido en los oscuros salones recreativos, en un bombardeo continuo de destellos luminosos, sonidos de ocho bits y un ambiente mezcla de sudor y olor a tabaco. En estos santuarios prohibidos, censurados por el resto de la sociedad, que veía estos salones como un foco de delincuencia y absentismo escolar, se forjó un medio de expresión que, con el tiempo, ha perdido su vertiente “punk” para convertirse en un engranaje más de la conservadora, planificada, estructurada y *marketiniana* industria cultural. ¿Con qué rapidez se produjo esta absorción? Casi no hubo lugar a la experimentación. La fase autorial, de la que por ejemplo el cine disfrutó, fue negada al videojuego desde prácticamente su nacimiento, en pleno apogeo de los *mass media*.

La quiebra de la industria en 1984 y los avances tecnológicos propiciados por el éxito arrollador de la Nintendo Entertainment System terminaron de condenar al autor frente a la producción en masa, al mensaje frente al negocio y, al parecer, al videojuego a los más oscuros reductos del pensamiento humano. Hoy el medio es el resultado de un proceso de evolución que sigue abierto y toma diferentes caminos. Por un lado, cuatro décadas después de su estreno comercial más sonado, *Pong*, los videojuegos se disputan el tiempo libre y el poder adquisitivo de medio mundo con otros gigantes de la industria cultural como la música o el cine. Los géneros, apenas seis o siete antes de los noventa, hoy se han multiplicado, sofisticado, diversificado y fusionado en una suerte de contrabando de géneros. Paralelamente a este éxito comercial, Internet ha mejorado notablemente la calidad de los textos producidos en prensa especializada, pues buena parte de los mejores escritos sobre videojuegos pueden encontrarse actualmente, y gratis, en la red. Como objeto de estudio de las ciencias sociales fue en los años noventa cuando empezaron a surgir artículos sobre el videojuego, considerado un fenómeno cultural digno de atención. Los pioneros en esta rama fueron M. Kinder, E. Provenzo o el legendario diseñador de Atari Chris Crawford, quien un poco antes, en 1984, había titulado su tratado sobre diseño de videojuegos como *The Art of Computer Game Design* (Pérez Latorre, 2010: 17).

Sin embargo, aun con el viento económico a su favor, la identidad del medio está más comprometida que nunca y enfrentada a una serie de retos. Para muchos, los esfuerzos por dominar una nueva técnica audiovisual no han sido del todo recompensados con las aportaciones necesarias en la construcción de un nuevo lenguaje. Los intentos por crear una narrativa propia basada en los principios de la simulación y el juego se han visto frustrados por una creciente y desmedida obsesión por el discurso cinematográfico, espejo en el que todavía se mira el medio con demasiada frecuencia al contar historias. El autor, desterrado de la producción desde prácticamente el comienzo, anuncia su aparición en el seno de los nuevos modos de distribución digital, haciendo llegar directamente su obra (su idea, su discurso plasmado en un juego) a los receptores. Al mismo tiempo, los más prestigiosos diseñadores de videojuegos abandonan sus actuales puestos de directivos para regresar a la “creación de guerrilla”, a los juegos hechos “en el garaje”, gracias a estudios pequeños con infinita mayor libertad creativa. Mientras, las principales franquicias y sagas mantienen sus ganancias sacrificando la originalidad, debatiéndose entre el conservadurismo y la autocomplacencia dominadora de la cultura popular actual, o la ruptura y la ilusión de una época anterior a la dictadura de los mercados.

Ésta es la situación. A pesar de que la audiencia de los videojuegos se ha ampliado en los últimos años, abarcando a jugadores de hasta treinta y cuarenta años, y a pesar del creciente interés en ellos como objeto de estudio, la realidad es que el videojuego ha madurado a un ritmo desproporcionadamente lento. Quizá no quiere madurar y se complace repitiendo fórmulas gastadas, mecánicas y dinámicas de juego contrastadas, fiables, agotando escenarios plagados de zombis y mutantes o volviendo a ambientes de ciencia ficción y fantasía por enésima vez. Quizá es lo suyo, lo que se le da bien al videojuego. Algunos nos resistimos a ello. Y, sin negar el atractivo de una buena partida a *Assassin's Creed*, *Mass Effect* o *Gears of War*, preferimos pensar que no está todo dicho ni pensado en el videojuego. Que lo mejor está por llegar.

## **2. CONSIDERACIONES GENERALES**

### **2.1. OBJETIVOS E HIPÓTESIS**

Para abordar convenientemente la figura del personaje nos interesa atender a las características que diferencian el videojuego de otros medios. No podemos quedarnos en la superficie y observar cómo se crea la identidad del personaje a través de la narración, al margen de

la participación del jugador. Sin duda, en el discurso videolúdico hay una importante presencia de distintos lenguajes, como el cinematográfico, el televisivo o el literario, participantes activos en esa caracterización a través de diálogos, montaje de secuencias, voces de narrador, etc. Además, subrayaremos la importancia de los elementos genuinos en el proceso de construcción del personaje, basados en la interactividad del medio y en las dinámicas de juego, a través de las cuales el jugador participa activamente en la caracterización de su avatar.

Lo atractivo del objeto de estudio radica en la contemporaneidad del videojuego como medio de expresión en un momento histórico de crucial relevancia tanto para el público como para los *game studies*, la disciplina académica que se encarga del estudio de los juegos. Asimismo, el personaje ha encontrado un hueco importante como motor impulsor de las corrientes narrativas que actualmente inundan el diseño de videojuegos. De él nos llama la atención especialmente el potencial para establecer una relación con el sujeto de la acción en el mundo real, o sea el jugador, en ocasiones conflictiva. La razón estriba en la disimilitud de los objetivos. Mientras que el jugador persigue una meta a nivel de recompensas, el personaje mantiene un propósito estrictamente argumental. Por supuesto, el jugador también suele interesarse por el relato, pero normalmente es una motivación secundaria que nunca debería alejarle de su intención real: superar un desafío poniendo en práctica unas destrezas específicas en el marco de unas reglas de juego.

La hipótesis de partida de esta investigación sugiere que el personaje en el videojuego debe estudiarse desde una postura nueva, sin olvidar todo lo aportado por las teorías narrativas, pero admitiendo enfoques pertenecientes a campos como la ludología o la *game theory*. Si asumimos que el personaje es una entidad perteneciente a los relatos y entendemos que los juegos, sin dejar de tener cierta relación, son muy diferentes de las historias, debemos adecuar la definición del concepto para responder a la siguiente pregunta: ¿todo aquello que es controlado por un jugador puede ser llamado personaje igualmente? La hipótesis plantea una dicotomía entre personaje como entidad narrativa y avatar como entidad lúdica, separados en la teoría, pero unidos y determinados el uno por el otro en la práctica. Ambas categorías forman parte del mismo sujeto controlado por el jugador, pero el personaje quedaría reservado a aquellos juegos donde se pone en marcha la narración de unos acontecimientos siguiendo la lógica del discurso. Es decir, no todo avatar es por derecho propio un personaje si no es cumpliendo una serie de condiciones o “marcas” que veremos más adelante.

## 2.2. METODOLOGÍA

Con la hipótesis de partida establecida, iniciamos una metodología de trabajo de carácter teórico-práctico. Por un lado, hemos seleccionado una amplia muestra de análisis para acompañar en todo momento los conceptos explicados con ejemplos concretos de videojuegos. Estos ejemplos responden a perfiles muy diversos y su selección ha respondido a un criterio de adecuación a las ideas vertidas en el trabajo. Por esta razón, la muestra ha ido aumentando y actualizándose a medida que estudiábamos nuevos conceptos teóricos. Hay presencia de juegos contemporáneos (*Portal*) y clásicos (*Adventure*), juegos realistas (*Grand Theft Auto: Vice City*) y de fantasía o ciencia ficción (*Ghouls'n Ghosts*, *Mass Effect*), juegos narrativos (*BioShock*) y no narrativos (*Pac-Man*), juegos individuales (*Grim Fandango*) y multijugador (*World of Warcraft*). Sin embargo, hay dos criterios subyacentes de gran peso en la selección de los títulos: preferencia por juegos de corte narrativo y preferencia por juegos *mainstream* o comerciales. Ambos criterios se determinan el uno al otro. El objeto de estudio de nuestra investigación requiere prestar atención a los videojuegos donde predomina la narración porque es en ellos donde aparece el personaje y, al mismo tiempo, es en el *mainstream* donde se da el mayor número de juegos con historias. Los juegos independientes o de autor, aunque también pueden ser narrativos, suelen prestar atención a la innovación en las mecánicas y dinámicas de juego. No presentan personajes tan fuertemente caracterizados como los títulos comerciales.

La muestra final ha sido de treinta y cuatro títulos, de los cuales catorce han sido jugados a lo largo del proceso de investigación siguiendo un modelo de análisis práctico y veinte han sido estudiados analizando *gameplays* de otros jugadores. Además de esta muestra, hemos hecho referencia constantemente a títulos citados por otros autores y recurrido a fuentes documentales convenientemente señaladas en el apartado de referencias bibliográficas. La muestra ha servido tanto para hacer más comprensibles ciertos conceptos relacionados con la narratología, como para notar las diferencias entre narración y juego, entre personaje y avatar. La observación y la reflexión ha acompañado en todo momento a las sesiones de juego. En definitiva, sin el análisis práctico de ciertos títulos no hubiera sido posible llegar a las conclusiones ofrecidas en este trabajo, pues ha sido a través de la experiencia personal y el análisis empírico cómo hemos hallado solución a los incontables problemas teóricos encontrados a lo largo del proceso investigador.

Por otro lado, hemos aplicado conceptos célebres y respetados de la narratología y la ludología (ver marco teórico a continuación) al estudio del personaje en el videojuego, comprobando cuáles encajaban y cuáles eran descartados por su incompatibilidad. En este proceso se ha evidenciado la inestabilidad de un modelo de análisis riguroso justamente por la escasez de teorías del personaje en un nivel general y por la ausencia total de las mismas en el marco de los videojuegos.

### 2.3. MARCO TEÓRICO

Nos remitiremos principalmente a las siguientes bases teóricas contrastadas:

1. Dentro del campo del estudio de los videojuegos y la literatura electrónica, los descubrimientos de Espen Aarseth sobre los textos electrónicos y los sistemas cibernéticos, especialmente la noción de cibertexto como alternativa al texto literario tradicional. Aarseth propone que el cibertexto no está compuesto como otras obras de secuencias ordenadas de signos sino que se comportan como máquinas o sistemas generadores de signos. Asimismo, señala los juguetes, los juegos, algunos modelos científicos y cibertextos como el *I Ching* a modo de ejemplos.
2. La disciplina académica reconocida como ludología, un término que fue usado por primera vez en 1982 y comenzó a ganar aceptación en 1999 a raíz del texto *Ludology meets narratology* publicado por Frasca. El artículo propuso el empleo del término para describir una disciplina todavía inexistente centrada en el estudio de los juegos en general y los videojuegos en particular. A partir de entonces diversos autores han sido reconocidos como los primeros “ludólogos”. Estos son Markku Eskelinen, Jesper Juul y Gonzalo Frasca principalmente.
3. La Teoría del Videojuego, desde sus primeros representantes, como son C. Crawford, M. Kinder, E. Provenzo, E. J. Aarseth o J. H. Murray, hasta los más actuales, G. Frasca, J. Juul, O. Pérez Latorre, J. Newman, H. Jenkins, M. L. Ryan, etc. Todos ellos han realizado notables aportaciones al estudio de los videojuegos desde distintos enfoques, por ejemplo el *game design*, los efectos en las audiencias, la cibernética, los estudios literarios, la interactividad, el análisis textual, la semiótica o la narratividad.
4. La semiótica estructural, principalmente aquellos autores citados por Barthes en su *Análisis estructural de los relatos*. Estos son V. Propp, T. Tóдоров, C. Bremond y sobre todo A. J.

Greimas, cuyo modelo actancial de los relatos basado en los ejes sujeto-objeto, destinador-destinatario y ayudante-oponente ha sido especialmente inspirador para este trabajo.

5. La narratología (o teoría de la narrativa), de cuyos autores (S. Chatman, García Jiménez, Pérez Rufí, Y. Lavandier, G. Genette) tomamos valiosos conceptos relacionados con la construcción de la historia, los mecanismos del relato, la caracterización de los personajes y las tipologías de focalización. De Pérez Rufí nos interesa fundamentalmente su aportación al análisis del personaje como rol y sus criterios de identificación del protagonista apoyados en el estudio del héroe clásico cinematográfico.
6. Los estudios literarios de Sánchez Alonso y Castilla del Pino han sido especialmente útiles al análisis del personaje en su dimensión psicológica.
7. Los trabajos de Sánchez sobre la representación y la interacción en el videojuego. De él tomamos conceptos clave como “destreza” y “juegos de participación externa directa o representativa” y nos ayuda a asimilar otros como “círculo mágico” (J. Huizinga) o “principio de arbitrariedad de los juegos” (R. Caillois).

Así pues, creemos que nuestro trabajo tiene hueco especialmente en el marco de la Teoría del Videojuego por servir a conceptos como la representación, la interacción y la narrativa en el juego. Asimismo, puede ser de utilidad la aplicación práctica de algunas de las conclusiones propuestas para el diseño de personajes por parte de guionistas de la industria.

### **3. NARRATIVA Y JUEGO: UN DIÁLOGO NECESARIO**

#### **3.1. NARRACIÓN E INTERACTIVIDAD**

No entra dentro de las competencias de este trabajo avivar las llamas del debate en torno a juego y narrativa, pero al encontrarse nuestro objeto de estudio situado entre dos tierras, como personaje en el universo de las historias y como videojuego en el de los juegos, debemos aclarar someramente la relación entre estos dos conceptos tan distantes. Para ello partiremos de la noción propuesta por la teoría estructuralista, según la cual toda narración constaría de dos partes:

Una historia (*histoire*), el contenido o cadena de sucesos (acciones, acontecimientos), más lo que podríamos llamar los existentes (personajes, detalles del escenario); y un discurso (*discours*), es decir, la expresión, los medios a través de los cuales se comunica el contenido. Dicho de una



manera más sencilla, la historia es el *qué* de una narración que se relata, el discurso es el *cómo* (Chatman, 1990: 19-20).

En cuanto al juego, nos serviremos de la definición propia que establece Pérez Latorre (2010: 34) a partir del filósofo e historiador holandés J. Huizinga:

Una experiencia simbólica de confrontación del sujeto con el entorno, encapsulada respecto al flujo de la vida cotidiana y habitualmente concebida como forma de entretenimiento, donde unas reglas de juego definen la identidad y capacidades del participante como sujeto protagonista del juego, así como la identidad y dinámica propia del entorno de juego, y las relaciones fundamentales entre ambos.

También nos apoyaremos en la interpretación de Caillois (1986 citado en Sánchez, 2007: 38) del juego como una “actividad libre, separada, de resultado incierto, improductiva, reglamentada y ficticia”.

La diferencia fundamental que hallamos entre una estructura reglada de interacción lúdica (juego) y un conjunto de signos configuradores de discursos constructivos de textos, cuyo significado son las historias (narración), es el grado y el tipo de interactividad inmanente. El juego requiere la participación de al menos un usuario que dé órdenes e introduzca una serie de *inputs* en el sistema para generar una respuesta, manteniendo al jugador en un estado ideal de toma de decisiones constante. “Ideal” porque en la realidad, la interactividad es un concepto ambiguo y abierto a múltiples interpretaciones y el videojuego se crea a partir de momentos contemplativos, reflexivos y participativos en distintas dosis. No siempre el jugador es todo lo jugador que querría, lo cual no quiere decir que en los momentos no interactivos no esté, en efecto, interactuando de distinto modo, por ejemplo participando mentalmente en la comprensión de la trama. De igual manera, el espectador de cine no es menos partícipe de la obra por no tener un mando entre las manos. Más bien podemos decir que interactúa de distinto modo y en diferente grado. Nadie diría que los espectadores de *Perdidos* no han sido más partícipes de la serie que los jugadores de una obra tan encorsetada y restrictiva como *Heavy Rain*. El mero acto de acceder a una obra y contemplarla, leerla o jugarla ya es un acto participativo en sí, pues ningún libro está acabado, ninguna película finalizada, ni ningún videojuego concluido hasta que el público lo completa.

El acto de narrar sitúa automáticamente a la instancia enunciativa en un tiempo futuro a los acontecimientos que se relatan. Aun en géneros como la ciencia ficción, cuyas diégesis remiten a un

futuro que la humanidad no ha visto, la posición del narrador sigue siendo la de testigo de los acontecimientos pretéritos y mediador entre estos y el lector o espectador. Así pues, el pasado es inmutable, de ahí que la narración tradicional haya sido definida por Orihuela (1997: 38) como

un modelo de comunicación lineal, tendencialmente unidireccional e impulsado por el narrador quien selecciona la información, la dispone en una secuencia única y la enuncia manteniendo el control del tiempo del relato y provocando las respuestas emotivas de su auditorio.

El juego, por el contrario, no es, no ha sido ni será, sino que su tiempo es el ahora. El juego sólo puede *estar siendo*. Esta disimilitud ya fue detectada y expuesta como parte de la defensa de Jesper Juul a favor de los videojuegos como un medio por naturaleza diferente al cine o la literatura. Juul (2001: 7) identificaba, sosteniéndose en preceptos de Christian Metz, Gérard Genette y David Bordwell, tres tiempos narrativos: el tiempo de la historia, el tiempo del discurso y el tiempo de la lectura. Hay, según el autor, una distancia fundamental entre el tiempo de la historia y el tiempo del discurso en la narrativa clásica. No obstante, si jugamos a un juego de acción para ordenador como *Doom II*, es difícil hallar una distancia entre la historia, el discurso y la lectura/visionado.

Está claro que los eventos representados no pueden ser pasados o a priori, dado que como jugadores podemos influir en ellos. El juego construye el tiempo de la historia de manera sincrónica con el tiempo narrativo y el tiempo de lectura. No sólo en el sentido de que el espectador es testigo de la acción en el presente, sino que la acción está *ocurriendo* ahora, y que lo que vendrá después está por determinar (Juul, 2001: 7).

¿Es pertinente hablar por tanto de una narración sin narrador o nos enfrentamos a una antítesis en toda regla? Algunos autores (Murray, 1999; Ryan, 2004) han considerado la narratividad del videojuego como una cuestión estrictamente potencial, emergente y que, a diferencia de las *narraciones narradas*, los sistemas de simulación no re-presentan las vidas de manera retrospectiva, sino que generan acontecimientos desde un punto de vista prospectivo, sin saber cuál será el resultado. La tarea encomendada al lector/jugador sería la de recrear secuencial, causal o dramáticamente, dependiendo del estilo de narración, y de manera prospectiva, la “historia” inscrita en el diseño de juego, previamente concebida por el autor. Ryan (2004) sugiere que cada acción realizada por el usuario es un acontecimiento en el mundo virtual y, puesto que todos los acontecimientos involucran al mismo participante, encajan en el modelo narrativo de la épica o

serial. El teatro, la vida y la realidad virtual “crean material narrativo con personajes, escenarios y acciones, pero sin narradores” (Ryan, 2004: 89).

A menudo el debate sobre la pertinencia de estudiar los juegos como una forma más de narratividad ha propiciado un enfoque bipolar dividido en ludólogos (J. Juul, M. Eskelinen, G. Frasca) y narratólogos (J. Murray, B. Laurel, M. Mateas). El choque dialéctico entre ambas posturas ha encontrado su equilibrio en teóricos como H. Jenkins, de la Universidad de Carolina del Sur, que parte en su estudio de la arquitectura narrativa de los videojuegos de los siguientes preceptos:

- 1) No todos los juegos cuentan historias. El juego puede ser una forma abstracta, expresiva y experiencial más cercana a la música o al baile moderno que al cine. Algunos ballets (*El cascanueces* por ejemplo) cuentan historias, pero la narrativa no es una característica intrínseca o definitoria del baile.
- 2) Muchos juegos tienen aspiraciones narrativas.
- 3) El análisis narrativo no debe ser preceptivo, aunque algunos narratólogos parezcan abogar por los juegos en busca de formas narrativas particulares.
- 4) La experiencia de juego nunca debe ser reducida simplemente a la experiencia de una historia.
- 5) Si algunos juegos cuentan historias, es improbable que lo hagan de la misma forma que otros medios (Jenkins, 2004).

De acuerdo con Jenkins (2004), los diseñadores de videojuegos han de ser estudiados menos como narradores y más como “arquitectos narrativos”. Su función es la de diseñar mundos con potencial para generar historias en la mente del jugador, en semejanza con el diseñador de parques temáticos, que confecciona escenarios cargados de connotaciones culturales y referencias simbólicas para que sea el visitante quien construya sus propias historias al interactuar con ellos. Según Jenkins (2004) existen cuatro formas en que los juegos aplican la narrativa: las historias espaciales<sup>1</sup> evocan asociaciones narrativas preexistentes, proveen de un escenario donde los eventos narrativos son representados, embeben información narrativa dentro de esa puesta en escena y proveen de recursos para las narrativas emergentes.

---

<sup>1</sup> El concepto “historias espaciales” se refiere a la tradición de obras literarias caracterizadas por la construcción enciclopédica de mundos posibles por parte de autores como J. R. R. Tolkien, Julio Verne, Homero, L. Frank Baum o Jack London en detrimento de la psicología de los personajes o el desarrollo de la trama (Jenkins, 2004). Pérez Latorre (2010) se refiere a ellos como “mundos narrativos” y señala la dimensión sistémica que subyace como entidad generativa de un espectro plural de narraciones posibles.

Al margen de teorías, cabe señalar que si bien el juego es una actividad distinta de la narración, es muy frecuente que aquél parta de una premisa argumental y ofrezca al jugador acontecimientos narrativos a modo de recompensa por superar los obstáculos, a fin de llegar a un desenlace, a veces único, a veces cambiante según algunas decisiones tomadas durante el proceso. Este afán de los diseñadores de videojuegos, creciente desde la década de los noventa, por querer llevar juego e historia de la mano, ha llevado a crítica y público a preguntarse en los últimos tiempos por qué se juega, si por el placer de dominar unos patrones y superar las destrezas de uno mismo o como excusa para “ver una película” que debe ser desbloqueada por segmentos.

La disparidad de posiciones, como vemos, va más allá de lo puramente teórico. Un grupo opina que un juego debe destacar por sus mecánicas, sus dinámicas y su estética; así, cualquier título cuya motivación principal sea desentrañar la historia sería un juego con pretensiones de ser una película, por lo tanto un mal juego. Otro grupo, cada vez más sorprendido por la significativa calidad de los guiones de videojuegos, no esconde su entusiasmo a la hora de jugar a aquellas obras cuyo peso artístico se encuentra en los personajes, la trama o la incidencia de la banda sonora. A medio camino se encuentran aquellos que defienden la versatilidad del medio y encuentran fascinante y positiva la amplia oferta, tanto del lado del juego como del lado de las historias. Con todo, hay que reconocer el viraje de las innovaciones en el diseño de videojuegos hacia la vertiente más narrativa desde mediados de los noventa hasta hoy. Son razonables las críticas vertidas por el primer grupo cuando observamos que la mayoría de géneros actuales, con sus correspondientes mecánicas, rutinas y arquetipos de juego, nacieron en los setenta y ochenta, sofisticándose y alcanzando, para algunos, su cenit en los noventa. La virtud, como siempre en la vida, se hallará en el equilibrio entre en un juego que comprometa y atrape al jugador y una historia, no sólo interesante, sino contada a través de los cauces adecuados del medio.

La importancia del tratamiento de la narrativa en el estudio del videojuego encuentra su origen como vemos en la naturaleza misma del medio. La imagen audiovisual entra a formar parte de la ecuación del juego y ya no es suficiente limitarse a comparar con el ajedrez para entender la profundidad del objeto de estudio. Sí, la médula del videojuego seguirá siendo siempre el ajedrez, el juego de los niños de aparentar (el “hagamos como si”), las carreras, los acertijos, el deporte, el rol

o el *Kriegsspiel*<sup>2</sup>, pero ya no es sólo eso. Más bien como afirma Henry Jenkins (2004), es un “espacio listo para una serie de posibilidades narrativas”. La jugabilidad se mezcla con la narrativa audiovisual, esto es, “la facultad de que disponen las imágenes visuales y acústicas para contar historias” (García Jiménez, 1993: 13) y juntos precipitan la evolución natural del medio. De los autores y su creatividad dependerá hacer un buen uso de las posibilidades de ambos medios de expresión, pero eso es ya materia de estudio de otras ramas del videojuego, como son la poética o la retórica.

Como colofón a este apartado, nos preguntamos por el lugar que ocupa actualmente la narración interactiva, propia del formato hipertextual de ficciones digitales, y el impacto real de su análisis en la comprensión del videojuego. De este tipo de narración, del cual encontramos antecedentes en la oralidad propia de la Época clásica o en el típico relato que el padre cuenta a sus hijos antes de dormir, casos ambos en los que el narrador modifica los contenidos en función de las reacciones de su público, ha propuesto Orihuela (1997: 41) una definición:

“[La ficción interactiva consiste] en que, a diferencia de la narración tradicional que presenta un principio y un final únicos y predeterminados, caben en ella múltiples comienzos (entradas) y múltiples finales (salidas). La disolución del narrador, en un usuario que escoge trayectorias, diluye también la trama, que se convierte en una experiencia más o menos individual y más o menos irrepetible”.

Orihuela (1997: 43) llega a afirmar que “los videojuegos se han convertido en aventuras de narrativa interactiva”, supuesto que ponemos en duda. Es un error común reducir la experiencia compleja y trascendente que esconde un videojuego a la estructura propia de los libros de “elige tu propia aventura” o a narraciones interactivas como *Heavy Rain*, una controvertida apuesta del estudio desarrollador Quantic Dream por querer conectar videojuego y la dramaturgia propia del *thriller*. Saltar entre los puntos de vista de distintos personajes de la historia, intervenir en los puntos de giro, seleccionar opciones de diálogo, son cualidades más propias de la navegación web (hipertextual) que de los videojuegos (cibertextual), si bien esas y otras características son a menudo compartidas por estos. El término *ergódico* propuesto por Espen Aarseth (1997) hace

---

<sup>2</sup> Hago alusión al término original en alemán que nace en 1812 de la mano del teniente Georg Leopold von Reisswitz y su hijo Georg Heinrich Rudolf von Reisswitz. Ambos crean un sistema de reglas en forma de juego para entrenar a los oficiales del ejército prusiano. A día de hoy se emplea el término en inglés *wargame* para referirse a todo juego de estrategia que trata sobre operaciones militares.

referencia a esos nuevos textos en los que el lector necesita aportar un cierto esfuerzo para atravesar la obra. Aarseth incide en una distinción especial entre el cibertexto y el hipertexto convencional, entre una interactividad del usuario “explorativa” o “selectiva” vs. una interactividad “configurativa” (Aarseth, 1997: 58-65; Ryan, 2004: 247). Mientras la variabilidad del hipertexto convencional se basa en estructuras predefinidas en la dimensión procesual del texto, la variabilidad de los juegos y los videojuegos es “emergente” (“configurativa”), en el sentido de que puede brotar total o parcialmente de un sistema subyacente (las “reglas del juego”), junto a la intervención del usuario (Pérez Latorre, 2010: 67).

Es más, no existe la condición de victoria en la mayoría de hipertextos, pues no hay buenas o malas elecciones. “Un hipertexto”, resume Aarseth, “no tiene orden canónico. Cada camino define una lectura igualmente apropiada y convincente” (citado en Ryan, 2004: 224)<sup>3</sup>. En eso, una vez más, difiere del juego electrónico o videojuego, un sistema de reglas diseñado del cual emergen numerosas dinámicas de juego que a su vez se traducen en diversas estrategias, de las cuales solo un reducido porcentaje tendrá éxito y recompensará al jugador con el progreso hacia la victoria.

### 3.2. LA REPRESENTACIÓN EN EL JUEGO

Normalmente, cuando el espacio de juego comienza a constituirse en la *representación* de un espacio ficticio, como ocurre por ejemplo en los juegos de tablero, el jugador deja de tener una presencia física. Su interacción ya no es desde el interior, como en los juegos deportivos o en el tipo de juego de rol en vivo, en los que participa directamente en la acción, sino desde el exterior. Emerge un orden de representación del espacio superior al ya de por sí particular entorno lúdico, que nunca es equivalente al mundo real, pues todo juego crea su propio espacio, el denominado “círculo mágico” (Huizinga, 2010). En estos casos, el espacio de juego supone una ruptura con el espacio ordinario, creando un entorno al que es imposible acceder con el cuerpo (uno no puede “saltar” dentro un tablero de Monopoly, ni explorar físicamente las ruinas de *Tomb Raider*, ni gestionar las metrópolis de *SimCity* como lo haría un alcalde de carne y hueso). Hace falta por tanto una vía de interacción externa. Sánchez (2007) propone una subdivisión de los juegos de participación externa en directos o representativos y se sirve de una comparación entre el ajedrez y la oca para ilustrar las diferencias:

---

<sup>3</sup> Aunque el propio Aarseth sugiere que hay ciertos hipertextos, o juegos de narración como él los define, en los que el lector está motivado por el deseo de descifrar y dar forma al cuerpo narrativo. En estos casos, construir la historia convenientemente sería sinónimo de condición de victoria. Es lo que ocurre en *Heavy Rain*.

El ajedrez es un juego de tablero en tanto que la interacción se produce sobre una superficie topográficamente definida. Sin embargo, el jugador no se halla representado en él pues, al manipular las piezas, lo hace en tanto ellas son instrumento de su destreza estratégica en relación con el objetivo del juego. Pero en el juego de la oca las fichas no son instrumentos, en el sentido de que con ellas no puede hacerse nada, salvo el hecho de expresar una determinada posición del jugador en el desarrollo del juego. Adelantar una ficha tres casilleros no supone una “decisión” como lo es mover una torre o un alfil (Sánchez, 2007: 59-60).

La palabra clave para comprender la desigualdad está en el concepto de “destreza”. Ante la duda, basta preguntarse dónde ejerce el jugador su destreza y así entender si estamos ante una participación externa de carácter directo o representativo. En el primer caso, el ajedrez, es obvio que la destreza reside en el propio movimiento de las fichas. Interactuar con ellas supone poner en práctica una destreza de tipo estratégico, tomando una decisión que influye en el juego. En el segundo caso, el juego de la oca, la ficha simplemente representa el efecto de una destreza que ha sido ejecutada sobre otro elemento: el dado<sup>4</sup>. Como vemos, no hay conflicto alguno en que intervengan los dos tipos de participación externa en el mismo sistema de juego.

Ahora bien, el estatus del videojuego obliga a tomar algunas consideraciones adicionales. Retomando el estudio de Sánchez desde los juegos de tablero, es posible plantear una solución al problema de la participación en los juegos de tipo electrónico, siguiendo el mismo modelo. Un análisis comparativo de los ejemplos propuestos por Sánchez con cualquier videojuego, da igual el tipo de *gameplay* de que se trate, arroja las siguientes conclusiones: 1) el videojuego supone de inmediato una ruptura entre jugador y espacio de juego cualitativamente superior a la de otros dispositivos “analógicos” debido a la presencia del *hardware*, que levanta una barrera entre *software* (el círculo mágico) y el mundo real, 2) la única forma de romper esa barrera es interactuando con un dispositivo (un teclado de ordenador, un ratón, un mando, una pantalla táctil, un sensor de movimiento, etc.) que reconoce nuestros *inputs* y los traduce en *outputs* audiovisuales,

---

<sup>4</sup> Hay cierta confusión respecto a la identificación del azar como destreza. En su estudio, Sánchez primero defiende que “por oposición, en los juegos de azar la situación del jugador no depende en absoluto de sus propias fuerzas o destreza, sino que éste debe apelar al destino” y cita a continuación a Caillois: “En los juegos de azar el jugador cuenta con todo menos consigo mismo” (p. 39). Sin embargo, más adelante el propio Sánchez señala que “en precedencia lógica respecto de la destreza operante exigida por un juego dado (azar, inteligencia, fuerza, capacidad motriz, etc.) se encuentra una estructura de relaciones subyacente que organiza su funcionamiento” (p. 50). Como vemos el autor agrupa dentro de un mismo paréntesis el azar junto a la inteligencia o la fuerza, dando a entender que, aun siendo una destreza del destino, es una destreza al fin y al cabo.

3) lo que vemos en pantalla es nuestro “tablero de juego” particular, un espacio virtual con el que interactuamos a través del dispositivo (el verdadero instrumento de nuestra destreza) y en el que podemos vernos o no representados como jugadores, 4) si el jugador es representado, hablamos de un tipo de participación externa representativa; en cambio, si el jugador no es representado, nos movemos por una interfaz con la ayuda de un puntero, del desplazamiento de la cámara o manipulando directamente los objetos que aparecen en pantalla, hablamos de un tipo de participación externa directa. Es importante recordar que un juego de cámara subjetiva no es necesariamente un juego de participación externa directa. En los títulos FPS<sup>5</sup> a menudo no vemos al personaje que controlamos, sino a través de sus ojos. Muchos diseñadores aprovechan esta confusión para poner en práctica el derribo de la cuarta pared y dirigir la mirada de los personajes del entorno a cámara. Pero no nos confundamos, aunque finjan dirigirse al jugador, el protagonista de la narración tiene que ser forzosamente un personaje del universo de ficción.

El videojuego es un caso particular de interacción, en el que se produce una comunicación entre dos mundos. El jugador envía las señales (destrezas) desde el espacio ordinario y éstas llegan al *hardware* (el portal o nexo de unión entre ambos mundos), que interpreta esas señales y las representa en pantalla, ofreciendo al instante una respuesta audiovisual al jugador, quien en seguida reacciona, corrige su destreza o continúa efectuándola.

No siempre hay, no obstante, representación en el juego. De hecho, recuerda Sánchez (2007) que los juegos no son sistemas representacionales, en el sentido de que no se juega *para* representar, aunque estos contengan en su esencia o se fundamenten en operaciones representacionales. Tras la pregunta “¿qué representa el juego?” se vislumbra una serie de contradicciones y matices respecto al carácter simbólico de la actividad lúdica. Caillois (1986 citado en Sánchez, 2007: 48) insiste con su principio de arbitrariedad en que la práctica de un juego reglado no se parece en nada a la vida, coincidiendo con Freud en que el juego se opone por principio a la realidad y que el límite entre juego y no-juego no sólo no los pone en contacto, sino que los separa de manera axiomática. Encontramos la misma afirmación en Ryan (2004: 227), quien proclama que “el juego no tiene que ocuparse de lo que representa, el juego no tiene que representarse más que a sí mismo” y lo hace recordando al mismo tiempo el “carácter no mimético de las reglas de los juegos”.

Los juegos, al menos los que consideramos juegos tradicionales (antes de la aparición de los electrónicos), se caracterizan por una autonomía de sus reglas con respecto a cualquier clase de mundo externo, real o ficcional. Volviendo al ajedrez:

---

<sup>5</sup> *First Person Shooter* (Juego de disparos en primera persona).



La identidad de las distintas piezas, como los reyes y las reinas, está definida por los movimientos estratégicos que pueden realizar en el tablero, y estos movimientos estratégicos no tienen nada que ver con las propiedades de sus nombres en el mundo real (Ryan, 2004: 227).

Efectivamente, uno podría cambiar los reyes y las reinas por piedras de colores o por figuras de universos de ficción como *Star Wars* o *Los Simpson* que el juego no variaría un ápice. Son las reglas, la forma concreta de organizar y estructurar una “simulación” (Frasca, 2003), las que dotan de significado al propio juego, construyendo una realidad autónoma y libre de formas de representación.

No obstante, no es cierto que el juego no represente nada en absoluto. Más bien al contrario, en última instancia, a lo que todo juego remite es a una estructura de interacción que proviene de la formación social en la que éste se inscribe. Siguiendo a Geertz (2001 citado en Sánchez, 2007: 31), “el juego toma de la experiencia cotidiana temas y objetos, articulándolos en un universo separado de la vida corriente, despojándolos, en ese movimiento, de sus consecuencias prácticas ordinarias”. Además, al hacerlo, “efectiviza una descripción de lo que podríamos llamar un evento humano paradigmático”. El propio Sánchez (2007: 49) matiza las palabras anteriormente rescatadas de Caillois y añade que al mismo tiempo la regla da lugar a la transposición de elementos del no-juego (mundo real) en el juego. Pese a la abstracción que opera entre juego y realidad, la estructura que emerge de las reglas sólo puede ser pensada como una transposición de una estructura similar en el mundo de referencia. Esta consideración permite que podamos hablar del ajedrez, no como la representación de una serie de sucesos en particular (narrativa), sino como la simulación de una interacción humana mayor y paradigmática, en este caso el comportamiento estratégico que implica la guerra.

### **3.3. LA BÚSQUEDA DEL PERSONAJE: *ADVENTURE VS PAC-MAN***

En este apartado le seguiremos la pista a las primeras muestras históricas del personaje, explicando el porqué de su consideración, y a partir de ese ejercicio deduciremos una serie de requisitos que nos permitirán, en adelante, establecer qué es un personaje dentro de una obra tan compleja como el videojuego. Pero antes debemos detenernos en un instante de la década de los setenta para comprender mejor la importancia del carácter y de la representación en la evolución de los juegos. 1974 es la fecha de publicación de *Dungeons & Dragons* de Gary Gygax y Dave Arneson. Su aparición viene determinada asimismo por una serie de acontecimientos que

precipitarían la aparición del primer juego de rol de la historia. En 1958, la empresa Avalon Hill lanza al mercado *Gettysburg*, un juego de tablero bélico diseñado por Charles S. Roberts que comienza a orientar la estrategia hacia una simulación figurativa y un mayor componente representacional (Pérez Latorre, 2010: 270). Mientras que el ajedrez es un sistema de reglas autónomo sin un significado más allá de su propia interacción, el título de Roberts introduce la simulación en un contexto ficcional al representar la histórica batalla de Gettysburg, un pueblo de Pensilvania, en 1863, en plena guerra civil estadounidense. Unos años más tarde, en 1971, Gary Gygax diseña junto a Jeff Perren y el artista Don Lowry el juego bélico de fantasía medieval *Chainmail*, antecesor directo de *Dungeons & Dragons*. Éste se hace especialmente famoso por una serie de suplementos que permiten a los fans de *El señor de los anillos* recrear las batallas de la Tierra Media (Pérez Latorre, 2010: 270).

Ya en 1974, Gygax y Arneson reflexionan sobre el potencial de su próximo juego para recrear algo más que acontecimientos impersonales. La clave se encuentra en introducir personajes individuales para conferir más profundidad psicológica a la narrativa potencial del juego. Así nace el juego de rol, un cruce entre los juegos de simulación de batallas y el teatro de improvisación en el que los jugadores ejercen un rol de ficción determinado y participan en un mundo ficcional a través de una experiencia de narrativa colaborativa (Pérez Latorre, 2010: 271). Quedémonos con el detalle: el detonante para comenzar a hablar con propiedad del juego como motor narrativo es la introducción del personaje, una categoría perteneciente al mundo ficcional, contraria a la del jugador, categoría reservada al mundo real y cuyo dominio absoluto pasa a ser compartido en aquellos juegos que remiten a un “mundo posible” (Dolezel, 1999: 29).

Determinar con precisión en qué momento de la historia de los videojuegos aparece el primer personaje nos ayudará a entender mejor nuestro objeto de estudio. Nos moveremos entre dos fechas, 1979 y 1980, años de lanzamiento de *Adventure* y *Pac-Man* respectivamente, y señalaremos las diferencias existentes entre ambas obras. Hemos seleccionado *Pac-Man* porque a menudo ha sido referido como el primer personaje de los videojuegos, pero no hemos hallado ninguna razón de peso para tal reconocimiento. Por eso, hemos retrocedido un año antes para investigar si el protagonista de *Adventure* es más adecuado para ese primer puesto. No obstante, la búsqueda del primer personaje no es tarea fácil, debido principalmente a la escasa bibliografía de la época y a la difícil catalogación de los primeros videojuegos de la década de los setenta. Estudios recientes (Planells, 2010) han arrojado algo de luz sobre las primeras aventuras conversacionales para ordenador, donde podrían descansar los restos del primer protoperosnaje del videojuego. Tanto en

*Colossal Cave Adventure* (1976) como en *Zork* (1977), ambas ficciones interactivas, el narrador respondía a los inputs del jugador relatando los hechos en segunda persona, confundiendo al personaje protagonista de la ficción con el propio usuario. Ante la orden “abrir la ventana”, el narrador decía “con mucho esfuerzo, abres la ventana lo suficiente como para poder entrar”. ¿A quién estaba respondiendo? ¿Al jugador o al personaje?

Por una cuestión de lógica del relato parece evidente que el Narrador está describiendo las acciones que realiza el Personaje, pero éste no está equidistante del Jugador. Parece complicado deslindar ambas figuras ante el trato que dispensa el Narrador al escoger la segunda persona. Lo vemos claro en la orden “abrir la puerta”; la realiza el Jugador y a la vez el Personaje. Parece claro que el personaje se encuentra ubicado cerca del Jugador, hasta el punto de confundirse, o mejor dicho, identificarse con él (Planells, 2010: 128-129).

No hemos querido abrir un debate sobre este tema, pues tampoco es imprescindible para nuestra investigación. Basta con aproximarnos a la fecha y establecer una comparación entre los que, a priori, serían los primeros personajes de la historia del medio.

*Adventure* es la revisión de una aventura textual diseñada en 1976 por Will Crowther titulada *Colossal Cave Adventure*, que añade unos gráficos bastante elementales, pero ya suficientemente evocadores para los jugadores de la época. El éxito del *remake* se debe a su excelente programación, a su ambientación fantástico-medieval, a la posibilidad de llevar objetos encontrados en el escenario y a la inclusión del primer Huevo de Pascua (*Easter Egg*), un mensaje oculto característico de los videojuegos, normalmente en forma de broma o guiño del diseñador al público, y metafóricamente a la noción de autor. En definitiva, es el primer título de acción y aventura en tercera persona. Estamos ante un juego de participación externa representativa, en el que tomamos el control de un pixel amarillo que, por el contexto, imaginamos es algún tipo de caballero o héroe medieval. No se ofrece ningún dato sobre su persona: ni su nombre, ni su posición social, ni su edad, ni su origen... ni siquiera una caracterización de su aspecto es posible. Todo se infiere a partir de cómo está representado el entorno y a las mecánicas de juego.

Por otro lado, *Pac-Man*, lanzado para máquinas recreativas en 1980 por la compañía japonesa Namco, es todo un icono de la cultura pop en general y de los videojuegos en particular. El juego consiste en una sucesión de laberintos de dificultad creciente de los que sólo se puede escapar devorando todos los puntitos o “cocos”. El principal obstáculo son los cuatro fantasmas que

persiguen a Pac-Man sin descanso, a los que es posible eliminar temporalmente con el poder efímero que otorga un coco especial. Sólo hay cuatro de estos súper cocos repartidos en cada laberinto. Al igual que *Adventure*, se trata de un juego de participación externa representativa que no ofrece pistas sobre una historia. Por su contexto, es difícil interpretar los motivos que impulsan al Pac-Man a devorar todos los cocos del laberinto, una y otra vez, hasta alcanzar el nivel 256, instante en que el juego implosiona por un error del sistema y precipita al jugador al vacío más absoluto, obligándole a abandonar la partida. Por no saber, no sabemos ni si su objetivo real es ése: ¿no es acaso Pac-Man una criatura que se desplaza y come por puro instinto, incapaz siquiera de detenerse a reflexionar sobre su comportamiento? Es un criatura nacida para devorar todo lo que se encuentra a su paso, pero quién sabe si hay una motivación detrás de esa conducta -como la había en *Adventure*, gracias a nuestro conocimiento compartido con el autor sobre la literatura fantástico-medieval, el viaje del héroe de Joseph Campbell y otras connotaciones culturales-, o es un simple mecanismo de autodefensa. Tampoco el espacio ayuda a comprender qué está sucediendo, si es que acaso sucede algo en un sentido narrativo. Los dos únicos datos fiables que se ofrecen son su nombre y su insaciable apetito.

Como categoría narrativa, el personaje existe determinado por el suceso que impulsa la historia y el escenario que lo limita, y “aunque es cierto que un texto puede tener existentes sin sucesos (un retrato, un ensayo descriptivo) a nadie se le ocurriría decir que es una narración” (Chatman, 1990: 121). Los existentes, establece Chatman (1990: 33), pueden ser *personajes*, que realizan una acción significativa para la trama, o elementos del *escenario*, que no realizan una acción significativa, mientras que los sucesos pueden ser lógicamente esenciales (“núcleos”) o no (“satélites”). Además, estos se dividen en *actos* o *acciones*, en los que el existente es el agente del suceso, y *acontecimientos*, en los que el existente es el sujeto paciente. Así, suceso, personaje y detalle escénico son los tres significados que, junto a sus respectivos significantes, actividades físicas o mentales para el primero, entidades personificadas para el segundo y evocaciones de lugar para el tercero, construyen los tres signos esenciales para la narrativización del texto (Chatman, 1990: 25).

En nuestro primer caso, *Adventure*, el significado de mayor peso narrativo recae en el detalle escénico, en la medida en que representa un espacio evocador de narraciones preexistentes, desde el clásico cuento infantil donde el guerrero se enfrenta al malvado dragón para salvar el reino hasta estructuras narrativas más complejas como el poema épico anglosajón *Beowulf*. Todas las historias

relacionadas con dragones, castillos, caballeros y cálices mágicos tienen potencial para emerger en *Adventure*, porque esos puntos clave de la narración tipo están presentes en la puesta en escena del juego. Gracias a esos elementos el jugador está preparado para rellenar los intersticios de la trama con las acciones que lleva a cabo y su contexto. A continuación, clasificaremos los sucesos según el orden de aparición en la “narración prototípica” (Ruiz Collantes, 2006, 2009b y 2009c citado en Pérez Latorre, 2010: 71)<sup>6</sup>, siguiendo para ello la estructura de interrupciones o episódica:



Fuente: Hilf, 1996 citado en Pérez Latorre, 2006

El esquema nos ayuda a comprender el diseño de la inmensa mayoría de juegos con una estructura narrativa. Cada bloque es autónomo y funciona como episodio, capítulo, nivel o fase de juego, permitiendo la *performance* del jugador, cuyo objetivo es “desbloquear” los cuadrados blancos. Estos funcionan como los sucesos de Chatman (1990), conectando de manera causal cada bloque con el siguiente. Dependiendo del diseño de juego, el bloque puede permitir más o menos libertad. Hay juegos de mundo abierto como las sagas *The Elder Scrolls* y *Grand Theft Auto* que mantienen al jugador ocupado y le distraen de la búsqueda del cuadrado blanco: esta clase de juegos encuentra, de hecho, su reclamo en la *performance* per se, al margen de la historia. Otros juegos, popularmente denominados “lineales”, determinan más el juego hacia la búsqueda de ese nodo que conecta, a menudo con un corte cinematográfico, un bloque con el siguiente. Tenemos como ejemplo la saga *Uncharted* y como caso extremo *Heavy Rain*. Por lo tanto, si aplicamos la estructura de interrupciones o episódica a *Adventure*, comprobamos que:

<sup>6</sup> Las narraciones prototípicas son “macro-narraciones derivadas de la integración de varias narraciones con algún tipo de similitud sustancial” (Pérez Latorre, 2010: 210). Está íntimamente relacionado con la noción de gameplay prototípico y hace referencia al conjunto de las sesiones de juego o partidas que comparten un Objetivo principal, aunque también se tienen en cuenta otros criterios unificadores como la similitud del Sujeto protagonista de la acción y/o del Sujeto beneficiario. Los videojuegos con una estructura narrativa más clásica suelen ser de gameplay “rígido” (Pérez Latorre, 2010: 210) y disponen de pocas narraciones prototípicas (los sucesos están dispuestos linealmente, como en una película), mientras que en los videojuegos de gameplay “abierto”, como *Los Sims*, hay un abanico de narraciones prototípicas más indeterminado.

1. el primer suceso corresponde a la llamada de la aventura (Campbell, 2006: 36) y coloca al jugador en el punto de partida de la narración. La partida del héroe no viene propiciada por ningún acontecimiento, pero sí venía descrita en la contraportada del juego. Así, cuando el jugador arrancaba el programa, sabía de antemano que se enfrentaba a la búsqueda de un cáliz dorado;
2. en el segundo suceso, el protagonista recoge la llave y abre la puerta del castillo (acción);
3. en el tercer suceso, el protagonista recoge la espada del interior del castillo (acción). Ahora el héroe va armado y puede enfrentarse a los peligros que le acechan;
4. en el cuarto suceso, el protagonista se enfrenta al primer dragón, lo esquiva y consigue la llave negra (acción). Existe la posibilidad de herir con la espada al dragón, pero es una acción no esencial (“satélite”);
5. en el quinto suceso, el protagonista evita al segundo dragón, atraviesa el laberinto, cruza el puente mágico y entra en el segundo castillo, donde le aguarda el cáliz;
6. en el sexto y último suceso, “el regreso” (Campbell, 2006: 113), el protagonista desanda el camino y devuelve el cáliz a su reino.

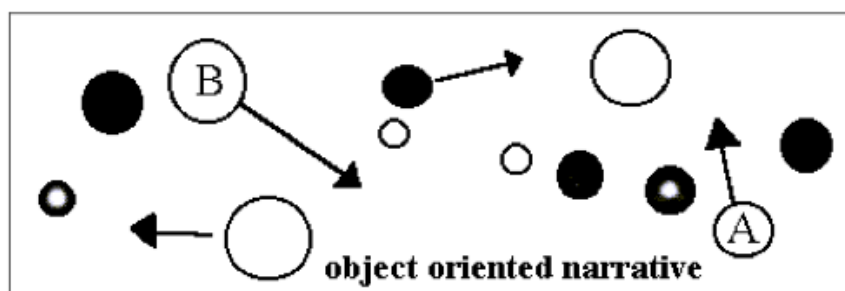
Como vemos, hay una clara estructura narrativa embebida en el *gameplay* del juego. La clave del buen diseño de *Adventure* consiste en dotar de significado narrativo a la *performance* (Jenkins, 2004), sin interrumpir el juego con exposición por parte de un narrador. Lo hemos obviado en nuestra clasificación, pero una parte fundamental de la estructura de *Adventure* consiste en la mera exploración de los escenarios por parte del jugador. Hemos aislado los sucesos de la experiencia de juego para comprender la estructura narrativa que subyace en ella, tal y como haríamos si quisiésemos escribir un cuento adaptando *Adventure* o si tuviésemos que explicarle a un amigo *de qué va* el juego. Pero faltaría lo más importante, la exploración del espacio, el descubrimiento del camino correcto, los sucesivos intentos de enfrentarse a los dragones (con sus respectivas muertes)... Son sucesos pertenecientes a los dominios de la *performance*, el juego *stricto sensu*, y no los consideramos interrupciones al desarrollo de la historia, sino momentos clave de la experiencia. Jenkins (2004) lo ha comparado con las películas de artes marciales o el género musical, donde el espectador sabe que la introducción establece un conflicto principal y el desenlace lo resuelve, pero la razón por la que acudimos a la sala es para ver a Jackie Chan exhibir su repertorio de golpes o para emocionarnos con las coreografías de Fred Astaire y Ginger Rogers. “Se insertan ciertos puntos de giro mientras que los otros momentos se expanden o se contraen sin consecuencias graves para la trama en general” (Jenkins, 2004).

Una vez reconocidos el detalle escénico y los sucesos sólo nos queda identificar a nuestro personaje. Siguiendo a Lavandier (2003: 120), lo que mejor caracteriza a un personaje son sus acciones y su relación con los demás en situación de conflicto. Para que surja el conflicto hace falta principalmente un objetivo y, preferiblemente aunque no de forma obligatoria, una motivación. El objetivo en *Adventure*, como hemos visto, sólo puede inferirse por el contexto y por la sinopsis que acompañaba a la contraportada del juego: recuperar el cáliz y devolverlo al castillo. La motivación históricamente no se ha desarrollado hasta avanzar mucho más la narrativa en los videojuegos, razón por la cual la mayoría de personajes que nos encontramos remiten a la identidad prototípica del héroe. Incluso a día de hoy la identidad del héroe clásico mantiene su estatus privilegiado en la construcción de la inmensa mayoría de protagonistas, por la sencilla razón de que es el personaje-tipo que mejor funciona en entornos de juego dominados por la acción y la aventura, y porque son construcciones que no requieren niveles altos de descripción ni exposición: el jugador asume y comprende rápidamente sus motivaciones sin necesidad de ahondar en explicaciones.

Varias consecuencias se derivan del hecho de poseer una imagen identificadora, la más importante de las cuales, la univocidad, hace que el personaje gane en posibilidades de identificación, pero pierda en posibilidades de actuación (Castilla del Pino, 1989). Allí donde somos identificables hemos de hacer lo que se espera que hagamos, “no podemos” hacer todo lo que quisiéramos (Castilla del Pino, 1989). La identidad surge de la metonimia, del conjunto de actos de conducta que realizamos, pero también de todos los que podríamos efectuar y no efectuamos. Cuando el personaje, además, se eleva a metáfora, a arquetipo, se le hace imposible escapar a su univocidad. Es por esa razón que el protagonista de *Adventure*, y tantos otros de los videojuegos, no necesita mayor caracterización, porque es inferido como un héroe y porque sus actos, excepcionales, le atribuyen todos los rasgos unívocos del héroe arquetípico: valentía, temeridad, agilidad, inteligencia, etc. Es el contexto, tan importante para Castilla del Pino en la (sobre) construcción del personaje, el que hace casi todo el trabajo de caracterización en los videojuegos, aún a riesgo de convertir a sus personajes en “planos” (Forster, 1983 citado en Chatman, 1990: 141), con conductas previsibles y marcados por un solo rasgo, o muy pocos. Es el mismo fenómeno que Dolezel (1999) llama “mimesis universal”, que surge cuando el objeto artístico es considerado una representación ficticia de un arquetipo de la realidad.

Pero los videojuegos, recuerda Frasca (2003), no se basan sólo en la representación inherente a la imagen audiovisual que los define, sino en una estructura semiótica alternativa conocida como simulación. Un análisis de la presencia o ausencia de elementos narrativos - existentes y sucesos- en juegos como *Adventure* o *Pac-Man* es insuficiente sin dedicar atención a cómo se estructuran. En efecto, la simulación y la narrativa comparten estos y otros elementos, como el concepto de conflicto, fundamental para la dramaturgia, pero sus aplicaciones son esencialmente distintas (Frasca, 2003). No lo olvidemos, lo que Chatman (1990) denominó personaje, suceso y detalle escénico no son sino significados atribuibles a sus respectivos significantes que, dependiendo del contexto, pueden ser interpretados de manera diferente. Por ejemplo, el agente o sujeto de la acción en el contexto de un juego puede significar “avatar”, “jugador” o “instrumento de nuestra destreza” (Sánchez, 2007: 59), así como una actividad física o mental puede ser una mecánica de juego y un detalle escénico puede ser sencillamente el entorno donde el juego opera. Puede darse la opción que ambos contextos converjan, como de hecho ocurre en la mayoría de videojuegos de aventura, pero también existen videojuegos “puros” donde sólo vemos el significado propio y exclusivo de los juegos como formas específicas de simulación. Podemos concluir en que todo juego es la simulación de un comportamiento orientado a un objetivo y con el propósito de entretener, que responde a ciertos estímulos (introducción de datos, pulsación de botones, movimientos de *joystick*), acorde a una serie de condiciones o reglas (Frasca, 2003). Eso no excluye que haya juegos cuyos significantes representen a existentes y sucesos, y además el *gameplay* prototípico esté estructurado como un discurso narrativo, o al menos que el jugador lo experimente como tal.

Esto nos permite deducir, por fin, que *Pac-Man* está más próximo a la simulación pura que a la estructura narrativa presente en *Adventure*, y que por tanto la categoría de personaje es descartada, no sin cierta prudencia al respecto. Siguiendo de nuevo a Hilf (1996 citado en Pérez Latorre, 2006), encontramos una estructura narrativa antítesis de la anterior:



Fuente: Hilf, 1996 citado en Pérez Latorre, 2006



Esta estructura abierta u orientada a objetos es característica, según Pérez Latorre (2006) de muchos juegos de simulación y estrategia, con final abierto y sin prescripciones narrativas claras a nivel estructural. Al no depender de un discurso narrativo claro, la carga simbólica de sus reglas de juego es mayor. Mientras que en *Adventure* el final del juego coincidía con la resolución de la historia representada, la estructura en espiral de *Pac-Man* invita a superar el mismo laberinto una y otra vez hasta el final de la memoria del programa, con la única diferencia de un incremento en la dificultad de la IA de los fantasmas. Es una estructura típica del videojuego, no de la narrativa (a no ser que hablemos de narrativas que a su vez aluden y se sirven del juego como modelo, por ejemplo el filme *Código fuente*, dirigido por Duncan Jones).

Así, determinar la narratividad del personaje de un videojuego solo por la presencia de una identidad marcada por unos rasgos y una acción motivada por un objetivo, en el contexto de un escenario, significaría presuponer que todos los videojuegos son, en definitiva, narrativos, o que al menos es posible una aproximación a cualquier videojuego desde la noción de “narratividad” (Pérez Latorre, 2006). Sería como agarrar la interpretación de narratividad de Todorov (1971 citado en: Pérez Latorre, 2006), esto es, “el tránsito desde un estado en el que se rompe el equilibrio inicial hasta otro estado en el que finalmente se ha recuperado el equilibrio”, y forzar su aplicación a cualquier juego, sea éste un simulador de conducción como *OutRun*, uno de estrategia como *Age of Empires* o un juego de rol en línea masivo como *World of Warcraft*. Aunque no negamos que esto sea posible, creemos necesario ser más exigentes para poder hablar, algún día, de una teoría del personaje en el videojuego. Nada impide contemplar a *Pac-Man* como un personaje, pero ¿de qué clase? ¿Merece realmente esa condición por el simple hecho de tener un nombre? Nosotros creemos que solo en aquellos juegos donde se produce una adaptación del avatar o personaje “videolúdico” (presente en todos los juegos de participación externa representativa) al personaje narrativo es posible un análisis riguroso siguiendo las teorías del personaje (estructuralismo, psicología del personaje, teoría y estética de la novela, teoría del cine, etc.), es decir, donde hay suficientes “marcas” para poder hablar con propiedad de un personaje narrativo en el contexto del videojuego. Sintetizaremos estas marcas de la siguiente manera:

1. el personaje ha de cumplir un propósito personal, al margen del objetivo del jugador. Por ejemplo, nuestro objetivo como jugador de *Super Mario Bros.* no es rescatar a la princesa Peach de las garras del malvado Bowser, ése es el de Mario. El nuestro es batir todos los

niveles y conseguir la máxima puntuación posible. El rescate de la princesa es la traducción al lenguaje narrativo de un propósito estrictamente lúdico. En el caso de *Pac-Man*, podemos inferir que el objetivo del comecocos es escapar de los laberintos pero sería solo eso, una especulación. No hay nada que nos invite a pensar en ese propósito a no ser que queramos inferir también que el objetivo personal de las piezas en una partida de ajedrez es derrotar al ejército contrario;

2. la estructura por interrupciones o episódica funciona, generalmente, mejor que la estructura abierta u orientada a objetos. La razón, como hemos visto, es que el *gameplay* de la primera imita mejor el discurso narrativo que la segunda, reservada normalmente a juegos de simulación o estrategia, donde la importancia del personaje es inferior. No obstante, encontramos excepciones en ciertos juegos de rol de mundo abierto y multijugadores en línea como *Ultima Online* o *World of Warcraft* donde hay una mezcla entre las dos estructuras y un cierto equilibrio entre los dos tipos de personaje, “videolúdico” y narrativo;
3. los textos miméticos (Martínez-Bonati, 1981 citado en: Ryan, 2004: 118), en referencia a los textos que tratan de la representación de situaciones que involucran a seres individuales situados en el tiempo y en el espacio, son más proclives a la representación de un personaje narrativo. En nuestro caso, los textos miméticos serían aquellos videojuegos que plantean algún tipo de representación ficticia del mundo real o de un mundo posible (Dolezel, 1999: 29), en oposición a los videojuegos que ofrecen emociones abstractas y experiencias sensoriales dirigidas directamente al jugador, véase *Electroplankton*, *Child of Eden* o *Flower*. Pérez Latorre (2010: 45) los llama “videojuegos figurativos/narrativos”;
4. sin caer en el llamado *efecto persona* (Castilla del Pino, 1989), tentadora ilusión antropomórfica creada por la lectura de un texto donde el personaje tiene como referente a una persona, debemos considerar aquellos actores que se comportan como tales (sean seres humanos, animales u objetos) más proclives al análisis del personaje narrativo que aquellos actores que simplemente funcionan como agentes de la acción. No es necesario que el personaje luzca como una persona, sino sencillamente que tenga deseos y conductas humanas. De lo contrario, cometeríamos el error de dejar fuera de futuros análisis a personajes valiosos como Sonic el erizo, PaRappa, el perro de la serie *PaRappa the Rapper*, o el zorro Fox McCloud. Como ya hemos señalado, no hay, a priori, ningún inconveniente

en aproximarse a las ranitas de *Frogger* desde una perspectiva narratológica, pero su papel de mero agente de la acción del “relato”, suponiendo su existencia, prescindiendo de las otras dos dimensiones, rol y actor (Pérez Rufí, 2008), entorpecería seriamente el análisis. Por la misma razón, prescindiremos de todos aquellos agentes representados como objetos que están siendo controlados por actores invisibles para el jugador, por ejemplo las naves de *Galaxian*, *Space Invaders* o *Defender*, el helicóptero de *Choplifter*, el vehículo lunar de *Moon Patrol* o los coches deportivos de *Spy Hunter*, *Demolition Derby*, *Virtua Racing*, entre otros.

Considérese estas marcas como una serie de señales o indicios con posibilidad de orientar al investigador hacia la identificación del personaje. Debido a la complejidad y a la novedad del videojuego como objeto de estudio y a la oscuridad y el descrédito en que el personaje como categoría narrativa ha caído en la moderna teoría de la literatura (Sánchez Alonso, 1998), nos limitaremos por el momento a sugerir estas marcas, confiando en pasar el testigo a futuros investigadores que las amplíen y perfeccionen en pos de dar a luz a nuevas teorías del personaje en medios interactivos como el videojuego.

#### **4. EL ANÁLISIS DEL PERSONAJE**

##### **4.1. EL PERSONAJE COMO ACTANTE**

Diversos autores (Barthes, 1977; García Jiménez, 1993; Sánchez Alonso, 1998) han prestado atención a la evolución en la concepción del personaje desde Aristóteles hasta nuestros días. El personaje, en la teoría aristotélica, está supeditado a la acción. “Sin acción no sería posible la tragedia, pero sí lo sería sin caracteres” (Sánchez Alonso, 1998: 94). Para el filósofo griego, el personaje era un mero agente al servicio de la trama. El determinismo al que el autor sometía a sus caracteres era total. Mayor poder de decisión sobre el transcurso de los acontecimientos tenían los dioses que el propio héroe, cuyos rasgos psicológicos eran eclipsados por la magnitud de las gloriosas gestas y hazañas que acometían. El más notable signo de esta autoridad quedó reflejado en el uso extendido en el teatro griego y romano del *Deus ex machina*, recurso mediante el cual el narrador transfería el desenlace de la historia a los designios divinos. En aquel instante, donde se había acumulado la incertidumbre y el suspense de todo el relato, un Dios aparecía literalmente mediante una grúa desde fuera del escenario para sentenciar el destino de los personajes y poner fin

a la obra. Este recurso, hoy reprochado por los modernos manuales de guión, no ha de ser visto necesariamente como una falta de talento narrativo, sino como una convención cultural, un signo de los tiempos helenísticos. Lo cual no resta que ya Aristóteles reconociese una calidad necesariamente superior a las obras en las cuales los sucesos son inesperados y, al mismo tiempo, inevitables por la coherencia interna del relato, en lugar de casuales.

Si bien con la llegada de la novela decimonónica y la novela intimista del siglo veinte la acción parece ceder su protagonismo a la dimensión psicológica del personaje como eje constructor del relato, son los formalistas rusos (B. Tomachevski) y narratólogos franceses (T. Todorov, R. Barthes) quienes recogen el testigo de la teoría aristotélica para basar sus estudios sobre la lingüística del discurso (Sánchez Alonso, 1998). Gran parte de la filosofía del estructuralismo se concentra en la siguiente afirmación de Barthes (1977: 8): “El relato es una gran frase, así como toda frase constativa es, en cierto modo, el esbozo de un pequeño relato”. Añade a continuación que descubrimos en el relato a las principales categorías del verbo, es decir, los tiempos, los aspectos, los modos y las personas. La voluntad del estructuralismo es la búsqueda de la lógica interna del relato, la respuesta a cómo organizar y clasificar la masa de elementos que entra en su composición. Su origen se encuentra en la simplificación y la codificación semántica (Pavis, 1983 citado en Pérez Rufi, 2008). En su *Introducción al análisis estructural de los relatos*, Barthes (1977) propone tres niveles de descripción: el nivel de las funciones, investigado por V. Propp y C. Bremond, el nivel de las acciones, basado en el modelo actancial de A. J. Greimas, y el nivel de la narración, el nivel del “discurso” para T. Todorov. Barthes (1977) recuerda que estos tres niveles participan unos de otros, puesto que “una función sólo tiene sentido si se ubica en la acción general de un actante; y esta acción recibe su sentido del hecho de que es narrada”.

A pesar del esfuerzo del estructuralismo por dar primacía a las funciones sobre los personajes, Barthes (1977: 19), en su análisis estructural de los relatos, reconoce la existencia de

dos tipos de relatos en el nivel de las funciones<sup>7</sup>, unos “marcadamente funcionales (como los cuentos populares)” y otros “marcadamente indiciales (como las novelas psicológicas)”. También Propp clasifica la narrativa en dos tipos, una impostada sobre el eje de la trama, en la que militarían los formalistas rusos, donde “el héroe casi no es necesario a la historia”, y otra impostada sobre el eje de los caracteres (García Jiménez, 1993). Entre estos dos polos, cabría todo un abanico de relatos de diversa naturaleza, lo mismo que ocurre con los videojuegos. Una obra como *Ghouls 'n Ghosts* poco o nada tiene que ver con *Grim Fandango*. El primero es un desafiante plataformas para máquinas recreativas, uno de los juegos más difíciles de la historia por cierto, cuyo núcleo argumental se resume en diez segundos de animación al comienzo. La princesa Prin Prin es secuestrada por el demonio Lucifer y Sir Arthur acude en su rescate atravesando seis reinos plagados de peligros. El segundo es una aventura gráfica en tres dimensiones en la que el jugador pone a prueba su habilidad para resolver complejos puzzles basados en mantener conversaciones con otros personajes e interactuar con los objetos del escenario. La historia es mucho más elaborada, con un guión plagado de referencias cinematográficas, estructura de thriller, diálogos mordaces, estética *noir* mezclada con folclore mexicano y personajes de una profundidad digna de análisis.

El tipo de relato está determinado generalmente por el *gameplay* del juego. Para poder desarrollar con tanta profundidad a sus personajes principales, *Grim Fandango* destina, como todas las aventuras gráficas, la mayor parte de su tiempo a la narración. La aventura gráfica es un género heredero de las antiguas aventuras conversacionales, programas informáticos que incluían un procesador de texto para que el jugador, en el papel del protagonista, pudiese teclear las acciones a realizar y así resolver una serie de enigmas estructurados como una historia. Las aventuras gráficas posteriores básicamente lo que introducen son gráficos en pantalla, en lugar de sólo texto, además de una interfaz que ha ido evolucionando con el tiempo para prescindir del procesador de texto y limitar las acciones del jugador a un número reducido de verbos clave. Pura filosofía estructuralista. Por tanto, la interactividad del jugador se resume en mover el avatar por distintas localizaciones,

---

<sup>7</sup> Habría, según Barthes (1977: 17), dos grandes clases de funciones: distribucionales e integradoras. Las primeras, llamadas funciones a secas, serían aquellas unidades que actúan como un correlato en el mismo nivel. Por ejemplo, “la compra de un revólver tiene como correlato el momento en que se utilizará”. Las segundas, llamadas indicios, son unidades caracterológicas que conciernen a los personajes, informaciones relativas a su identidad y notaciones de “atmósferas” del relato. El correlato de un indicio no está al mismo nivel, sino en uno superior. Por ejemplo, el protagonista cede su paraguas a una mujer en un fuerte día de lluvia. Es una acción que nos informa sobre su personalidad, caballeroso y amable con las mujeres. Si más tarde se descubre que atrae a la mujer a su casa para secuestrarla y acosarla, la misma acción revelará un indicio diferente, el de un personaje psicópata que seduce a sus víctimas con esa clase de halagos.

hablar con otros personajes, elegir líneas de diálogo, recoger objetos, guardarlos en el inventario y usarlos posteriormente con otros objetos, con el propósito de desbloquear eventos que permitan a la historia avanzar. Estos eventos son los que Barthes (1977: 19) llama funciones cardinales o núcleos del relato. Este sistema de juego ha evolucionado muy poco en las últimas décadas porque el valor de la obra reside principalmente en el ingenio de los puzles y en lo atractivo del guión.

Por su parte, Propp (2001) investiga un centenar de cuentos populares de Afanásiev y concluye que en la estructura están presentes 31 funciones. Estas funciones son definidas como acciones de un personaje, desde el punto de vista de su significación en el desarrollo de la trama, con independencia del personaje que las lleva a cabo. Propp encuentra en el verbo la herramienta fundamental para estructurar el relato, de modo que el personaje queda relegado a mero agente de la acción. “Esta idea”, recuerda García Jiménez (1993), “de que los personajes son ante todo lo que hacen (el decir del hacer) será compartida con posterioridad por Polti, Souriau y otros autores”, aunque puesta en duda por Greimas, quien se preguntará si a lo que Propp realmente se refiere con su clasificación es a niveles de actuación o tópicos en lugar de verdaderos personajes.

Estas funciones también están presentes en los videojuegos, aunque de forma muy heterogénea. En un principio, las estructuras narrativas de los juegos apenas poseían unas pocas funciones, las más básicas sin las cuales no se puede construir un relato mínimo. Por ejemplo, un título como *Ghouls 'n Ghosts* tan sólo presenta las funciones correspondientes al agresor que daña a un miembro de la familia o le causa un perjuicio (el rapto de la princesa al comienzo), el héroe de tipo buscador que decide actuar inmediatamente y el villano que es derrotado. Nos referimos con esto a las funciones que están presentes en el nivel exclusivamente narrativo del videojuego. Por supuesto que es posible aplicar la clasificación de Propp en el nivel de *gameplay*. De este modo hallaríamos otras funciones inscritas en el propio juego, como el héroe que recibe el objeto ayudante mágico (las armas repartidas por los niveles, algunas menos favorables que otras), el héroe y el villano que se enfrentan en combate o el daño inicial que es reparado tras derrotar al monstruo final. Incluso puede aparecer la función en la que el héroe es marcado o derrotado, además repetidas veces, puesto que la muerte del personaje como expresión de la derrota del jugador es característica de los videojuegos.

El protagonismo creciente de los caracteres y la trama por un lado, y la aparición de géneros como el rol o la aventura conversacional/gráfica por otro parecen ir de la mano. Un análisis de la estructura narrativa de ciertos juegos a partir de mediados de los ochenta revela una presencia cada

vez mayor de las funciones señaladas por Propp. El primer gran éxito en el tratamiento de historias de mayor complejidad es la videoaventura *Dragon's Lair* de 1983, aunque antes ya hubo intentos por parte de las desarrolladoras Beam Software con *The Hobbit* (1982), Origin Systems con *Ultima I: The First Age of Darkness* (1981) e Infocom con *Zork* (1980). A partir de los noventa la expansión de las historias es total e invade casi todos los géneros.

El problema que plantea para el estructuralismo el análisis de Propp es, por un lado, que los personajes son un plano de descripción necesario sin los cuales la narración deja de ser inteligible, pero por otro, no es posible describirlos en términos de “personas”, “ya sea que se sostenga que la “persona” nunca es más que una racionalización crítica impuesta por nuestra época a simples agentes narrativos” (Barthes, 1977: 33). El análisis estructural define al personaje no como un ser, sino como un participante. Chatman (1990) critica la restricción del modelo para inferir y especular sobre los personajes. Los personajes quedan retratados en el discurso por lo que se dice de ellos, a pesar de lo cual, la mayoría de las veces creemos conocer más sobre ellos que lo explícitamente presente en el texto. Hay personajes de los que apenas se dice nada, pero con los que estamos tan familiarizados que creemos conocer gran parte de sus vidas. “Con demasiada frecuencia recordamos vivamente personajes ficticios y sin embargo no recordamos ni una palabra del texto en el que cobraron vida” (Chatman, 1990: 126-127). La narración es un ejercicio de evocación de un mundo posible (Dolezel, 1999: 29), cuyos personajes pueden ser enriquecidos con experiencias reales o ficticias de los lectores/espectadores. Es parte de la experiencia estética que supone la recepción e interpretación del relato.

Greimas, por su parte, se aparta de Propp y propone un modelo llamado actancial no basado en un número determinado de funciones, sino en los actuantes del relato; no según lo que son, sino lo que hacen los personajes (aquí llamados “agentes”). Este modelo, al no depender de una lista de funciones limitada, es mucho más abierto y en general se adecua mejor a la estructura narrativa más simple de los videojuegos. El modelo de Greimas consiste en un conjunto de relaciones basadas en una serie de modalidades entre seis agentes: sujeto, objeto, destinador, destinatario, ayudante y oponente. Estas relaciones se asientan sobre tres ejes semánticos:

1. sujeto-objeto. El sujeto es imprescindible, ya que opera las transformaciones a nivel macroestructural, esto es, el desarrollo narrativo. Sin sujeto de la acción no habría relato. La relación que establece con el objeto es la del deseo y su modalidad es el querer. Esta

relación funda la sintaxis narrativa (García Jiménez, 1993: 43). El deseo se articula en tres secuencias: a) prueba cualificante, donde el sujeto adquiere la competencia modal para poder actuar; b) prueba principal o decisiva, donde el sujeto conquista el objeto mediante una confrontación con el anti-sujeto; y c) prueba glorificante, donde el sujeto ve reconocida y sancionada su acción. A su vez, el objeto es aquello que el sujeto quiere alcanzar y “determina el significado del sujeto, como si fuera un predicado” (García Jiménez, 1993: 44);

2. destinador-destinatario. Es el eje de la comunicación narrativa y su modalidad es el saber. Según García Jiménez (1993: 44), el destinador es la instancia que comunica al destinatario/sujeto un objeto de naturaleza cognitiva. Es promotor de la acción y sancionador de ésta;
3. ayudante-oponente. El primero coopera con el sujeto y su modalidad es el poder-hacer, mientras que el oponente dificulta o impide el cumplimiento del programa narrativo y su modalidad es el no-poder-hacer.

Recuerda Barthes (1977) que como el actante define una clase, puede ser cubierto por actores diferentes. Así, el sujeto de un sintagma narrativo puede ser a su vez el destinador y su propio destinatario. Por ejemplo, cuando Guybrush Threepwood, protagonista de *The Secret of Monkey Island*, aparece por primera vez en pantalla y proclama su deseo de convertirse en pirata, está manifestándose como tres actores al mismo tiempo: él (sujeto) decide pasar las pruebas necesarias (destinador) para ser admitido como pirata (destinatario).

Siguiendo a Pérez Latorre (2010: 212), “los roles actanciales son unidades abstractas o puramente “sintácticas” y, por tanto, pueden estar encarnadas por personajes o sucesos (atmosféricos, sobrenaturales, etc.)”. El problema, según Villanueva (1990 citado en Pérez Ruffi, 2008), es que la identificación del personaje con el actante no siempre es posible, ya que a veces “la función sintáctica fundamental que cada uno de ellos representa es desempeñada por dos o más de aquellos en calidad de actores, o por fuerzas abstractas no encarnables en protagonistas propiamente dichos”. Es decir, nos parece lógico que una tormenta o un terremoto puedan servir como oponentes en un videojuego como *Disaster: Day of Crisis*, pero no tiene sentido pensar en fenómenos atmosféricos como sujetos o donantes de la acción, lo cual dice mucho sobre la consideración del personaje en términos de persona. Otras críticas vertidas sobre el modelo (Bobes, 1990; Alonso,



1998; Eco, 1987) hablan del carácter meramente funcional del personaje como actante, sin tener en cuenta la frecuencia en el discurso, el carácter o las relaciones con otros personajes, así como señalan su aplicación forzada a narrativas complejas como la cinematográfica o la forma en que Greimas despoja a los papeles actoriales de su individualidad.

A pesar de las críticas, la aplicabilidad del modelo a la estructura típicamente orientada a objetivos y misiones de los videojuegos es alta. No faltan ejemplos de los tres ejes semánticos presentes en el plano narrativo de multitud de juegos. Sin embargo, no es menos interesante observar cómo el modelo funciona perfectamente en el estudio del *gameplay* en clave narrativa. Es decir, no es necesario reducir el análisis a los juegos llamados “narrativos”, sino que podemos hallar la funcionalidad del modelo actancial a un nivel de puro juego, como en efecto ocurre en títulos como *Space Invaders*, *Donkey Kong* o *Super Mario Bros*. La nave controlada por el jugador de *Space Invaders* (sujeto) tiene como objeto la destrucción del ejército de alienígenas (oponentes), que desciende cada vez más rápido. La nave es a la vez destinador y destinatario de la acción, mientras que los cuatro muros que actúan como defensas cooperan con el sujeto por el cumplimiento de su “programa narrativo”.

En el caso de *Super Mario Bros.*, es claro que el eje sujeto-objeto lo componen Mario por un lado y la princesa Peach, secuestrada por Bowser, por otro. Mario es a la vez destinador y destinatario de la acción. Finalmente, el eje ayudante-oponente está formado por los items facilitadores de poderes mágicos (la seta, la flor de fuego, la estrella, etc.) y las criaturas del Reino Champiñón (champiñones, tortugas, Bowser, etc.) respectivamente. Como vemos, el modelo actancial es aplicable a estructuras no-narrativas, aunque es evidente, por su estética, puesta en escena y estructura en progresión, que cuando uno juega a *Super Mario Bros*. experimenta el desarrollo de una narración lineal imbricada en el diseño de *gameplay*.

Por su parte, Pérez Latorre (2010: 121) señala que un determinado personaje puede ejercer de ayudante del jugador en determinada misión o contexto del juego, para más adelante convertirse en un oponente, refiriéndose a las masas de ciudadanos de *Assassin's Creed*, que unas veces puedes utilizar para camuflarte de los guardias y otras impiden tu huida si avanzan en dirección contraria. Este hecho coincide con la idea sostenida de que un mismo actante puede realizar diversas funciones sintácticas. Todo esto pone de relieve una vez más la comunión de muchos elementos caracterizadores de las historias y los juegos.

Es posible, desde nuestro punto de vista, llevar la sintaxis narrativa de Greimas un paso más allá, hasta el nivel de realidad en que confluyen jugador implícito y el juego como sistema (Pérez Latorre, 2010: 301). La denominada “relación de transitividad” (García Jiménez, 1993: 43-44) que se da en el eje sujeto-objeto se articula, como hemos visto antes, en tres secuencias:

1. prueba cualificante (el sujeto adquiere la competencia modal para poder actuar);
2. prueba principal o decisiva (el sujeto conquista el objeto mediante una confrontación con el anti-sujeto);
3. prueba glorificante (el sujeto ve reconocida y sancionada la acción).

Donde sujeto sería sinónimo de jugador y objeto sinónimo de objetivo impuesto por el sistema como condición de victoria. Ateniéndonos a esta secuencia tripartita, basta observar que todo juego, narrativo o no, se fundamenta en un primer paso necesario e imprescindible en que el jugador adquiere las competencias necesarias para poder actuar, un segundo paso en que el jugador pone a prueba sus habilidades y entra en confrontación con el sistema, y un tercer paso en donde el jugador ve reconocida y sancionada su acción. Esta estructura puede darse a un nivel macro (el juego en su conjunto se basa en estos tres pasos) o micro, repitiéndose por cada fase o, más aún, por cada expresión mínima de esta relación de transitividad, a la que podemos referirnos con el nombre de “secuencia lúdica”.

Volviendo a *Super Mario Bros.*, la primera secuencia lúdica se da cuando el jugador desplaza a Mario hacia la derecha y se topa con el primer champiñón del juego. Si el jugador sigue avanzando y entra en contacto con la entidad “champiñón”, pierde una vida y reinicia la fase. Hasta que no intenta saltar por encima de la criatura el jugador no adquiere la competencia modal necesaria para poder actuar. Recibe así la lección más valiosa de todo *Super Mario Bros.*: saltar es el arma más poderosa de que dispone para superar el juego. Su premio, además de haber aprendido una habilidad fundamental, es acceder a los items que quedaban bloqueados por el avance ineludible del champiñón, las monedas y la primera seta mágica que aumenta el tamaño del avatar.

Esta estructura forma parte de una de las tres “competencias del actor” (García Jiménez, 1993: 45), definidas como las capacidades del sujeto para ejecutar el “programa” que tiene encomendado:

1. competencia de determinación, cuando el sujeto tiene claro si debe o no actuar;
2. competencia de conocimiento (la que hemos visto), cuando el sujeto sabe cómo hacerlo;

3. competencia de poder, cuando la relación de fuerzas es claramente favorable al sujeto para poder actuar. Se entiende que la relación de fuerzas debe estar equilibrada en su justa medida, para no hacer caer al jugador en el aburrimiento (fuerzas demasiado favorables) o en la ansiedad (fuerzas demasiado desfavorables)<sup>8</sup>, pues por muy duras que sean las pruebas siempre deben ser, en última instancia, favorables para el jugador. Si el juego es insuperable, no es un buen juego.

Si bien el enfoque estructuralista por sí solo se antoja insuficiente para abordar en toda su complejidad un estudio del personaje, nos llama la atención la facilidad con que las teorías de Propp, Bremond o Greimas se acomodan a un medio tan inesperado y repentino como el videojuego. Cuesta creer que los autores de estas ideas previesen la capacidad del videojuego para adoptar sus planteamientos de un modo tan coherente y sorprendentemente eficaz, pero así ha sido, a nuestro juicio. Juicio compartido por autores como Newman (2009: 132-133), quien explica:

No sólo observamos una reafirmación de la centralidad de las cualidades que afectan al *gameplay* en la diferenciación de los héroes en el videojuego, y por lo tanto su estatus como “funciones” proppianas, sino también que los diseños reales, las apariencias de estos personajes, no tienen necesidad de estar integradas en el proceso de diseño.

Newman aborda el principio, al que volveremos más tarde con detenimiento, de que los personajes de videojuegos no son nada por sí solos. Son las “funciones”, lo que hacen y no lo que son, lo que los definen como tales. Así, considera que el proceso de caracterización normalmente no forma parte integral del proceso creativo, en tanto que es una actividad narrativa, en la práctica, poco o muy poco determinante para el diseño de un videojuego. Por supuesto, existen géneros, como ya hemos señalado, más enfocados a la vertiente narrativa y a la construcción de caracteres “redondos” (Forster, 1983 citado en Pérez Rufi, 2009: 62).

## 4.2. EL PERSONAJE COMO ROL

Uno de los principales problemas del modelo actancial, ya detectado por Barthes (1977: 36), trata sobre la identificación del héroe del relato. “¿Quién es el sujeto (el héroe) del relato? ¿Hay o no hay una clase privilegiada de actores?”, se pregunta el autor. En palabras de Pérez Rufi (2008):

---

<sup>8</sup> Csíkszentmihályi, M., 2011. *Fluir: una psicología de la felicidad*. Barcelona: DeBolsillo.

De lo que se trata es que cada actante puede considerarse sujeto principal, con lo cual la situación del resto de actantes es relativa y depende del enfoque que tomemos para el análisis. El antagonista puede verse como sujeto y el sujeto como antagonista según la focalización que se aplique al esquema.

Esta cuestión, sin duda un escollo en la teoría estructural de los personajes, es sofocada rápidamente por el propio Barthes (1977: 36), quien incide en que “muchos relatos enfrentan, alrededor de un objeto en disputa, a dos adversarios, cuyas “acciones” son así igualadas”. Curiosamente, el autor establece un paralelismo entre esta clase de relatos y los juegos modernos, “en los que dos adversarios iguales desean conquistar un objeto puesto en circulación por un árbitro” (1977: 37). Pero no todos los relatos, ni siquiera los propios videojuegos, se corresponden con este planteamiento. Hace falta estudiar una serie de criterios de identificación del héroe como rol fundamental dentro de la estructura narrativa.

Según Pérez Ruffi (2009: 45), el protagonista es el sujeto principal de la narración y requiere una evaluación desde un punto de vista jerárquico y no formal. Basa sus criterios de identificación en los siguientes seis principios:

1. el protagonista es el localizador del relato;
2. el protagonista organiza el relato;
3. es el personaje sobre el que se aporta mayor cantidad de información;
4. es autónomo;
5. posee funciones exclusivas;
6. es aquel personaje con el que se identifica el espectador.

A continuación, revisaremos la aplicabilidad de cada punto a ese tipo de videojuegos que concluimos al final del apartado 3.3. de la investigación y señalaremos las peculiaridades que puedan darse.

Todo acto comunicativo supone el posicionamiento, la adopción de un punto de vista o una postura ideológica, del enunciador del mismo. Dejando a un lado el punto de vista metafórico, por razones que escapan al objetivo de nuestro estudio, podemos señalar dos tipos principales de focalización: el punto de vista figurado y el literal. El figurado o focalización a secas es una cuestión de perspectiva narrativa, de posición del sujeto implícito, o del narrador en quien delegue, con respecto a la historia que se cuenta (Genette, 1989). La tipología de focalizaciones distingue entre:

1. focalización cero o relato no focalizado, donde el narrador o autor implícito conoce más sobre lo contado que el personaje. Algunos videojuegos sacan provecho de esta focalización y crean situaciones de suspense. Pérez Latorre (2010: 317) pone como ejemplo la escena de *Fahrenheit* en la que el protagonista se encuentra en el baño de una cafetería donde se ha cometido un crimen. El personaje, Lucas Kane, tiene las manos manchadas de sangre y no recuerda nada de lo ocurrido minutos antes. Si el jugador tarda mucho en reaccionar, la pantalla se divide en dos y vemos cómo uno de los clientes del café, un policía, se levanta de la mesa y se dispone a entrar en el servicio. El suspense está servido. Como jugadores, debemos tomar el control de la situación y limpiar las pruebas del asesinato en el menor tiempo posible, antes de que el policía termine de pagar la cuenta y entre en el baño. Si eso ocurre y no hemos limpiado todos los indicios de asesinato, seremos arrestados y el juego acabará.

Pérez Latorre se pregunta muy razonablemente si existe verdadero suspense en esta situación. En la práctica, el jugador/espectador posee una información más que el personaje, pero en los videojuegos todo conocimiento del jugador se transfiere al personaje que éste controla. Es decir, ¿tiene sentido hablar de suspense en escenas interactivas como ésta, donde como jugadores actuamos en base a la información que hemos conseguido como espectadores? No importa que Lucas Kane no sepa que el policía se dirige al baño. Nosotros lo sabemos y con eso basta para guiar a Lucas hacia el objetivo que nos conviene: limpiar las manchas de sangre. Pérez Latorre (2010: 317) sugiere el concepto de “paralepsis”, en el sentido de las “convenciones que acepto para creer en la diégesis, para identificarme con los personajes y con su punto de vista”, como solución a esta paradoja;

2. focalización externa u objetiva, donde el enunciador solo muestra lo que ve y los pensamientos de los personajes escapan a la narración, así como algunas acciones de estos quedan omitidas en el relato. Ocurre en *Resident Evil 2*, donde al comienzo de la historia conocemos a Claire Redfield y Leon S. Kennedy, dos personajes envueltos en una trama de supervivencia por los oscuros rincones y los pasadizos secretos de la comisaría de Raccoon City, en cuyo sótano se encuentran los laboratorios de la Corporación Umbrella. Debido a un incidente que tiene lugar en la primera escena del juego, solo podemos controlar a uno de los dos protagonistas. Aunque conocemos la historia desde el punto de vista de uno de ellos, sus pensamientos y los movimientos del otro no nos son revelados. El narrador sólo describe lo que ve y oye sin pertenecer a la historia, como si fuese una cámara de vídeo grabando ininterrumpidamente.

3. focalización interna, donde es el personaje el que cuenta lo que sucede. Este último tipo se divide a su vez en interna fija, si el punto de vista no cambia de personaje, interna variable, si el personaje focal varía, o interna múltiple, si el mismo punto de la historia es contado desde la perspectiva de varios personajes. Este tipo de focalización es recurrente en las aventuras gráficas. En *Broken Sword II: Las fuerzas del mal* hay un intercambio de rol protagonista entre George Stobbart, héroe principal de la saga, y Nico Collard, un personaje secundario que gana presencia en esta segunda entrega al protagonizar determinadas escenas. Se trataría de una focalización interna variable la que ocurre en determinados saltos espaciales entre el Caribe y Londres, localizaciones donde se encuentran George y Nico respectivamente.

El otro punto de vista, el literal, está íntimamente relacionado con la posición de la cámara, virtual en el caso de los videojuegos. Son cuatro los “tipos de actitudes comunicativas” (Casetti, 1991: 247):

1. mirada objetiva, es aquella que trata de evitar todo tipo de subjetividad o presencia del narrador en la composición del plano, toda vez que la ausencia de subjetividad total es imposible, pues el hecho de elegir dónde colocar la cámara virtual ya está posicionando al narrador en un sentido u otro. Al menos, trata de ofrecer un punto de vista funcional, cómodo y natural: planos generales, primeros planos, planos medios, encuadres frontales, planos-contraplano, etc. Encontramos este tipo de mirada en juegos en tercera persona como *The Secret of Monkey Island*, *Broken Sword: La leyenda de los templarios*, *Maniac Mansion: Day of the Tentacle* y otros títulos donde predominan los planos generales y descriptivos;

2. mirada objetiva irreal, es aquella que muestra un fragmento de la realidad de forma anormal o aparentemente injustificada con una intencionalidad comunicativa. Uno de los ejemplos más conocidos es el de *Resident Evil 2*, donde predominan los planos fijos picados por dos motivos, para imitar el ángulo de cámara de los circuitos cerrados de televisión y para incidir en la ansiedad del jugador, quien no pudiendo desplazar la cámara desconoce los enemigos que acechan a la vuelta de la esquina en la mansión plagada de zombis. Otros ejemplos son las cámaras cenitales de *Metal Gear Solid* o las perspectivas isométricas de los juegos de rol y estrategia;

3. mirada interpelativa, es aquella en la que un personaje se dirige al espectador llamándolo directamente. Sirve para captarlo como integrante del relato y convertirlo en narratario o para que el interpelador se salga momentáneamente de la narración y “salte” a la realidad. El ejemplo más célebre corresponde a *Metal Gear Solid*. Uno de los soldados enemigos del juego es Psycho Mantis, un experto en telequinesia y telepatía. En el enfrentamiento, Mantis se coloca frente a la cámara y comienza a proyectar sus poderes contra nosotros. Primero, nos exige cambiar de puerto el mando de la consola para poder combatir contra él y después “lee” nuestra tarjeta de memoria y hace referencias a cuántas veces hemos guardado la partida o qué otros juegos nos gustan;
4. mirada subjetiva, es aquella que representa lo que veríamos a través de los ojos del personaje. Es un punto de vista muy frecuente en los juegos de acción de disparos, en algunos de rol o en ciertas aventuras gráficas. Uno de los juegos más logrados en este aspecto es *Mirror's Edge*, un título de plataformas donde el equilibrio, el salto y la agilidad logran conjugar con la mirada subjetiva de la protagonista, Faith. Este punto de vista a menudo se confunde con la focalización interna, ya que en efecto ambas miradas coinciden en los juegos en que controlamos en todo momento al protagonista. *Half-Life*, *Portal*, *BioShock*... al estar totalmente determinados por la mirada subjetiva, son narraciones en las que sólo conocemos los hechos en la misma cantidad y al mismo tiempo que el protagonista.

La focalización nos puede ayudar a determinar quién es el protagonista en un videojuego, aunque hay algunos criterios de identificación señalados por Pérez Rufi que en la narrativa interactiva no tienen el mismo valor que en la narrativa cinematográfica, para la cual fueron pensados. El punto c) señalaba que el protagonista “es el personaje sobre el que se aporta mayor cantidad de información”. Siendo así, habría que poner en duda el rol del jugador/personaje en *Portal*, donde la información proporcionada sobre Chell, la chica que despierta en un complejo científico y trata de escapar de los dominios de una inteligencia artificial sarcástica, vengativa y despiadada, es mucho menor que la de GLaDOS, la IA antagonista de la historia. Chell no habla en todo el relato, es GLaDOS la que, con sus incisivos comentarios y sus monólogos cargados de humor negro, nos va contando de qué va la historia y cuál es nuestro objetivo. Nosotros (Chell/jugador) sólo podemos obedecer y resolver los puzzles que nos plantea, con la esperanza de dar con una salida al final de las diecinueve pruebas a las que nos somete. Ocurre lo mismo en títulos como *Half-Life*, *The Elder Scrolls V: Skyrim* o los juegos de la saga *The Legend of Zelda*, casos en los que

la narrativa es menos importante que la sensación de mundo en movimiento a nuestro alrededor. El personaje apenas tiene valor por sí mismo, es un mero conductor entre usuario y mundo de juego, lo cual nos plantea la duda de hasta qué punto podemos establecer una conexión definitiva entre el protagonista y el personaje del que más información se suministra en el relato.

También habría que cuestionar la aplicabilidad del punto d) que incidía en el carácter autónomo del protagonista. En la narrativa audiovisual, aquél es un personaje que “dirige la acción y actúa por sí mismo, sin depender de los acontecimientos externos” (Brenes, 1992 citado en Pérez Rufi, 2009: 46), pero en la narrativa aplicada a los videojuegos no siempre es el personaje quien tiene la última palabra. Pongamos por caso *Mass Effect*, un juego de rol con estructura de ópera espacial donde controlamos al o la comandante Shepard y donde en cada diálogo con personajes del entorno se abre un árbol de respuestas posibles. Estas respuestas normalmente oscilan entre un tono rebelde y un tono moralista, lo cual además de afectar a determinados núcleos de la trama, ayuda a personalizar la actitud del protagonista respecto a los acontecimientos. ¿Sería, por tanto, riguroso hablar de personaje en esos momentos interactivos en que seleccionamos la postura ética de nuestro avatar? Otro caso, el de *Fable II*, concede una importancia aún mayor a las decisiones del jugador, en tanto que afectan al aspecto físico del personaje. Repetidas acciones honestas convertirán a nuestro avatar en un prototipo de héroe íntegro, hasta el punto de tener una aureola sobre la cabeza, mientras que reiteradas acciones negativas y egoístas le darán un aspecto endemoniado y temible. Ambas actitudes contienen recompensas en forma de nuevas armas, puntos de experiencia o simplemente un *look* más acorde a nuestros gustos, aunque existen algunas misiones que sólo se pueden cumplir comportándose de manera infame, lo cual puede constituir un dilema de carácter moral.

Identificado el protagonista de nuestra narración, pasamos a comprobar hasta qué punto cumple con el rol de héroe. Recuerda Pavis (1983 citado en Pérez Rufi, 2009: 269) que

el concepto de *rol* se halla cercano al de *tipo*: un personaje convencional con unas características físicas, psicológicas o morales conocidas de antemano por el público y establecidas por la tradición literaria.

El análisis del personaje como rol se sitúa en un nivel formal donde los aspectos observados, su personalidad y su comportamiento, se categorizan en géneros de gestos y acciones. Se atiende por tanto no a las características que individualizan a cada protagonista, sino a los rasgos



codificados que lo identifican con un tipo narrativo conocido. Casetti y Chio (1998 citado en Pérez Rufi, 2009) han propuesto una clasificación de los roles mediante rasgos organizados por oposiciones:

1. Personaje activo/personaje pasivo: el primero es reconocido por ser quien origina la acción y la hace progresar gracias a un objetivo cuya persecución genera unos conflictos. Se caracteriza además por la toma de decisiones (el ser autónomo) y la ejecución de actos no inducidos por otros sujetos. Es decir, su carácter se basa en la autodeterminación. Los personajes lineales, planos y de escasa dimensionalidad suelen ser activos y situarse en relatos de estructura tradicional, como los descritos por Propp. Por el contrario, el personaje pasivo se mueve a expensas de las decisiones tomadas por los demás o por acontecimientos ajenos a su voluntad. Su carácter se basa en la obligación. Recuerda Gullón (1979 citado en Pérez Rufi, 2009: 271-272) que “los sujetos pasivos se definen por su modo de relacionarse con los agentes, es decir, la pasividad, no absoluta, pero sí caracterizadora que les impone la función”. No es que los personajes pasivos carezcan de objetivo, pues todo personaje ha de tener uno para que se dé la narración, sino que no está definido con la nitidez suficiente. Esto les hace estar a expensas de los verdaderos héroes.

No se descarta la opción de una evolución de personaje pasivo a activo. En *Portal* Chell comienza el relato siendo pasiva ante los acontecimientos. La ausencia de una meta clara definida por su parte le lleva a avanzar por pura inercia. GLaDOS, la inteligencia artificial que controla el complejo Aperture Science, promete que tras las diecinueve cámaras de prueba habrá una recompensa. La protagonista ve condicionada su actuación por los sucesos y su falta de implicación en el conflicto principal es notable. Sin embargo, llega un momento en que GLaDOS, dispuesta a librarse de su sujeto de experimentos, trata de eliminar a Chell. Tras salvarse, el jugador descubre, al mismo tiempo que la protagonista, mensajes misteriosos pintados en las paredes de un sujeto de experimentos anterior que avisa de la traición de GLaDOS. El objetivo ha cambiado y la autodeterminación ahora es mayor. Se trata de derrotar a la inteligencia artificial y escapar de Aperture Science. Cambiamos de sujeto pasivo a héroe.

El personaje activo puede dividirse en dos categorías en función de su relación con otros personajes en términos de acción. Hablamos del personaje influenciador, aquel que provoca acciones sucesivas encontrando en otros a sus ejecutores, y el autónomo, que opera directamente

proponiéndose como causa y razón de su actuación (Pérez Rufi, 2009: 273). Sin importar su capacidad efectiva de hacer cambiar de opinión a los demás, se reconoce a un personaje como influenciador si la tendencia persuasiva e interventora, lo que algunos llaman el carisma, forma parte de su carácter. *Mass Effect* propone uno de los casos más notables en los que el protagonista es retratado como un líder que debe atraer a numerosos aliados de distintos planetas para combatir un enemigo común, una antigua raza de máquinas aniquiladora de especies. La evolución de la influencia del comandante Shepard es determinante en la saga. En el primer capítulo el carisma opera entre un reducido grupo de soldados a los que debemos convencer de poner fin a los planes de Saren, un soldado de élite que pretende facilitar la invasión de los segadores, la raza de máquinas ancestrales. El juego está salpicado de momentos en los que, si hemos entrenado lo suficiente nuestro carisma, debemos influir sobre la actitud de amigos y enemigos. Por ejemplo, existe una raza llamada krogan cuyo ADN está alterado por una mutación que le impide reproducirse. El antagonista del juego, Saren, pretende curar esta enfermedad, llamada genofagia, para crear un ejército krogan y atacar al resto de razas. En nuestro grupo nos acompaña un krogan, de nombre Wrex, que en un momento del juego se opone a nosotros por querer destruir la base de Saren y con ella la cura que afecta a su especie. Si hemos entrenado lo suficiente nuestro carisma podremos hacerle entrar en razón sin derramamiento de sangre. De lo contrario, la única opción será sacrificarlo y, por lo tanto, perder a un valiosísimo miembro del equipo.

Ya en *Mass Effect 2* el efecto influenciador de Shepard se expande hasta el punto de que tres cuartas partes del juego lo ocupa el reclutamiento de una docena de mercenarios a los que en el último tramo habrá que dirigir en una misión calificada de suicida. Primero, debemos ganarnos la confianza de cada uno de ellos cumpliendo misiones de carácter personal o familiar, con el objetivo de que estén “concentrados” en la misión principal. En caso de no satisfacer este deseo, el miembro del equipo en cuestión tiene muchísimas opciones de perecer en el combate final. Segundo, como líderes estrategas, debemos planificar la misión y decidir qué perfiles se adecuan mejor a las sucesivas fases del ataque. Para ello es importante conocer a nuestra tripulación y saber en qué son especialistas. Nuevamente, si escogemos mal nuestros leales soldados pagarán las consecuencias.

*Mass Effect 3* es sin lugar a dudas el máximo exponente en toda la saga de esta categoría del personaje activo como sujeto influenciador. El poder de persuasión es llevado esta vez a los límites de todo el sistema de planetas. La guerra contra los segadores comienza. Solo una actitud diplomática puede poner fin a los siglos de disputas y rivalidades entre razas (los krogan contra los

salarianos o los quarianos contra los geth) y convencer a la galaxia de unirse en un ejército que se enfrentará definitivamente a los segadores. El objetivo del juego se mide en recursos. Por cada misión diplomática realizada con éxito sumaremos recursos nuevos, desde flotas hasta soldados de infantería, pasando por el poder de los medios de comunicación o una red de guerreros bióticos, entrenados en los poderes psíquicos. Cualquier ayuda es poca y en más de una ocasión no podemos sumar todos los recursos que queremos, pues algunas razas solo se unen con condiciones que impiden la alianza con otras. La saga demuestra que una categoría narrativa, como lo es el personaje influenciador, puede traducirse con éxito a dinámica de juego.

Además, una regla de juego no tiene por qué tener un carácter exclusivamente no mimético, como dice Ryan (2004: 227), sino que puede añadir significado a la obra si representa comportamientos, rasgos o actitudes del mundo de referencia o mundo real, en este caso el poder de influencia de una persona sobre la masa y la importancia de la iconocidad del héroe en momentos de conflicto y guerra. No olvidemos que el comandante Shepard es elegido por sus superiores al principio de la historia por sus logros en combate, pero progresivamente se desvela una aptitud aún mayor para representar la esperanza y la unión en tiempos difíciles. En otras palabras, lo que *Mass Effect* nos cuenta es que el soldado puede ser un arma diplomática y política fundamental en la guerra si se le escoge adecuadamente y se le convierte en una figura mediática.

Otra división de los personajes activos es la que diferencia entre personaje modificador y personaje conservador. Mientras el primero opera activamente en la narración con objeto de cambiar una situación a lo largo de todo el relato, el segundo se opone al cambio y actúa como punto de resistencia a las iniciativas de otros sujetos (Pérez Rufi, 2009: 274-275). Por ejemplo, es claro que Manny Calavera, el protagonista de *Grim Fandango*, desea cambiar su estado inicial y conseguir un cliente premium que le permita saldar su deuda con las autoridades del DDM, mientras que podemos considerar al comandante Shepard de *Mass Effect* como un personaje activo conservador, en tanto que se opone al objetivo de los segadores y su deseo es recuperar un estado inicial de equilibrio. No obstante, este punto no está exento de ambigüedad, pues desde un enfoque *greimasiano* todo relato contiene al mismo tiempo un personaje modificador y su opuesto, un personaje conservador. De hecho, en muchos casos se confunden y no está claro quién es quién. Se podría matizar el ejemplo de Shepard y argumentar que su comportamiento es tan modificador como conservador: es conservador porque se opone al cambio que constituye para el estado de la galaxia y para el planeta Tierra la invasión de los segadores, pero al mismo tiempo es modificador

porque lucha por cambiar una situación de peligro. Es decir, toda oposición a un cambio es en cierto sentido una lucha por cambiar una situación, que es el cambio en sí mismo.

Personaje modificador y conservador contienen, a su vez, cuatro categorías subyacentes. Dos corresponden al primero, que son el personaje mejorador y el personaje degradador. Las otras dos corresponden al segundo, el personaje protector y el personaje frustrador.

El mejorador querría cambiar una situación inicial en sentido positivo. Puede hacerlo porque el beneficiario es él mismo u otros caracteres. El degradador actuaría para variar la situación inicial en un sentido negativo.

El protector es aquel que cuya acción iría encaminada a mantener un equilibrio inicial, oponiéndose a todo aquello que pretenda modificarlo (Pérez Rufi, 2009: 276), mientras que el frustrador dirigiría su actividad a la restauración de un orden alterado.

2. Personaje protagonista/personaje antagonista: en líneas generales, se entiende el rol protagonista como “aquel que sostiene la orientación del relato, ya que está envuelto en el conflicto al ser el héroe” (Casetti y Chio, 1998 citado en Pérez Rufi, 2009: 276). El antagonista seguiría la lógica contrapuesta y la incompatibilidad entre los objetivos de ambos provocaría el conflicto habitual del cine de Hollywood, modelo narrativo, recordemos, hacia el cual están orientados los estudios de Pérez Rufi. La diferencia fundamental del análisis del personaje como rol respecto a otras teorías es que la clasificación del protagonista no vendría determinada por la observación cuantitativa del peso o presencia del personaje en el relato, sino por el sistema de valores defendido. Esto es, dejando al margen el punto de vista jerárquico, el personaje como rol concede importancia a los tipos, los comportamientos y las actitudes codificados en la historia. En resumen, “al rol protagonista no se le exige la focalización prioritaria de sus actos sobre los de otros, sino el sentido moral en que se apoya la narración” (Pérez Rufi, 2009: 277). Los antihéroes quedarían diferenciados del antagonista en que son “tipos de dudosa moralidad pero capaces de establecer una empatía con el espectador” (Pérez Rufi, 2009: 278). Entran por tanto dentro de la categoría de protagonista.

Lavandier (2003: 65) plantea un enfoque similar, pero con algunos matices, cuando defiende que el protagonista es el personaje que vive el mayor conflicto, por tanto aquel con quien el espectador se identifica (emocionalmente) más. No le interesa tanto el carácter moral de las acciones, sino la focalización del objetivo y los obstáculos, en consecuencia el conflicto que

desempeña el personaje en el relato. Además, el protagonismo podría recaer en varios personajes si todos ellos comparten el mismo objetivo. El videojuego de lucha *Tekken* es un caso particular en este sentido. La historia nos plantea un torneo de artes marciales organizado por el poderoso millonario Heihachi Mishima, dueño de la multinacional Mishima Zaibatsu. Aparentemente los ocho competidores, seleccionables por el jugador, aspiran al trofeo de mil millones de dólares y se enfrentan en combates uno contra uno. Esto plantearía una situación de protagonismo compartido según Lavandier. No obstante, el jugador descubre que uno de los aspirantes, Kazuya, no está interesado en el dinero, sino en vengarse de su padre, Heihachi, quien de pequeño le arrojó por un precipicio para probar su valía. Automáticamente, Kazuya llama la atención del jugador/espectador y conecta emocionalmente, pues el sentimiento de venganza es más poderoso que el deseo de riqueza. La motivación de Kazuya tiene una dimensión moral mayor y ello le coloca en la posición de antihéroe, un personaje con un objetivo de dudosa moralidad, pero justificado hasta el punto de generar empatía (no simpatía, pero al menos comprensión de la motivación).

Para cualquier aficionado a los videojuegos *Grand Theft Auto* es sinónimo inconfundible de antihéroe. La saga creada por el estudio británico Rockstar North incorpora a partir de la tercera entrega personajes marcados por conflictos de carácter social relacionados con el mundo del crimen, las drogas y las guerras de bandas. Tommy Vercetti, protagonista de *GTA: Vice City*, es un exconvicto recién puesto en libertad que comienza a trabajar para la familia Forelli. En uno de los negocios llevados a cabo en Vice City pierde un alijo de droga y el dinero de Sonny Forelli, lo cual le empujará a introducirse de nuevo en una serie de actos delictivos con el fin de destapar a quien le tendió la trampa. Tras eliminar a Ricardo Diaz, un poderoso jefe del hampa, Tommy inicia su propio imperio criminal con el objetivo final de enfrentarse a la familia Forelli. Posteriores entregas de la saga ahondan aún más en la sátira social y en la caricatura de la sociedad norteamericana, poniéndonos en la piel de sujetos empujados a una vida criminal para poder triunfar. En *Grand Theft Auto IV* el protagonista es Niko Bellic, un exsoldado serbio que viaja a Estados Unidos, país descrito por su primo Roman como repleto de lujos y placer. Aparentemente el juego pondría de relieve la evolución del modo de vida occidental respecto a los regímenes socialistas, pero la realidad es bien distinta una vez Niko aterriza en EEUU. Su primo, pobre de solemnidad, querrá enriquecerse a costa de realizar encargos y tratos con la mafia, poniendo, como es habitual en la saga, al jugador en el compromiso de decidir qué hacer con la libertad que se le ha otorgado: ¿el bien o el mal? Pérez Latorre (2010: 81) señala que los antihéroes de GTA “aprenden que la combinación de ciudad americana contemporánea + sujeto pobre o gravemente endeudado induce a

la delincuencia”. No existe, asegura, victoria completa en el juego, sino supeditación del sujeto a un medio connotado negativamente; un “juego determinista”.

Respecto a la dicotomía héroe/antihéroe en base al carácter moral de las acciones, muchos videojuegos apuestan por un diseño de *gameplay* fundamentado en dilemas más o menos éticos que cambiarían la percepción del protagonista como héroe o antihéroe. *BioShock* comprende que el dilema tiene mayor efecto cuando ante una decisión, la considerada negativa o “mala” reporta un beneficio mayor al jugador que la positiva o “buena”. Si la recompensa al jugador, aun siendo diferente, tuviese un valor material similar para cualquiera de las dos opciones, nadie dudaría en escoger la positiva. En *BioShock* controlamos a Jack, el superviviente de un accidente aéreo que se adentra en las instalaciones de una antigua ciudad abandonada conocida como Rapture. Esta ciudad, de marcado estilo art decó, es la utopía de un magnate llamado Andrew Ryan construida sobre las teorías objetivistas de Ayn Rand. Se trata de una metrópolis sumergida en el agua donde la libertad creativa no está constreñida por las leyes o la ética, donde todo artista o científico puede desempeñar su labor sin ser juzgado. Por desgracia, la anarquía se adueñó de Rapture y los habitantes se volvieron adictos a una sustancia conocida como ADAM, extraída de unas criaturas misteriosas con aspecto de niña conocidas como Little Sisters. El jugador se topa a lo largo de la aventura con numerosas Little Sisters que, una vez capturadas, puede elegir “cosechar” o salvar. Ambas opciones son recompensadas con ADAM, la sustancia necesaria para conseguir nuevos poderes, pero en diferente proporción. La cosecha es una opción mejor a corto plazo porque concede más ADAM y hace más sencillos los primeros niveles del juego. Sin embargo, la salvación supone que el jugador no verá recompensada su bondad hasta más adelante, pero con premios mayores. Actuar de buena voluntad supone un sacrificio, el jugador deberá esforzarse más y la supervivencia será más dura. Por el contrario, la cosecha concede más poderes inmediatamente y aumenta el poder del personaje a costa de la vida de las Little Sisters.

Precisamente la complejidad psicológica de antihéroes como Tommy Vercetti o la ambigüedad moral de protagonistas como Jack dan pie a cuestionar la efectividad del análisis del personaje como rol sin tener en cuenta otros enfoques. Siguiendo a Chatman (1990: 120-121):

La impropiedad del término [rol] refleja la imposibilidad de encontrar categorías suficientemente generales para hacer frente a cada caso; o para ponerse de acuerdo en que un personaje es un caso [...] Los personajes no pueden ser descubiertos intentando bifurcar dicotomías; forzar el resultado destruiría el carácter único de las identidades de los personajes. Lo que da al personaje de ficción

moderno el tipo particular de ilusión de realidad que resulta aceptable al gusto moderno es precisamente la heterogeneidad o incluso dispersión de su personalidad.

Por esta razón completaremos el análisis del personaje en el videojuego con el tercer enfoque contemplado por Pérez Rufi (2008), el personaje en términos de “persona”.

### **4.3. EL PERSONAJE COMO PERSONA**

Comenzaremos este epígrafe con una reflexión a propósito de la sensación de familiaridad y cercanía que nos producen algunos personajes clave de la literatura. Estas palabras nos introducirán de lleno en la controvertida consideración del personaje como persona real “de carne y hueso”:

Son demasiados y muy variados los escritores que coinciden en hacer prevalecer la realidad del personaje ficticio sobre la del hombre de carne y hueso como para que resolvamos la pregunta que se insinúa detrás de estas opiniones atribuyéndolas simplemente a las extravagancias neuronales de los novelistas: ¿por qué los personajes ficticios “están” más vivos que los seres reales? (Sánchez Alonso, 1998: 84)

Mientras que los formalistas rusos y ciertos estructuralistas y narratólogos franceses resuelven la pregunta considerando el personaje como un mero conector de motivos o índice funcional de la acción, la postura del psicoanálisis, según afirma Sánchez Alonso (1998: 85), es bien distinta. La explicación a este fenómeno vendría de la posibilidad de acceder a la vida interior y al pensamiento de los personajes. Normalmente a las personas que nos rodean solo las conocemos por el resultado de sus acciones, acaso por las motivaciones que ellos mismos nos comunican, pero de ninguna forma es posible “meterse” en la mente de los demás como hacemos, narrador mediante, con algunos personajes de la literatura o el cine. Ese grado de conocimiento interior está reservado para las dos o tres personas más importantes de nuestra vida, a las que podemos llegar a conocer, como suele decirse, mejor que sí mismas, pero son sin duda casos aislados y muy especiales. Tanto en la literatura como en el cine nos acordamos de personajes que son “desnudados” por el narrador y cuya psicología queda expuesta, sus temores exhibidos y sus anhelos exteriorizados. Son hombres y mujeres “de carne y hueso” cuyos deseos y ansiedades causan empatía, precisamente porque sus acciones esconden sentimientos ficticios que se corresponden con sentimientos reales del ser humano. Cuando vemos a un personaje llorar por la pérdida de un ser querido, ansiar un puesto de trabajo o pasárselo bien con sus amigos se produce lo que los dramaturgos llaman identificación.

Lavandier (2003: 74) recuerda que cuando el espectador se identifica con el objetivo del protagonista (porque lo ha vivido con anterioridad), éste le da su apoyo. Se crea la identificación conceptual que sirve para reforzar la identificación emocional deseada por el autor. Por esa razón el protagonista, cuyo objetivo es simpático, despierta empatía mientras que el antagonista, cuyo objetivo es antipático y opuesto al anterior, causa rechazo. Son reacciones que solo se pueden dar si contemplamos a los personajes bajo el prisma de la persona.

El interés por la vida interior de los personajes coincide según estudios (Sánchez Alonso, 1998) con el nacimiento de la psicología como ciencia. Se crea en la novela un héroe idealista y problemático que entra en conflicto con la sociedad de su tiempo, que es la del autor. Con la entrada de la novela en el siglo XX, esta atención del narrador sobre las bases psicológicas y los debates internos a menudo patológicos de los personajes cambia de enfoque. Hablamos de una evolución en la focalización del relato. Hay un trasvase progresivo de la focalización cero a la focalización externa u objetiva. Eso no significa, recuerda Sánchez Alonso (1998: 89), que la novela del siglo XX prescindiera de la interioridad del personaje, sino que se aproxima a ella desde otros ángulos. En lugar de depender del narrador omnisciente como en la novela decimonónica, la nueva literatura confía en el punto de vista de los propios personajes sobre ellos mismos y sobre los demás.

Como ya hemos visto anteriormente, los primeros estudios del personaje se remontan a las teorías aristotélicas. Sin embargo, para el filósofo la noción de personaje estaba reservada, de manera análoga a cómo la entenderían los formalistas rusos y narratólogos franceses, al agente (*prattos*) o índice funcional de actividad en las acciones de la fábula (García Berrio, 1988 citado en Sánchez Alonso, 1998). Por otro lado, era el carácter (*ethos*) el que añadía un rasgo o particularidad al personaje, convirtiéndolo en “algo más” que un mero agente del relato. Nace más tarde el concepto de arquetipo, pues el carácter resumía en una palabra el rasgo principal del personaje (quizá su único rasgo) hasta el punto de ser más revelador que su nombre propio. Existían para Aristóteles cuatro rasgos, la bondad, la conveniencia, la semejanza y la constancia, necesariamente presentes en todo carácter. Más adelante la poética renacentista comenzaría a tener en cuenta a personajes decididamente malos, aunque ya Lausberg (1991 citado en Sánchez Alonso, 1998: 94) contemplaba esta opción siempre que se tratase de personajes necesarios, verosímiles, con personalidades fuertes y sociológicamente destacados, como el Aquiles de Homero. No es prácticamente hasta el siglo XX que estas máximas se cuestionan, especialmente el rasgo de la constancia, que obligaba a no modificar el atributo principal del personaje en toda la obra.



Partiendo de la noción de carácter, Pérez Rufi (2009: 137) eleva la definición a “sistema de rasgos que define al personaje, individualizándolo y dándole el valor de persona”. Se añade un componente psicológico que no estaba explícito en Aristóteles. Vale (1989 citado en Pérez Rufi, 2009: 137) define la característica como cada uno de los factores componentes de un carácter, que a su vez es uno de los muchos aspectos acerca del ser humano contenidos en la caracterización, es decir, el todo del personaje. Asimismo, Alonso y Field coinciden en ver al carácter como “todo aquello que nos individualiza como organismo vivo y nos da el valor de la persona” (Pérez Rufi, 2009: 137).

Una de las aproximaciones modernas al análisis psicológico del personaje más contrastadas la establece Forster (1983 citado en Pérez Rufi, 2009: 62) al diferenciar entre personajes redondos, o “esféricos” según Chatman (1990: 141), y personajes planos. Los redondos serían aquellos “sujetos multidimensionales con una gran variedad de rasgos y objetivos contradictorios que les producen inestabilidad y duda” (Pérez Rufi, 2009: 62). Sus cualidades a menudo se contraponen, provocando una imperfección que los equipara a las personas reales y proyectando una imagen de veracidad y credibilidad. Son además tipos ambiguos en lo moral, no se identifican “con el héroe de nobleza intachable ni con el antagonista siniestro, sino que divagan por caminos intermedios, más grises que oscuros, aunque siempre justificados” (Pérez Rufi, 2009: 65). Una de las características clave que añade Chatman (1990) a los personajes redondos es el grado de imprevisibilidad de sus acciones.

Además de sorprendernos, los personajes redondos son propicios a sufrir una evolución o transformación en su personalidad a partir de una serie de conflictos que les harán “aprender” algo nuevo, una enseñanza de vida a menudo más valiosa que el objetivo inicial perseguido. Nos referimos a los personajes dinámicos. No se trata más que de un convencionalismo de los modernos manuales de guión, pero sigue siendo una muestra del creciente interés por retratar a los personajes como seres vivos irregulares, imperfectos y vulnerables a los cambios en su entorno. No obstante, pese a lo atractivo que puede resultar para un autor someter a su protagonista a una evolución, Lavandier (2003: 130) llama a la precaución:

Así como no se cambia profundamente por haber visto una película, por muy conmovedora que ésta sea, los humanos no cambian de la noche a la mañana [...] Desde hace una serie de años se percibe una tendencia masiva hacia este tipo de filosofía dramática: para los americanos, el protagonista debe cambiar al final de la película. La transformación del protagonista, aunque sea poco creíble, agrada al público. Muchos seres humanos no soportan las teorías de la personalidad que tanto la neurología

como el análisis transaccional proponen. Prefieren pensar que se puede aprender de los errores, que se puede cambiar después de vivir un pequeño conflicto.

Debemos ser, por tanto, un poco realistas en este asunto y comprender que no bastan dos o tres conflictos para que una persona decida cambiar la conducta de toda una vida, por mucho que la narrativa cinematográfica ahora lo demande para sus personajes. Los personajes planos, dotados de un solo rasgo o muy pocos, pueden ser igual de interesantes y satisfactorios sin necesidad de evolucionar (se les llama entonces estáticos). El personaje plano es capaz de gran vivacidad y poder y su conducta, al estar marcada por pocos rasgos, se recuerda con más claridad, simplemente porque hay menos que recordar (Chatman, 1990: 141-142). Son sujetos simples y unidimensionales con un comportamiento repetitivo y objetivos encauzados en una misma dirección. Al poseer una coherencia sin fisuras y no mostrar signos de duda o ansiedad no son recordados como simulacros de personas, sino como sujetos más próximos al actante de Greimas o al héroe tipo. En los relatos con protagonistas planos gana peso la acción en detrimento de la personalidad.

Resulta evidente, pues, que la presencia de personajes redondos en los videojuegos sea notablemente inferior a la de personajes planos, al tratarse de un lenguaje interactivo centrado, hasta la fecha, en la función de los personajes en vez de en sus rasgos psicológicos. Llama la atención, si se observa cualquier lista de “los mejores personajes de la historia de los videojuegos” elaborada por medios especializados, la frecuente aparición de personajes planos en compañía cada vez más, eso sí, de personajes redondos y antihéroes. Protagonistas como Mario, Sonic o Lara Croft conviven con los John Marston, Tommy Vercetti y Manny Calavera. Los primeros son recordados, curiosamente, por las habilidades y destrezas que introducen en un sistema de juego, mientras que los segundos destacan por la variedad de sus rasgos y los objetivos de carácter moral. Ambos criterios son completamente válidos en el videojuego y los mejores casos son los de aquellos que combinan los dos. Mario no es un gran personaje por sus actos de conducta ni por la profundidad emocional de los conflictos que vive, sino por introducir una serie de mecánicas de juego sorprendentes para su época: saltar, nadar, correr, lanzar bolas de fuego, aumentar de tamaño, etc. Así es como el jugador empatiza con el avatar, de forma análoga a como el espectador empatiza con el personaje de la pantalla. Es necesario tener en cuenta que la conexión emocional difiere en cada medio. En uno conectamos con el personaje porque nos asombra lo que es capaz de hacer, o mejor dicho, lo que somos capaces de hacer con él. En el otro nos emocionamos al conocer sus debilidades, sus temores, sus ilusiones y sus sueños. Podemos llamar a los primeros planos y a los

segundos redondos si queremos, pero no de un modo connotativo. Respecto a los personajes redondos, los que al fin y al cabo interesan al presente enfoque, ciertamente no abundan en los videojuegos, pero aún así se dan unos cuantos casos notables. La aparición de estos crece a partir de mediados de los noventa, cuando el diseño comienza a prestar atención al emergente lenguaje narrativo en los videojuegos. No obstante, las aventuras gráficas, excepción como en casi todo, ya ponían el foco en el desarrollo de los personajes mucho antes que el resto de géneros.

También las corrientes psicoanalíticas del personaje han sido objeto de críticas. Sánchez Alonso (1998: 89) recoge el argumento de T. Todorov, quien defiende que lo psicológico no se encuentra en el personaje, sino en el lector, el cual proyecta rasgos para justificar, entender o interpretar su conducta. Por su parte el conductismo, otra corriente psicológica en cuyos principios se inspira la *nouveau roman*, defiende la imposibilidad de conocer de un sujeto “más de lo que nos manifiestan sus palabras, revelan sus gestos y atestiguan sus actos” (Sánchez Alonso, 1998: 90). Se trata de una filosofía que desdeña la conciencia íntima del personaje, por muy omnisapiente que el narrador sea.

## **5. LA NOCIÓN DE PERSONAJE EN EL NUEVO CONTEXTO DEL VIDEOJUEGO**

Hasta ahora hemos estudiado esta pieza fundamental del discurso narrativo basándonos principalmente en enfoques previos a los análisis que en los últimos años se han hecho sobre las relaciones entre jugador y personaje. Es decir, hemos “adaptado” teorías anteriores a nuestro objeto de estudio. Pero autores como Newman (2002; 2009), Jenkins (2003) o Kelly (2011) han sabido preocuparse por las propiedades exclusivas que el videojuego otorga al personaje, propiedades que lo diferencian en lo esencial de otro tipo de relatos como el cinematográfico o el literario. Dichas propiedades giran en torno, básicamente, a una misma pregunta: ¿hasta qué punto podemos hablar con propiedad de personaje en un videojuego? Newman (2002: 1) propone como punto de partida cuestionar la validez del concepto de interactividad:

Sencillamente, los videojuegos no son interactivos, ni siquiera ergódicos. Aunque pueden contener elementos interactivos o ergódicos, es un error considerar que presentan sólo un tipo de experiencia y que fomentan sólo un tipo de relación. Los videojuegos presentan experiencias altamente estructuradas y, en gran medida, altamente segmentadas. Las secuencias de juego, de las cuales derivan las ideas de interactividad o *ergodicidad* de los videojuegos, están enmarcadas y puntuadas por secuencias cinemáticas, mapas, puntuaciones, tiempos de carga, etc.

Esta idea de que los videojuegos son formas altamente estructuradas es vital para el autor cuando más tarde asegura que hay una diferencia cualitativa fundamental entre las secuencias en las que controlamos y las secuencias en las que contemplamos al personaje. Aunque llamemos al videojuego un medio interactivo, la realidad es más compleja. La experiencia en su totalidad entre que pulsamos el botón START en el menú principal y decidimos dejar de jugar está plagada de experiencias concretas, a veces interactivas y a veces no. Newman (2002: 3) propone como ejemplo el caso de *Star Fox 64*, donde tras encender la consola “eres obsequiado con casi dos minutos de secuencia introductoria antes de llegar a la pantalla de título”. Incluso después de esto recibes otros tres minutos de contextualización en forma de cinemática antes de poder controlar la nave por primera vez. “La mayoría de videojuegos”, recuerda Newman (2002: 4), “están partidos y empaquetados en secuencias discretas aunque interconectadas”. Esto significa que la figura del jugador total en el videojuego es prácticamente imposible. En su lugar, existe un equilibrio entre jugador y espectador, a veces de forma encadenada, a veces de forma simultánea. ¿Cuánto de simultánea? Es difícil de decir. Según Juul (2001: 7) “no puedes tener interactividad y narración al mismo tiempo”, pero esta afirmación no se sostiene en casos como *Portal*, donde mientras el jugador está resolviendo los puzzles de lógica espacial (interactividad), la inteligencia artificial GLaDOS protagoniza diálogos que proporcionan información imprescindible para comprender la trama (narración). Las dos experiencias transcurren simultáneamente, por lo tanto no hay razón para pensar que es completamente imposible acercar interactividad y narración mucho más de lo que Juul sugiere.

La misma disyuntiva existe para el sujeto de la acción, que continuamente oscila entre la condición de avatar y la de personaje como entidad narrativa. Newman (2009: 130) llama “esferas de existencia” a esta doble condición y afirma que, dependiendo de su presencia en un momento interactivo o no interactivo, el personaje establece un tipo distinto de conexión con el jugador:

En porciones no interactivas de los juegos como las secuencias de introducción, las cinemáticas o las pausas entre niveles, y en las representaciones *cross-media* como las series de dibujos animados, el elenco de *Super Mario* existe como “personaje” independiente y puede ir por ahí, entrar en acción e incluso hablar con autonomía respecto a los espectadores. Sin embargo, durante las secuencias interactivas del videojuego, la individualidad y la autonomía del personaje están subsumidas a técnicas y capacidades de juego específicas que el jugador emplea.

Comprobamos cómo para Newman el concepto de personaje en el videojuego entra en conflicto con el principio de autonomía, tal y como vimos en el apartado 4.2. cuando hablamos de los criterios de identificación del protagonista. Lo que Newman trata de establecer es una separación entre personaje como constructo al servicio de la narración, supeditado por tanto a las órdenes del autor, y avatar como instrumento al servicio de las destrezas del jugador, supeditado a las órdenes de éste. El videojuego, en su doble vertiente audiovisual y lúdica, permite el encuentro y la interconexión, pero difícilmente la presencia simultánea de ambos. Es por esto que Kelly (2011) asegura que “no existe el personaje-jugador”. O, yendo un paso más allá en el debate, no es posible que el jugador sienta empatía por el avatar del mismo modo que el espectador siente empatía por el personaje, porque cuando el jugador está participando sólo hay una cosa que le preocupa: él mismo.

Y aquí es donde entramos de lleno en uno de los temas fundamentales de la relación entre personaje y jugador. Desde hace aproximadamente una década se nota una tendencia en los diseñadores de videojuegos por lograr que el jugador sienta empatía por el personaje. Con empatía nos referimos a un estado afectivo tal que, a la hora de tomar decisiones, el jugador sea capaz de pensar antes en el beneficio de su alter ego en la ficción que en el suyo propio como jugador. Esta conexión, que parece realmente sencilla en cine o televisión, no lo es tanto para un medio interactivo basado en la competitividad y la resolución de obstáculos. No hay competitividad en cine o televisión. No nos supone ningún reto ver una película, simplemente la contemplamos, disfrutamos de ella y como mucho nos esforzamos por comprender el significado de sus imágenes. Si un relato nos plantea una situación en la que debemos optar mentalmente por el beneficio o el perjuicio del protagonista, es normal desear lo primero (y no sólo si el personaje es simpático, también ocurre con algunos antagonistas), puesto que no hay nada en juego para nosotros. En cambio, si un juego nos plantea un dilema en el que, de un lado, salimos recompensados como jugadores (con la obtención, por ejemplo, de un arma poderosa, una nueva magia o incluso un conjunto nuevo para nuestro avatar) y, de otro, sale recompensado nuestro personaje (con la resolución de un conflicto que le acerca más a su objetivo o con la no pérdida de un ser querido, por ejemplo), no dudaríamos en seleccionar lo primero. Kelly (2011) nos recuerda que incluso en aquellos juegos que destacan por sus decisiones morales forzadas, la respuesta más típica por parte de un jugador es tratar esas elecciones como recompensas. Es por esto que la mayoría de juegos proponen decisiones o bien a nivel argumental o bien a nivel de juego, pero rara vez mezclando, pues los diseñadores saben muy bien cómo pensamos los jugadores.

*Heavy Rain* es uno de los pocos casos en los que un estado de empatía total es posible. Para ello, irónicamente, el diseñador David Cage renuncia a plantear retos y objetivos al jugador fuera de la esfera de la narración. En otras palabras, el objetivo del jugador en *Heavy Rain* no es otro que desentrañar con éxito la historia en sí misma. No hay puzles como en las aventuras gráficas. Lo que hay son varios finales alternativos, unos en los que el protagonista alcanza su objetivo dramático y otros en los que no lo alcanza. El desafío para el jugador es sentirse satisfecho por haber ayudado a su avatar a alcanzar una meta personal. Libre de recompensas, el jugador poco a poco va dándose cuenta de que sus dos únicas opciones son entrar en un estado de empatía hacia Ethan Mars o, sencillamente, soltar el mando y apagar la consola. Con esta pequeña trampa David Cage consigue que tomemos decisiones pensando sinceramente en el bienestar del protagonista y de su hijo, víctima de un secuestro.

Sin embargo, plantear un videojuego de este tipo entraña un riesgo. Si el jugador no tiene nada que ganar, salvo la posibilidad de contemplar el mejor final posible para la historia, tampoco tiene nada que perder y eso puede favorecer una pérdida de interés total. Pongamos por caso una escena en concreto. El secuestrador plantea al jugador y a Ethan Mars cinco pruebas de cuyo éxito dependerá la vida del hijo. Por cada prueba completada nos proporcionará una serie de letras. Si tenemos todas al final de las cinco pruebas podremos leer la dirección del lugar donde está encerrado el niño. Lo interesante es que podemos llegar al final del juego con todas las pruebas, algunas o ninguna completada y aún así intentar dar a ciegas con la dirección correcta. La decisión es solo nuestra. Una de las pruebas nos obliga a coger un cuchillo y mutilarnos un dedo delante de una cámara de vídeo. Es una escena muy tensa en la que debemos prepararnos bien antes de proceder (desinfectar el cuchillo, beber un trago de alcohol antes de la “operación”, buscar algo para morder en compensación por el dolor, etc.). Nuestra postura ante este reto puede ser una de dos: 1) no encontramos satisfacción personal, como jugadores, en esta prueba, ya que al fin y al cabo no hay victoria o derrota en cortarse el dedo mal o bien, con el cuchillo sin desinfectar o desinfectado; el resultado es el mismo. Actuamos sin pensar en Ethan Mars, sin empatía, y hacemos la operación de la forma más rápida y fácil posible, porque no tenemos la sensación de estar ante un desafío; o 2) abandonamos nuestra conciencia como jugadores, nuestros motivos personales y empatizamos con Ethan Mars. Sentimos la perspectiva de conflicto, tratamos de hallar la alternativa menos dolorosa, intentamos minimizar los daños físicos e incluso llegamos a plantearse la posibilidad de rechazar la prueba por miedo a la tortura autoimpuesta. Seríamos el tipo de jugador ideal para David Cage, el que no piensa en el beneficio propio a la hora de actuar.

Así pues, retomando la idea principal, la importancia del personaje en el videojuego estriba no en sus rasgos sino en las mecánicas y dinámicas asociadas al control que ejerce el jugador. El personaje es un mero “cursor” (Jenkins, 1993: 67), un vehículo que hace inteligible la experiencia del usuario. Puede aparecer representado con rasgos humanos, animales, en forma de objeto, como una cámara subjetiva, en un intento de alcanzar el ideal de realidad virtual deseado por muchos, o sencillamente estar ausente, como en *Tetris* y otros títulos. Pero aun estado ausente, el jugador necesita una toma de contacto, una forma de “agarrarse” al mundo virtual. En juegos de simulación como *SimCity* o *Civilization II* el jugador no se identifica con ningún personaje en particular ni asume un único rol dentro del entorno. En *Civilization II* el jugador podría ser visto como un rey, un general, un alcalde, un urbanista, un colono, un guerrero y un sacerdote, por nombrar sólo a algunos (Friedman, 2002 citado en Newman, 2009). Sin embargo, en vez de sugerir una simultaneidad hibridizada de estos roles, el jugador no se ve a sí mismo representado como nadie en particular, sino como la suma total de cada fuerza influenciadora de que consta el juego. El jugador se ve a sí mismo como la totalidad de la pantalla.

En los videojuegos el personaje juega un rol mínimo, presentando unos rasgos que son en gran parte capacidades para la acción. Los rasgos son exteriorizados a través de la narración, si la hubiese, mientras que las mecánicas o dinámicas de juego son las que realmente importan al jugador. Así lo refleja Newman (2009: 135) en su estudio sobre *Street Fighter II* y las preferencias de los jugadores a la hora de seleccionar avatares por primera vez:

Es posible, aunque controvertido, sugerir que es menos importante que Chun Li sea un personaje femenino a que sea increíblemente rápida. Tiene una alta velocidad de movimiento, rapidez y máximo poder en el salto. Sin embargo, se compensa por la falta de ataques fuertes y una defensa pobre. Pídele a un jugador de *Street Fighter II* que describa a Chun Li y probablemente incluirá referencias a la funcionalidad y la capacidad. Chun Li es rápida, capaz de saltar apoyándose en los muros y posee algunos movimientos especiales fácilmente ejecutables. Por eso, es un personaje excelente para el no adepto a *Street Fighter II*, aun a riesgo de identificación transgénero.

Esto no significa que la representación o estética del avatar no afecte en absoluto al comportamiento del jugador. Newman (2001, citado en Newman, 2009) ha observado que las jugadoras tienden a seleccionar avatares femeninos, al igual que los hombres avatares masculinos. En principio, si es cierto que los jugadores toman decisiones en función de la representación en vez de la funcionalidad, se contradiría el principio de que los personajes del videojuego deben ser

analizados y entendidos en términos de mecánicas y dinámicas de juego. No obstante, también ha sugerido que esta selección basada en rasgos representacionales transcurre sólo en el corto periodo de aclimatación al juego. Es decir, quien entra en contacto por primera vez con un juego, por ejemplo de pelea, ante una amplia variedad de avatares disponibles, es probable que opte por lo que la representación dice de cada luchador, ya sea su estética, su género o su biografía personal a modo de contexto. Probablemente, a medida que gane experiencia y habilidad con el juego, tienda a seleccionar aquellos luchadores que, independientemente de su representación, se adecuen mejor a sus destrezas combativas. Hay por tanto un cambio en los criterios y las preferencias de selección en proporción al dominio del *gameplay*.

En su aproximación al análisis del personaje, Kelly (2011) corrobora las impresiones de Newman, Jenkins y otros autores. Se refiere al avatar con el término “muñeco” y lo define como cualquier presencia en el mundo de juego sobre el cual el jugador ejerce un control directo. Los personajes, en cambio, serían aquellas entidades que aquél no controla. “Gordon Freeman [del videojuego *Half-Life*] es un muñeco, pero Alyx Vance es un personaje. El Jefe Maestro [del videojuego *Halo*] es un muñeco, pero Cortana es un personaje. Ico [del videojuego *ICO*] es un muñeco, pero Yorda es un personaje” (Kelly, 2011). A veces muñeco y personaje intercambian sus puestos, por ejemplo en *Metal Gear Solid*, donde las escenas cinemáticas convierten a Solid Snake, el protagonista, temporalmente en personaje, antes de devolverlo a su estado de avatar. En ese estado es un carácter autónomo y sus rasgos quedan expuestos, mientras que en el otro queda definido por las mecánicas de juego asociadas a él. Se podría decir que el protagonista de las secciones narrativas es el personaje mientras que el protagonista de las secciones interactivas o lúdicas es el jugador (a través del avatar).

Sin embargo, de las palabras de Kelly (2011) se desprende la premisa de que personaje y avatar son dos existencias prácticamente antitéticas y delimitadas en todo momento por su componente representacional o interactivo. Nosotros creemos que si bien este enfoque, así como el de Newman (2002; 2009), Jenkins (2003) o Friedman (2002), está bien argumentado, no es posible inferir una separación absoluta, así como no es posible separar los términos “vídeo” y “juego”. Sería un error pensar que el jugador no tiene en consideración al Solid Snake personaje cuando lo está controlando. Aunque el personaje pase a avatar sus rasgos no desaparecen, sino que se mantienen en la memoria del jugador. En el mejor de los casos, los rasgos son “traducidos” en dinámicas de juego, creando de este modo la coherencia deseada entre narración e interacción. Por



ejemplo, un personaje como Tommy Vercetti del videojuego *Grand Theft Auto: Vice City*, representado como un delincuente, tiene asociadas unas mecánicas y dinámicas relacionadas con esta práctica, el robo de coches principalmente. No es inequívoco, por tanto, que el personaje abandone todos sus rasgos en su conversión a avatar. Si el diseño es bueno, los rasgos se mantienen, solo que trasladados al idioma del juego. De esta forma el jugador recuerda al personaje aunque no esté representado o narrándose nada sobre él en ese momento.

## 6. CONCLUSIONES

Las conclusiones que se desprenden de este trabajo coinciden en parte con las de otros autores (Newman, 2002; 2009; Jenkins, 2003; Kelly, 2011), pero añaden una serie de apreciaciones personales que esperamos sirvan para futuros análisis del personaje en el videojuego.

En primer lugar, la aproximación desde tres de los enfoques más relevantes, como agente según las teorías estructuralistas de Propp y Greimas, como rol y como persona o enfoque psicológico, nos permite intuir una especie de evolución similar en ambas dimensiones del personaje narrativo: en su faceta universal y en su faceta específica del videojuego. El carácter nace y se desarrolla en esas tres “etapas”, primero como agente al servicio de la fábula en la teoría aristotélica, poco a poco como rol o arquetipo con uno o dos rasgos y finalmente como persona, cuyo máximo exponente tuvo lugar en la novela decimonónica. A día de hoy los tres enfoques conviven más o menos en igualdad de condiciones, aunque desde ciertos sectores de la poética se “premia” al autor que construye personajes teniendo en cuenta la proyección psicológica y la multiplicidad de rasgos con el fin de imprimir ese realismo de que gozan los personajes más humanos. En otras palabras, el público contemporáneo está culturalmente preparado para aceptar de mejor grado a los personajes redondos que a los planos, aunque el contexto en que se encuentre cada uno puede variar la percepción, pues no es lo mismo el grado de profundidad exigido al personaje de un tebeo o un videojuego que al de una novela o una serie de televisión.

Contemplar el videojuego como un ente narrativo conlleva, como hemos visto, numerosos riesgos. El debate sobre la relevancia de la representación en un medio donde nociones como “juego”, “ergódico”, “interactividad” o “libertad” tienen muchísimo más peso sigue abierto y la cuestión sobre el estatuto real del personaje juega un papel fundamental en la controversia. En este sentido, esos cambios de paradigma antes descritos entre la consideración del personaje como

agente, rol o persona no se han producido en igualdad de condiciones en el videojuego, aunque la evolución del medio bien podría apuntar en esa dirección. Un rápido vistazo a las cuatro décadas de vida de esta forma de expresión constata el nacimiento del personaje como agente al servicio de la acción y su expansión como arquetipo de héroe clásico. Etapa en la cual, salvo contadas excepciones de personaje en una postura más psicológica (y casi siempre en forma de destellos dentro de una misma obra, no como construcciones completas), el videojuego se encuentra en la actualidad. Se intuye, como decimos, una evolución lenta hacia esa consideración más “humana” que equipararía al personaje del videojuego al nivel de otras formas narrativas, por ahora con casos cada vez más numerosos de antihéroes y con *gameplay* basados en decisiones de carácter moral por parte del jugador. Otros personajes en principio más complejos como los protagonistas del drama interactivo *Heavy Rain* constituyen casos muy aislados y abiertamente enfrentados a los principios definitorios del videojuego, como es la propia noción de “juego”. Pero definitivamente no se puede decir que exista el enfoque psicológico tal y como se concibió en la novela decimonónica o, sin llegar a ese extremo, como se entiende hoy en cine. Lo cual no quiere decir que el videojuego no pueda concebir (de hecho, lo está haciendo) nuevas taxonomías del personaje, con sus características exclusivas y, quizá, por qué no decirlo, propiciar un nuevo paradigma en el que el personaje “plano” vuelva a cobrar la relevancia de antaño.

En segundo lugar, la noción de personaje en el videojuego no puede estar completa sin una de las dos dimensiones de que se compone: su vertiente narrativa, en cuanto agente autónomo de la acción, y su vertiente lúdica, en cuanto avatar asociado a unas mecánicas y dinámicas de juego. Diferenciar entre ambas no debe ser entendido tanto como una separación sino como una diferenciación necesaria para el investigador. En realidad, como hemos visto, ambas dimensiones se apoyan y determinan una a la otra o al menos ésa es la fórmula que debieran seguir los diseñadores de personajes. La realidad, sin embargo, es bien distinta y la mayoría de las veces al trabajo de caracterización del personaje en el nivel narrativo no acompaña una labor similar para implementar unas dinámicas de juego que respeten y prolonguen esos rasgos. Se dedican recursos y tiempo a construir un personaje sólido en la narración, pero a la hora de jugar con él la sensación es que no hay mucha diferencia entre estar controlando a uno u a otro. Ocurre el mismo fenómeno descrito por Ryan (2004) cuando asegura que no varía un ápice la experiencia del ajedrez si intercambiamos los peones, las reinas, los reyes, los alfiles, las torres y los caballos por otro tipo de piezas, como piedras o figuras procedentes de universos de ficción (*Star Wars*, *Los Simpson*, etc.).

En definitiva, solo cuando el avatar, en el transcurso de una narración, adquiere una identidad propia y diferenciadora, da el salto a la categoría de personaje. Hasta entonces, su función es la acción contemplada como fundamental y eficaz y no como desempeñada por un personaje en concreto. En el nivel de avatar, respondería a la categoría de tópico o nivel de actuación, primaría la acción (función *proppiana*), el qué, con independencia del personaje, el quién. Pero cuando el avatar adquiere una identidad y un modelo de conducta propios determinantes para sus acciones (mecánicas y dinámicas de juego), se convierte en personaje. Deja de ser indiferente si la acción es realizada por ese u otro avatar, pues solo adquiere sentido si el significante es uno en cuestión.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aarseth, E., 1997. *Cybertext: perspectives on ergodic literature*. Baltimore: Johns Hopkins University Press
- Barthes, R., 1977. *Introducción al análisis estructural de los relatos*. Traducido del francés por Dorriots, B. Buenos Aires: Centro Editor de América Latina. [pdf] Disponible en: <http://bit.ly/XbRuOH>
- Campbell, J., 2006. *El héroe de las mil caras: psicoanálisis del mito*. México: Fondo de Cultura Económica
- Casetti, F., 1991. *Cómo analizar un film*. Barcelona: Paidós
- Castilla del Pino, C., Giner, S., Pérez Iruela, M., Torno, A., Díez Borque, J. M., 1989. *Teoría del personaje*. Madrid: Alianza
- Chatman, S., 1990. *Historia y discurso: la estructura narrativa en la novela y en el cine*. Madrid: Taurus
- Csikszentmihályi, M., 2011. *Fluir: una psicología de la felicidad*. Barcelona: DeBolsillo.
- Dolezel, L. 1999. *Heterocósmica: ficción y mundos posibles*. Madrid: Arco Libros
- Frasca, G., 2003. *Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology*. En: Wolf, M. J. P. y Perron, B. *The video game theory reader*. New York: Routledge
- García Jiménez, J., 1993. *Narrativa audiovisual*. Madrid: Cátedra
- Genette, G., 1989. *Figuras III*. Barcelona: Lumen
- Huizinga, J., 2010. *Homo ludens*. Madrid: Alianza
- Jenkins, H., 2004. *Game design as narrative architecture*. [online] Disponible en: <http://web.mit.edu/cms/People/henry3/games&narrative.html>

- Juul, J., 2001. *Games Telling Stories? A brief note on games and narratives*. [online] Disponible en: <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>
- Kelly, T., 2011. *Cars, Dolls and Video Games [Narrativism]*. [online] Disponible en: <http://www.whatgamesare.com/2011/02/cars-dolls-and-video-games-narrativism.html>
- Lavandier, Y., 2003. *La dramaturgia. Los mecanismos del relato: cine, teatro, ópera, radio, televisión, cómic*. Madrid: Ediciones Internacionales Universitarias
- Mott, T., 2011. *1001 videojuegos a los que hay que jugar antes de morir*. Barcelona: Grijalbo
- Murray, J. H., 1999. *Hamlet en la holocubierta: el futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Barcelona: Paidós
- Newman, J., 2002. *The Myth of the Ergodic Videogame. Some thoughts on player-character relationships in videogames*. [online] Disponible en: <http://www.gamestudies.org/0102/newman/>
- Newman, J., 2009. *Videogames*. London: Routledge
- Orihuela, J. L., 1997. *Narraciones interactivas: el futuro no lineal de los relatos en la era digital*. [pdf] Disponible en: <http://bit.ly/TsnzdK>
- Pérez Latorre, O., 2006. *Teorías del Videojuego. Una aproximación al videojuego como objeto comunicativo*. Tesina. Universitat Pompeu Fabra
- Pérez Latorre, O., 2010. *Análisis de la significación del videojuego. Fundamentos teóricos del juego, el mundo narrativo y la enunciación interactiva como perspectivas de estudio del discurso*. Tesis doctoral. Universitat Pompeu Fabra
- Pérez Rufí, J. P., 2008. *El análisis actancial del personaje: una visión crítica*, Revista de estudios literarios *Especulo*, [online] Disponible en: <http://www.ucm.es/info/especulo/numero38/modactan.html>
- Pérez Rufí, J. P., 2009. *Desmontando al protagonista del cine clásico*. Madrid: Quiasmo Editorial
- Planells, A. J., 2010. *La evolución narrativa en los videojuegos de aventura (1975-1998)*, Revista de estudios de comunicación *ZER*, [online] Disponible en: <http://www.ehu.es/zer/hemeroteca/pdfs/zer29-06-planells.pdf>
- Propp, V., 2001. *Morfología del cuento*. Madrid: Akal
- Ryan, M. L., 2004. *La narración como realidad virtual: la inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos*. Barcelona: Paidós Ibérica
- Sánchez, G. A., 2007. *Interacción y representación en el juego: un análisis inmanente*. Universidad de Buenos Aires. [pdf] Disponible en: [comunicacion.sociales.uba.ar/tesinas\\_publicadas/1771.pdf](http://comunicacion.sociales.uba.ar/tesinas_publicadas/1771.pdf)

Sánchez Alonso, F., 1998. *Teoría del personaje narrativo (Aplicación a El amor en los tiempos del cólera)*, *Didáctica. Lengua y Literatura*, [online] Disponible en: <http://revistas.ucm.es/index.php/DIDA/article/view/DIDA9898110079A>

Wolf, M. J. P. y Perron, B., 2003. *The video game theory reader*. New York: Routledge

## **Videojueografía<sup>9</sup>**

*Adventure*, 1979. Atari, Atari. Disponible en: <http://www.youtube.com/watch?v=qZUBd7Hw5yo>

*BioShock*, 2007. 2K Games, 2K Australia y 2K Boston. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=trTuGSHBZk0>

*Broken Sword: La leyenda de los templarios*, 1996. Virgin Interactive Entertainment (Europe), Revolution Software. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=BOJzZUbtvs>

*Broken Sword II: Las fuerzas del mal*, 1997. Virgin Interactive Entertainment (Europe), Revolution Software

*Child of Eden*, 2011. Ubisoft, Q ENTERTAINMENT. Disponible en: <http://www.youtube.com/watch?v=fWn71iUtfVU>

*Disaster: Day of Crisis*, 2008. Nintendo, Monolith Software. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=olOVTNLN2zw>

*Donkey Kong*, 1982. Nintendo, Nintendo. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=EhFV5-qbbIw>

*Electroplankton*, 2005. Nintendo, Nintendo

*Fable II*, 2008. Microsoft Game Studios, Lionhead Studios

*Flower*, 2009. Sony Computer Entertainment Europe, thatgamecompany. Disponible en: [http://www.youtube.com/watch?v=-FRKGU9Zu\\_o](http://www.youtube.com/watch?v=-FRKGU9Zu_o)

*Frogger*, 1981. SEGA, Konami. Disponible en: <http://www.youtube.com/watch?v=okm0VtF2gH8>

*Ghouls 'n Ghosts*, 1989. SEGA, Capcom

*Grand Theft Auto IV*, 2008. Rockstar Games, Rockstar North. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=RGzSOpEDJQM>

---

<sup>9</sup> En esta lista figuran tanto los videojuegos que han sido analizados personalmente como los que han sido analizados a través de *gameplays* de otros jugadores, a cuyo enlace nos remitimos. No hemos incluido los videojuegos a los cuales nos hemos referido a través de fuentes secundarias (autores y fuentes documentales). La forma de citar que hemos empleado ha sido: *título de la obra, año de publicación. Distribuidor, empresa desarrolladora*.

*Grand Theft Auto: Vice City*, 2002. Rockstar Games, Rockstar North. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=EgrMJJa-Hedw>

*Grim Fandango*, 1998. LucasArts Entertainment Company, LucasArts Entertainment Company

*Half-Life*, 1998. Sierra Entertainment, Valve. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=EajuivR5kGk>

*Heavy Rain*, 2010. Sony Computer Entertainment America, Quantic Dream

*Maniac Mansion: Day of the Tentacle*, 1993. LucasArts, LucasArts Entertainment Company. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=ZV--cOTU10Y>

*Mass Effect*, 2007. Microsoft Game Studios, BioWare Corporation

*Mass Effect 2*, 2010. Electronic Arts, BioWare Corporation

*Mass Effect 3*, 2012. Electronic Arts, BioWare Corporation

*Metal Gear Solid*, 1998. Konami, Konami Computer Entertainment Japan. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=MpnY1qgLxkQ>

*Mirror's Edge*, 2008. Electronic Arts, EA Digital Illusions

*Pac-Man*, 1980. Atari, Namco

*PaRappa the Rapper*, 1996. Sony Computer Entertainment, NanaOn-Sha. Disponible en: <http://www.youtube.com/watch?v=F5Pm7BL-hyo>

*Portal*, 2007. Valve y Microsoft Game Studios, Valve

*Resident Evil 2*, 1998. Capcom Entertainment, Capcom. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=5pWH-Mg7sYo>

*SimCity*, 1989. Infogrames Europe, Maxis Software. Disponible en: <http://www.youtube.com/watch?v=A54blk-ojA4>

*Space Invaders*, 1980. Atari, Taito

*Super Mario Bros.*, 1985. Nintendo, Nintendo

*Tekken*, 1994. Namco, Namco. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=Q1-f22hOzWQ>

*The Elder Scrolls V: Skyrim*, 2011. Bethesda Softworks, Bethesda Game Studios. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=oSL-r9AIEEU>

*The Secret of Monkey Island*, 1990. LucasArts, Lucasfilm Games

*Tomb Raider*, 1996. Eidos Interactive, Core Design. Disponible en: <http://www.youtube.com/watch?v=666XVsRz09Y>