



FACULTAD

DE COMUNICACIÓN

La narrativa en los videojuegos y su relación con la inmersión del jugador

UNIVERSIDAD DE SEVILLA

TRABAJO FIN DE GRADO

Antonio Francisco Campos Méndez

Tutor: Juan José Vargas Iglesias

Sevilla, junio 2018

ÍNDICE:

1 – Introducción.

- 1.1 – Síntesis del trabajo y objetivos 2

2 – Concepto del estudio.

- 2.1 – El videojuego como arte. Distintas concepciones. 4
2.2 – Narratología y ludología. Necesaria relación entre ambas posturas. 8

3 – Evolución en la narrativa del videojuego.

- 3.1 – *Pac-man* y su simulación de la necesidad. 12
3.2 – Primeros ejemplos de relato. 16
3.3 - *Final Fantasy* y la narrativa del RPG japonés. 21
3.4 – La narrativa cinematográfica en el videojuego. 25
3.5 – El diseño por sustracción de Fumito Ueda. 29
3.6 – El terreno *indie*. 35

4 – Narrativa e inmersión del jugador.

- Prólogo: La disonancia ludonarrativa. 39
4.1 – Las “películas interactivas”. David Cage y las emociones presentes en la 44
4.2 – Los diferentes usos del *script*: desde *Half Life* hasta *Uncharted*. 51
4.3 – Los *sandbox* y las posibilidades de crear nuevas narraciones. 58
4.4 – La saga *Souls* y su concepción de aventura. 65
4.5 – Los videojuegos independientes y su transgresión narrativa. 70

5 – Conclusiones.

- Posibles rumbos para la narrativa del videojuego y su influencia en el jugador. 75

- BIBLIOGRAFÍA 78

1 – Introducción.

1.1 – Síntesis del trabajo y objetivos.

El videojuego es uno de los grandes medios de comunicación en el presente siglo XXI. Tanto por su volumen como por la enorme evolución que ha demostrado (y sigue demostrando), es probablemente el medio que mayor interés de investigación suscita en la actualidad. Su condición establecida en lo audiovisual le confiere una cercanía con el público muy notoria pero a la vez también permite a los investigadores una aproximación a sus elementos aún más directa que en otros medios como, por ejemplo, el cine. No obstante, su propia razón de ser requiere de la presencia del jugador para completar todo su significado. La multitud de trabajos y ensayos han explorado gran parte de la condición propia del videojuego: desde sus bases, principalmente la jugabilidad y sus diferentes formas, hasta su relación con otro tipo de medios, pasando por una de las principales con respecto a su evolución: su consideración artística.

De este último elemento, destaca el desarrollo en la narrativa. Aún a día de hoy, el videojuego no ha encontrado un modelo esencial narrativo y, probablemente, esta sea la mejor noticia. Muchos han sido los ensayos realizados para establecer una base narrativa en la que sustentar la expresión del videojuego, pero este medio sigue rompiendo las barreras necesarias para que no existan límites. Obviamente, este ensayo tampoco busca concretar este objetivo. En primer lugar, este documento se centrará en dar unas visiones sobre la concepción del videojuego como arte, una cuestión aún para muchos sin resolución. Posteriormente, se establecerán dos posturas sin intención de enfrentamiento sino de complementación, toda vez que la discusión *ludología vs narratología* ya se considera superada, en búsqueda de un punto de unión entre ambos elementos que confluyen en el videojuego.

A partir de aquí, el rumbo establecido consistirá en explorar las principales tendencias narrativas a lo largo de la evolución del videojuego, a través de diferentes videojuegos pertenecientes a varios géneros. El primer paso concierne al mensaje intrínseco en el videojuego *Pac-man* y su simulación de la necesidad, una visión diferente de una obra a priori *árcade* pero con elementos narrativos bastantes profundos con respecto a la abstracción. Este punto servirá como base para tratar los primeros relatos concernientes al videojuego, no tan primitivos como se podría pensar pero sin un esqueleto que vertebre historias complejas. El primer gran punto llega con *Final Fantasy*, una saga muy importante en cuanto al rol japonés, tanto a nivel jugable como a nivel narrativo, para después pasar a una concepción completamente diferente de la narrativa del videojuego como es la visión cinematográfica, con sus principales elementos. La figura de Fumito Ueda será objeto de estudio principalmente por su filosofía de diseño basada en el *subtracting design* o diseño por substracción, con una enorme influencia en grandes obras actuales. Para acabar con el segundo capítulo de este ensayo se procederá a tratar el terreno independiente, gran fuente de innovación en los videojuegos, sobre todo a nivel narrativo.

No obstante, este documento no deja de lado una figura esencial en el acto de jugar: el jugador. El objetivo principal de este ensayo es establecer las relaciones entre la narrativa de los videojuegos con la figura del jugador, subrayando el concepto de inmersión. La idea central es mostrar los vínculos tanto formales como emocionales que

unen a videojuego y jugador con respecto a la narrativa. Para ello, el primer apartado de este capítulo será un prólogo sobre la disonancia ludonarrativa, la ruptura entre las mecánicas y los mensajes narrativos del videojuego. Posteriormente, David Cage será el autor que “dirigirá” el punto sobre las “películas interactivas” y sus posibilidades jugables, no solo en su obra sino también en el resto de la industria. En relación con la narrativa cinematográfica llevada al videojuego, el uso del *script* será esencial, desarrollando varias obras en este apartado como *Half Life*, *Bioshock*, *Uncharted* o *The Last of Us*. Con todo ello, un género esencial en cuanto a narrativa e inmersión del jugador es el *sandbox*, un tipo de videojuego donde la (supuesta) libertad es el eje principal, permitiendo “crear” nuevas narraciones. La narrativa japonesa, anclada en los RPG, se verá puesta en conflicto con la presencia de los videojuegos pertenecientes a la saga *Souls*, con gran influencia en el sector y que requiere de una participación máxima por parte del jugador. De nuevo, el terreno *indie* será objeto de estudio esta vez como punto final de este capítulo y en relación a la cercanía que provocan tanto con la vida individual de las personas como con el concepto de sociedad.

Finalmente, con lo anteriormente establecido, este ensayo tratará de buscar respuestas para el futuro, centrando la visión en el panorama actual de la industria y estableciendo previsiones sobre las diferentes formas narrativas expuestas, en relación a nuevos dispositivos que potencien estas cualidades como la realidad virtual.

Para este documento, se empleará una metodología de estudio basada en los ensayos previamente realizados sobre este medio, considerando ludología, narratología y ambos elementos conjuntos, así como en la obra de diferentes autores que han sido esenciales para entender las distintas vías narrativas que posee el videojuego. A nivel cualitativo, todos los casos supuestos que se mencionen con respecto a los videojuegos tratados serán puestos a prueba por el investigador, estableciendo por escrito en este ensayo los resultados obtenidos.

Los títulos seleccionados para este documento responden a una lógica determinada con respecto a su tratamiento de diferentes conceptos narrativos. La saga *Uncharted*, formada por *Uncharted: el tesoro de Drake*, *Uncharted 2: el reino de los Ladrones*, *Uncharted 3: La traición de Drake* y *Uncharted 4: El desenlace del ladrón*, así como *The Last of Us*, obras pertenecientes al estudio Naughty Dog, serán muy relevantes principalmente a la hora de tratar aspectos relacionados con la narrativa cinematográfica, con gran atención en elementos como el *script*. En una visión general, la saga *Final Fantasy* servirá como eje central en cuanto a la narrativa tradicional del RPG japonés, tanto por su larga trayectoria como por su influencia. Los videojuegos *arcade*, *Pac-Man* y *Space Invaders*, servirán como puntos principales en cuanto a la evolución de los primeros relatos narrativos, junto con *Super Mario Bros* y *The Legend of Zelda*, precursores de conceptos básicos en cuanto a títulos actuales. Volviendo al terreno de la narrativa cinematográfica, tanto *Metal Gear Solid 3* como la saga *God of War*, formada por *God of War*, *God of War II* y *God of War III*, servirán como estudio de caso en cuanto al tratamiento de las cinemáticas. Como contrapunto a la narrativa del RPG japonés, *Fallout 3* y *The Witcher 3: Wild Hunt* establecerán las cualidades de la corriente occidental en cuanto al RPG. La obra de David Cage, considerada en cuanto a *Fahrenheit*, *Heavy Rain* y *Beyond: Two Souls*, marcarán el capítulo sobre las películas interactivas y su relevancia en cuanto a la narrativa que proponen. En cuanto al *sandbox*, *Grand Theft Auto 5*, *The Elder Scroll: Skyrim*, *The Elder Scroll: Oblivion* y *Red Dead: Redemption* servirán como estudio en cuanto a este sistema. El videojuego *Bioshock* será la base del prólogo en cuanto a narrativa y jugador consistente en la disonancia

ludonarrativa a partir del artículo de Clint Hocking. Por otro lado, este título mencionado también se situará en cuando al uso del *script*, junto a *Half Life 1* y *Half Life 2*, *Dead Space* y *Resident Evil VII*. La saga *Souls*, contemplada a partir de *Dark Souls*, *Dark Souls II*, *Bloodborne* y *Dark Souls III*, marcarán nuevos principios narrativos que afectan a la concepción de género. La obra de Fumito Ueda será analizada por su enorme relevancia en cuanto al diseño por sustracción, considerando los títulos *ICO*, *Shadow of the Colossus* y *The Last Guardian*. Por último, en cuanto a videojuegos independientes se han seleccionado *September 12th*, *That Dragon, Cancer*, *The Company of Myself*, *Loved*, *Hotline Miami*, *Hellblade: Senua's Sacrifice* y *A Way Out*, como análisis para esta corriente.

2 – Concepto del estudio.

2.1 – El videojuego como arte. Distintas concepciones.

En primer lugar, sería conveniente establecer una definición modelo sobre qué es el arte, para encauzar la exposición posterior. No obstante, este propósito no es en absoluto sencillo. Es necesario remontarse a la Antigua Grecia, cuna de los primeros filósofos, para encontrar los primeros acercamientos hacia la definición de arte. Sócrates estableció en primer lugar que el arte no es sino la capacidad de imitar a la naturaleza, una disciplina supeditada a la fidelización exacta a lo natural. Este planteamiento fue superado posteriormente por Platón y Aristóteles, que encontraron un sentido mucho más emocional al arte. Según estos dos filósofos, el arte es aquello capaz de conmover al ser humano, apelando a los sentimientos. Estas primeras búsquedas sirven como punto de partida hacia una evolución radical sobre el concepto de arte en el que hay que tener en cuenta principalmente las diferentes épocas que ha vivido. La concepción sobre arte no es la misma en el Renacimiento que en el Manierismo. Esto va más allá de las diferentes corrientes y entronca con la misión de los críticos, valedores en numerosas ocasiones, pasadas y presentes, sobre qué es arte y qué no.

En la actualidad, existe una definición muy notable sobre la condición de la arte que, además, nos sirve perfectamente para acercarnos a nuestro objetivo principal, proveniente del portal Definición.de.

“El arte (del latín ars) es el concepto que engloba todas las creaciones realizadas por el ser humano para expresar una visión sensible acerca del mundo, ya sea real o imaginario.” (Julián Pérez Porto y María Merino, 2008)

Con todo ello, es una pauta que contiene varios elementos. Para empezar, lo más destacable es que es un concepto en total relación con el ser humano y con su forma de ver el mundo. Las personas ven, oyen, sienten el mundo y lo manifiestan en una obra, con mayor o menor fidelidad con la realidad. Por tanto, el arte comprende numerosas disciplinas con capacidad para mostrar una visión concreta del mundo. Entre algunas de ellas se encuentra la pintura, la escultura, la arquitectura, la literatura, el cine e incluso la historieta o el cómic. La discusión con otras disciplinas, en concreto en el videojuego, es donde se centra este punto.

En febrero de 2014, el Museo de Arte Contemporáneo incluyó una exposición titulada *Diseño Aplicado* en el que se mostraban 14 videojuegos considerados como principales exponentes de este medio. Esta exposición estuvo sujeta a una polémica constante, pues demuestran la postura del MoMa con respecto a los videojuegos. Los videojuegos son arte. La respuesta a esta polémica por parte del Museo de Arte Contemporáneo fue ampliar dicha exposición de 14 a 21 títulos, como “ejemplos de la interacción por diseño”.

La idea presente en esta exposición no es considerar si la interpretación del mundo por parte de un videojuego es más o menos acertada. El arte abstracto no es fiel a la realidad, ni pretende serlo, al menos no en su condición más concreta. Sin embargo, está en contacto con su creador, con el artista, demostrando una visión del mundo con la que el espectador puede identificarse o no. Lo mismo ocurre con los videojuegos. Su concepción como un simple producto de entretenimiento es en muchos aspectos similar a la que se confiere a cierta corriente cinematográfica más centrada en la espectacularidad que en el fondo. Pero aun así, en la espectacularidad y en el entretenimiento ya existe un planteamiento sobre el mundo y la realidad que nos rodea. Esta particularidad en los videojuegos se lleva a las obras con mayor presupuesto, popularmente conocidos como triple A, es decir, desarrollados por grandes empresas de videojuegos y que cuentan con enormes presupuestos para su producción y promoción, por lo que generan gran demanda entre la masa de usuarios (Gamerdic, 2013).

En multitud de ocasiones, estos títulos no son valorados por su interés artístico, sino por la capacidad de entretener que puedan tener. No obstante, esta visión es demasiado simplista. Por un lado, incluso los videojuegos más centrados en el entretenimiento puro y duro poseen un planteamiento complejo. La historia, el sonido, las mecánicas..., todos estos elementos confluyen para demostrar una visión sobre la realidad y sobre el mundo. Pero además, estos títulos han conocido en los últimos años una evolución muy reseñable. Pongamos el ejemplo de *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013). Ya desde un comienzo, su concepción del mundo virtual en el que se desarrolla la acción es de por sí una configuración a partir de una base en la realidad, pero el videojuego va más allá. Sus temas entroncan directamente con la figura del ser humano, su evolución de depredador a superviviente, con una imagen sobre la familia y el amor muy personal y al mismo tiempo identificable por el jugador. Todo ello, unido a unas mecánicas estrechamente relacionadas con la narrativa, forma una obra madura y con multitud de elementos como para únicamente ser contemplada como un instrumento de entretenimiento. (Anyó, 2016 :127)

Aun así, existen figuras públicas que ya han cuestionado, con bastante popularidad, la condición artística del videojuego. Una de las posturas contrarias a la consideración del videojuego como arte es la del crítico estadounidense Roger Ebert. Sus valoraciones filmicas están consideradas como verdaderos modelos no sólo en cuanto a la crítica sino a la hora de hablar sobre cine. La mayoría de sus textos se sustentan en una base artística con respecto a lo que se plantea en las diversas películas a partir de las teorías cinematográficas. Con todo ello, cabe establecer una pregunta: ¿por qué un crítico de cine iba a mostrarse contrario a la condición artística de otro medio?

De nuevo, es necesario establecer su opinión como una de las más consideradas en el terreno de la crítica. No obstante, la relación entre el cine y los videojuegos ha sido una constante en multitud de textos, principalmente a la hora de considerar la evolución del medio tratado en este documento. Aunque la idea del avance del videojuego a partir del cine es considerada por muchos estudiosos como errónea, este planteamiento sirve como punto de partida que posteriormente será cuestionado al igual que las primeras definiciones sobre arte presentes en la Antigua Grecia. Esta idea sirve como base para “justificar” el artículo de Roger Ebert, *Videogames Can Never Be Art* (2010).

En dicho documento, Ebert desarrolla su argumentación a partir de una charla TED realizada por Kellee Santiago, diseñadora y productora de videojuegos. A partir de los ejemplos mostrados por Santiago, el crítico cinematográfico contrapone una serie de principios que alejan al videojuego de una supuesta condición artística, basada en la representación de la realidad. Esta argumentación se basa en tres elementos básicos. En primer lugar, en cuanto a la representación del autor en la obra. La pintura puede llegar a ser un reflejo de la mente del autor o de su visión del mundo; la literatura muestra a partir del lenguaje multitud de elementos ya sean historias, concepciones, sentimientos... el cine por su parte se vale de la imagen y del sonido para crear situaciones que identifiquen al espectador con una idea del director. Sin embargo, estos principios en el videojuego son algo más cuestionables (Ebert, 2013). Es indudable que la figura del jugador es esencial en la condición del videojuego. De hecho, el jugador modelo pasa a ser autor en el propio videojuego, convirtiéndose en un autor implícito de una obra personal que le involucra en su desarrollo (Pérez Latorre, 2011 : 95).

Por tanto, existe una “doble figura” en cuanto al autor, siempre presente en el videojuego. Bien es cierto que la visión que produce cada uno es distinta. El autor de una obra video lúdica puede establecer un reflejo propio de la realidad que concibe a partir de una serie de reglas jugables, de una historia o de un diseño de mundo establecido. Sin embargo, será el jugador quien saque una serie de conclusiones y una visión a partir de su propia experiencia, crucial para que el videojuego contenga todo su significado.

En relación a la polémica figura del autor, se encuentra la condición de victoria necesaria en el videojuego (Ebert, 2013). No obstante, este planteamiento es mucho más vago. Más que hablar de “ganar” se habla sobre avanzar. Existen videojuegos basados en la victoria o en la derrota como pueden ser los simuladores deportivos. Pero a la hora de tratar una obra con un planteamiento narrativo, ya sea más o menos complejo, la necesidad de la victoria queda supeditada al desarrollo narrativo. Por otra parte, para que la historia avance, es necesario que el jugador supere una serie de obstáculos previamente establecidos en las mecánicas del juego. No hay que olvidar que el videojuego no sólo es narrativa, es también jugabilidad, y a partir de ambos elementos comunica.

Por último, en cuanto a la facultad que tienen los videojuegos de aportar elementos sustanciales a la vida de los seres humanos (Ebert, 2013), es un debate más complejo. Es necesario no sólo contemplar un punto de vista puramente científico, sino también la perspectiva personal de cada jugador. No obstante, sí es posible realizar un acercamiento a los planteamientos realizados en el terreno independiente con respecto a las obras videolúdicas. Como ejemplo, tomaremos el juego *That Dragon, Cancer* (Numinous Games, 2016). Este videojuego fue creado por Ryan y Amy Green, padres de un niño que murió al poco tiempo de nacer debido a un cáncer terminal. El estilo presente en esta obra está a medio camino entre un realismo simple y una abstracción basada en el recuerdo y en el sentimiento. Es un videojuego profundamente personal, que refleja la visión de los autores, aunque acabe por restringir la intervención del jugador. Su condición propia de juego se antoja compleja en muchas condiciones precisamente por la poca interactividad que deja al jugador. Sin embargo, esta particularidad refuerza la inmersión del jugador, que abandona su condición de autor implícito en la obra, y se sumerge en una experiencia dolorosa y feliz por momentos. Las supuestas necesidades de victoria o derrota son ignoradas, inexistentes en esta obra, para dar paso a un relato lleno de matices y en el que el sentimiento de empatía acaba por aparecer en el jugador (Kriss, 2016). Este videojuego será analizado con mayor atención en el segundo capítulo de este ensayo.

Desde luego, la experiencia con este videojuego es completamente personal, dependiente de las vivencias y/o experiencias de cada jugador, pero es innegable que es una obra de autor, con una gran marca personal y que requiere de la inmersión del jugador para obtener su significado completo, sin necesidad de una gran interactividad ni de una habilidad concreta para superar el juego. Porque, en realidad, esta obra no se supera. Se vive.

2.2 – Narratología y ludología. Necesaria relación entre ambas posturas.

La dimensión de un videojuego comprende múltiples aspectos. Desde el propio diseño, en el que se incluyen el mundo virtual y su concepción, la condición del personaje y/o personajes, las mecánicas que sustentarán la experiencia video lúdica, hasta la mayor o menor complejidad establecidas en el guion de la obra. Es aquí donde entra la narratología. Previamente es necesaria una definición que explique en qué consiste este

estudio. Según la RAE, la narratología es teoría y metodología crítica de las formas narrativas, en especial las literarias y cinematográficas (RAE, 2014). Esta definición restringe en cierto modo la funcionalidad del concepto, por lo que un acercamiento más próximo a la narratología sería determinar qué es el estudio de la narrativa desde el punto de vista de su estructura y sus esquemas de funcionamiento. Dentro de esta disciplina, existen varias formas de análisis. Dependiendo del medio que se trate, las concepciones pueden cambiar de una forma u otra. Las diferentes posibilidades comunicativas que permite la literatura conformarán un estudio que poseerá algunas diferencias con respecto al que se pueda establecer en el análisis fílmico. No obstante, la narratología presenta varios elementos comunes en la mayoría de los estudios. Estos son:

- Narración: desarrollo lógico o artificial de los acontecimientos. Dentro de este elemento existen numerosas variaciones que dan riqueza al componente narrativo.
- Narrador: voz de la enunciación de la narración. Relata los acontecimientos que se suceden, obedeciendo al orden establecido en la acción.
- Personajes: elementos que participan en la acción, modificándola (o no) según se disponga la sucesión del relato. Sus descripciones, tanto físicas como emocionales, suelen afectar a la forma de concebir la narración.
- Tiempo: disposición de los hechos según dos criterios fundamentales, el gramatical, el cual se encuentra presente durante toda la obra y el narrativo, establecido por el narrador con las modificaciones pertinentes según la intencionalidad que se requiera con respecto a la obra.
- Espacio: lugar o lugares donde se desarrolla la narración.
- Acción: elemento fundamental que entronca con la narración y que permite la sucesión de eventos a partir del desarrollo de un relato o historia. (Tormo Guevara, 2011)

Al ser una disciplina con tantas posibilidades de estudio, la narratología ha conocido numerosos escritos sobre su composición y las particularidades de sus elementos. Uno de los más reseñables es el de Genette, con una perspectiva más centrada en el estudio global de sus elementos. Genette marca una importante diferencia entre narración y relato, contemplando la primera como el acto de contar una historia y la segunda referida al concepto propio de historia. A su vez, dentro del análisis narrativo propone cinco categorías elementales: orden, duración, frecuencia, disposición y voz (Genette, 1998).

Hasta cierto punto, estas divisiones hacen referencia directamente a los elementos mencionados anteriormente, como por ejemplo la voz que se asemeja a la función del narrador.

Por otra parte, otros autores como Tzvetan Todorov, contemplan elementos individuales que sustentan la categoría narrativa en prácticamente toda su concepción. En su estudio, la asimilación de las características de los diferentes personajes con aquellas que se pueden encontrar en las personas y que articulan sus vidas. Todo ello se cuestiona con respecto al lenguaje que sustenta una determinada narración, con las relaciones entre los diferentes personajes como motor para realizar la estructura del texto y sus características propias como base para las formas verbales utilizadas (Todorov, 1973).

Este último estudio será utilizado para observar las diferentes cualidades que posee el videojuego con respecto a estos principios. Tomando como referencia esta concepción, los vínculos entre los diferentes avatares presentes en una obra videolúdica, conformarían la base del relato presente en el videojuego. Pero también podría establecerse como forma esencial de las mecánicas elementales del videojuego, por lo que no posee una concepción total. Por otro lado, los atributos propios de cada avatar serían el principal elemento para desarrollar diferentes modos de juego según las preferencias del jugador en cuanto a las dinámicas establecidas. Esto implica que la creación inicial está sujeta a cambios y alteraciones a partir de la intervención del jugador, dando significado completo a la condición propia del videojuego. Lo más importante es que todos los aspectos mencionados contribuyen a formar una narración, más o menos compleja según el género del videojuego que estemos considerando. Pero no cabe duda de que este análisis se antoja incompleto y dependiente de la consideración que disponga el jugador con respecto a la obra. Es por ello que considerar el videojuego desde una perspectiva narratológica puede dar lugar a un análisis escaso, requiriendo una exploración más profunda de las características propias del medio.

Es aquí donde entra la ludología. Término acuñado por Gonzalo Frasca a la hora de referirse no sólo al estudio de los videojuegos, sino también considerando los juegos de rol. Es una disciplina que estudiaría el juego en general y el videojuego en particular (Frasca, citado por Bermejo, 2013 : 31). En realidad, es una disciplina bastante joven, los primeros estudios de relevancia nacieron a finales del siglo XX a partir de los análisis de las primeras aventuras gráficas de calado. Existen dos vertientes principales con respecto

a los estudios ludológicos, una más basada en los principios de una obra videolúdica y como eso afecta en la propia inmersión del jugador, y otra que contempla de forma más certera la dimensión narrativa incluyendo al jugador como parte fundamental del desarrollo de un videojuego (Raya, 2012).

Aquí encontramos la primera base para sustentar el estudio complementario de los videojuegos a partir de la narratología y de la ludología, con una postura que contempla este último concepto a partir del primero. No obstante, el primer planteamiento que se podría oponer a nuestra hipótesis inicial (esta es, el estudio conjunto de los videojuegos a partir de la narratología y la ludología) es establecer que existen videojuegos sin narrativa. Sin embargo, esto no es del todo cierto. Pongamos como ejemplo un simulador de fútbol. A priori, podríamos pensar que este tipo de videojuegos no poseen ningún tipo de narrativa reseñable. No obstante, es necesario explorar los modos de juego presentes en este tipo de obras. Por un lado, tenemos aquellos pormenores que se dan durante los partidos, los cambios en el resultado, las diferentes acciones punibles... asimismo, la intervención del jugador, aunque está mucho más centrada en favorecer la simulación, recibe una narración con respecto al equipo que elige, sus jugadores en mejor o peor forma, el sistema de juego favorito, su estilo, los lanzadores de las diferentes acciones a balón parado... que puede modificar según sus preferencias. Bien es cierto que la gran mayoría de estos elementos contribuyen al desarrollo principal a partir de la simulación, pero se pueden apreciar ciertos indicios narrativos. No obstante, uno de los modos de juego más populares en este tipo de videojuegos es el modo *manager*, en el que el jugador se sitúa en la piel de un entrenador. Aquí se reúnen una serie de perspectivas tratando de crear una experiencia cercana a la vida de un club real. Los jugadores son intercambiados entre los diferentes equipos, los cambios en la plantilla son constantes por las lesiones e incluso los jugadores se dirigen al entrenador, figura virtual del jugador, si están descontentos con algún aspecto.

Es una dimensión narrativa muy básica, pero es innegable que está ahí. Por supuesto, lo principal en esta obra no es la narración, destaca el disfrute de la experiencia por encima de cualquier reflexión que pueda crear en el jugador. Sus procesos están basados en una respuesta del jugador marcada a partir de la habilidad y no tanto con respecto a la inmersión que suponga la narrativa. Ocurre algo similar con los simuladores de carreras, aunque en este género hay mayor lugar a la variedad según el estilo que plantee (Raya, 2012).

La conclusión de este estudio plantea que, desde los inicios de los relatos en los videojuegos, estos poseen una cierta narrativa a contemplar. Su desarrollo ha privilegiado este tipo de circunstancias, creando asimismo una conjunción con respecto a la ludología incluso en los principales videojuegos de la industria. Podía ser comprensible estudiar a los videojuegos primitivos separando ambas perspectivas pero en la actualidad se antoja anticuado e incompleto. Establecer si en una obra videolúdica prima la simulación sobre la narrativa o viceversa contribuye a dar mayor relevancia a la obra en sí, siempre y cuando se tengan en consideración todos los aspectos concernientes al videojuego en cuestión. Todo ello sin olvidar la figura del jugador, elemento indispensable a la hora de considerar la condición completa del videojuego. Su intervención no sólo aporta todo su significado al videojuego, sino que también da la opción de crear dentro de sus posibilidades, se erige como un autor dentro de una obra ya de por sí con una marca autoral (Anyó, 2016 : 46). Su experiencia se sustenta en las muestras de la realidad, así como los mundos virtuales mostrados en los videojuegos (Bogost, 2007 : 7).

3 – Evolución en la narrativa del videojuego.

3.1 – *Pac-man* y su simulación de la necesidad.

Este primer punto del segundo capítulo de este estudio bien podría servir como un prólogo sobre la evolución narrativa de los videojuegos. Sin embargo, al ser una de las primeras obras populares, este análisis sirve como punto de partida de las narrativas implícitas en estos juegos arcade.

Pac-Man fue creado en 1980 por Toru Iwatani, perteneciente a la empresa Namco. Su expansión fue colosal, convirtiéndose en el videojuego *arcade* más exitoso de todos los tiempos, superando al líder de esa época, *Space Invaders* (Kent, 2001 : 141). Su estilo, más inocente e incluso cómico, consiguió atraer a numerosos jugadores que quedaron atrapados en esta plataforma gracias a sus mecánicas y a su funcionalidad, basada en la capacidad de que el jugador se supere con cada nueva partida (Kent, 2001 : 142). En un primer acercamiento, se podría destacar que la finalidad esencial de *Pac-Man* está basada en la condición de victoria o derrota y que es el principal elemento para desafiar al jugador para que vuelva a comenzar el ciclo. Aunque la victoria es un estado posible con cada nueva partida, la derrota tarde o temprano se vuelve un elemento prácticamente

inevitable, por lo que la simulación vertebra toda la obra por encima de la narración, que en una primera instancia permanece inexistente.

No obstante, las implicaciones de *Pac-Man* van más allá. Joaquín Antonio Siabra Fraile (2012), en su obra *Bosquejo sobre una metafísica del videojuego*, contempla las cuestiones más centradas en el subtexto que encuentran los videojuegos. Como prólogo, Siabra Fraile trata la problemática con respecto a *Pac-Man* como una “pulsión sibilina irresoluble” (2012 : 15). En el presente documento, la hipótesis planteada parte del discurso establecido por Siabra Fraile pero lo centra en otro punto de vista, como complemento.

El autor de *Bosquejo sobre una metafísica del videojuego* identifica el avatar *Pac-Man* con una Boca, que plantea un Hambre voraz incansable. Todo ello es su condición, no sólo eso, sino también su condena. *Pac-Man* no puede resultar otra cosa, su representación sólo consiste en boca, “sin nariz, sin ojos”. Bate su mandíbula sin cesar, sin una consideración preestablecida sino como propia existencia (Siabra Fraile, 2012 : 15). No obstante, sí plantea una expresividad. *Pac-Man* es necesidad, no explícita, pero sí constante. Siabra Fraile lo identifica con el Deseo, pero esto conlleva una suposición mucho mayor y con implicaciones mayormente desarrolladas más adelante (2012 : 15). El avatar que representa *Pac-Man* establece sus movimientos a través de unas pautas muy esclarecedoras: las “pastillitas blancas”, tal y como las nombra Siabra Fraile en su obra, representan el instrumento de deseo de *Pac-Man* (2012 : 16). Pero en realidad, esto implica una contradicción. Las pastillitas blancas no sirven como alimento por lo tanto no cubren ese Hambre previamente contemplado, sino que sobreviene a una necesidad que no encuentra satisfacción (Siabra Fraile). El Hambre puede ser voraz, puede ser difícil de cubrir pero no es perpetua, mientras que una necesidad conlleva dificultades. Sólo en un determinado momento esa necesidad encuentra una cierta satisfacción, pero será analizada más adelante.

Hablemos sobre el espacio en el que se encuentra *Pac-Man*. Siabra Fraile resalta el laberinto que envuelve a este avatar, con un recorrido siempre circular cuyas salidas y entradas se encuentran conectadas. No hay “arribas o abajos” en el laberinto, por lo que *Pac-Man* se encuentra atrapado (2012 : 16). Todo esto refuerza lo que realmente es *Pac-Man*: necesidad. Su condición es concreta, no posee otra finalidad que la establecida y el laberinto constituye su propio ser. Una necesidad repetida una y otra vez, sin salida

posible. El laberinto alude al propio *Pac-Man* del mismo modo que *Pac-Man* constituye ese laberinto (Siabra Fraile, 2012 : 17). Esto se subraya sobremanera si tenemos en cuenta los seres que acompañan a *Pac-Man* en este espacio. Siabra Fraile habla de los fantasmas como Ojos, seres que reprobaban la condición de *Pac-Man* como hambre voraz. Aun así, forman parte de sí mismo, “los Ojos son *Pac-Man*” (Siabra Fraile, 2012 : 17). En este documento, la hipótesis en cuanto a los fantasmas responden a una necesidad, en este caso la caza.

Pac-Man se articula como un instrumento de pura necesidad, que engulle pastillitas blancas pero que no encuentra satisfacción alguna. Sin embargo, *Pac-Man* también es presa de los fantasmas. Más que seres relacionados con su condición, los fantasmas funcionan como enemigos a los que evitar ya que responden a una necesidad de protección en cuanto a su propia parcela. No persiguen, sino que se mantienen cautos para la persecución hacia lo que es *Pac-Man*. Si el avatar *Pac-Man* es necesidad irresuelta en cuanto a las pastillitas blancas, los fantasmas pueden resolver su propia necesidad al derrotar a *Pac-Man*. Pero *Pac-Man* también puede oponerse a esta situación.

De entre las pastillitas blancas, existen unas variaciones que, aún sin satisfacer esa necesidad constante que al fin y al cabo es *Pac-Man*, potencian sus habilidades. Siabra Fraile establece que esa variación en las pastillas blancas se constata como un hecho diferente con respecto al Hambre que constituye el avatar, el cual resulta momentáneo (2012 : 19). No obstante, *Pac-Man* sigue devorando pastillitas blancas, e incluso puede engullir otras pastillas más grandes, por lo que su necesidad no varía, se mantiene intacta y prosigue en su mismo afán. Esas pastillas no sólo le potencian, sino que influyen en su condición, pasando de ser presa a cazador.

Si anteriormente los fantasmas se articulaban como depredadores que incluso funcionaban como un grupo coordinado para dar caza a *Pac-Man*, a partir de las pastillas blancas más grandes, esta condición cambia. En opinión de Siabra Fraile, esta variación responde a una situación en la que la Boca que es *Pac-Man* ya no teme a la mirada que son los fantasmas y, por tanto, puede enfrentarse a ellos. Incluso el aspecto de estos seres cambia, dando lugar a una alteración en las mecánicas (2012 : 19). La dinámica establecida desde un principio constataba que *Pac-Man* devoraba pastillitas blancas como principal objetivo, pero también debía huir de aquellos que trataban de capturarlo. No obstante, con las pastillas grandes, *Pac-Man* altera esta condición y se sitúa como primer

eslabón de la cadena. Es un ser liberado cuya única limitación es el laberinto. Ya los fantasmas no se acercan hacia él ni tratan de cerrarle todas las vías sino que se alejan de forma aleatoria, huyendo despavoridos como si su existencia dependiese de ello. Aun así, este planteamiento es temporal y el efecto no dura para siempre. Una vez que los fantasmas vuelven a su aspecto inicial, la pastilla grande habrá dejado de hacer su efecto y *Pac-Man* volverá a su condición de perseguido (Siabra Fraile, 2012 : 20). Los fantasmas vuelven a erigirse como cazadores incansables dentro de la prisión que es el laberinto, que es *Pac-Man*.

Tres vidas delimitan la existencia de *Pac-Man*, ser creado a partir de una necesidad perpetua. Vidas que solo puede perder si entra en contacto con los fantasmas que, al fin y al cabo, funcionan como límites mecánicos a la experiencia. Cada vez que el avatar es capaz de cazarlos, vuelven a aparecer desde el centro del laberinto. Realmente, los fantasmas acaban por ser *Pac-Man* o, al menos, se asemejan en cuanto a su condición. Los fantasmas también son necesidad, tanto que siempre reaparecen, como seres inmortales que requieren de cazar a *Pac-Man* funcionando como conjunto. Obedecen las mismas leyes físicas, tal y como destaca Siabra Fraile, considerando como límites las paredes del laberinto (2012 : 16). No poseen ninguna habilidad especial salvo la de acabar con *Pac-Man* y, por ende, con la partida.

Al ser la necesidad el núcleo de esta experiencia, *Pac-Man* es un videojuego sin final, condenado a la repetición. El jugador puede alcanzar a devorar todas las pastillitas blancas, escapando de la acción de los fantasmas, pero eso no supondrá un avance. El laberinto seguirá siendo el mismo, así como los límites o la condición de sus enemigos los fantasmas. *Pac-Man* no sufrirá ningún tipo de variación en su condición, seguirá siendo un instrumento de la pura necesidad, devorando pastillitas blancas y potenciándose con aquellas de mayor tamaño. Las mecánicas también serán las mismas, con los mismos movimientos y con la misma sensación. La experiencia, finalmente, se constituye como un laberinto en sí mismo, respondiendo a una idea global laberíntica con respecto no sólo a la figura de *Pac-Man*, sino también a su propia condición (Siabra Fraile, 2012 : 16). Es, en resumidas cuentas, una simulación de una necesidad inabarcable.

Con todo ello, *Pac-Man* podría constituirse como un videojuego narrativo, pero sobretodo relevante en cuanto a su subtexto. Las implicaciones que poseen las dinámicas establecidas en dicha experiencia son varias. La necesidad planteada se puede llevar al

día de hoy, donde el consumismo de la sociedad no encuentra una satisfacción constante. *Pac-Man* alude más que relata en su planteamiento. Los fantasmas como cazadores pueden extrapolarse a varios elementos de la vida actual, de la propia cotidianeidad. Es por ello que *Pac-Man* se articula como uno de los grandes ejemplos en cuanto a un posible reflejo de aspectos pertenecientes a la realidad, constando que los videojuegos ya desde sus primeros relatos encuentran su base en el mundo que les rodea.

Todo ello por no mencionar los elementos que incorporó a las diferentes estructuras jugables en títulos posteriores. La presencia de las pastillas grandes se establece como los primeros *power ups* utilizados en el medio que, como se analizara posteriormente, fueron incluidos en *Super Mario Bros* (Bermejo, 2013 : 31). En este mismo videojuego, destaca la similitud en cuanto a los enemigos, los fantasmas, no en tanto a su aspecto o diseño y sí más en cuanto a lo que se podría nombrar como “enfrentamiento”. Los enemigos en *Super Mario Bros* derrotan a través del contacto, igual que en *Pac-Man*, aunque el comportamiento en cuanto a los *power ups* es diferente. Además, las implicaciones en cuanto al subtexto difieren en cuanto a relevancia en ambos títulos.

En definitiva, este punto sobre *Pac-Man* busca desentrañar todo lo que supone este videojuego. Bien es cierto que, en una primera observación, todos estos planteamientos no son evidentes y que hasta cierto punto surgen de una necesaria consideración artística en cuanto al medio más que constituirlo. Sin embargo, sea por un asunto o por otro, este título sirvió como una enorme base a la hora de concebir los videojuegos de una manera diferente, tanto en labores de diseño dentro del propio medio, como a la hora de tratar la propia condición del videojuego. Por ello, es considerado uno de los grandes exponentes de las capacidades que posee este medio como arte.

3.2 – Primeros ejemplos de relato.

Previamente a lo comentado con respecto a *Pac-Man*, mencionábamos la existencia de un videojuego con importante relevancia en el terreno *arcade*: *Space Invaders*. Creado en 1978 por Toshihiro Nishikado, su lanzamiento fue un gran fenómeno para los jugadores que encontraron un juego basado en numerosas referencias con respecto a las aventuras espaciales de diferentes medios. Muchas de sus características se

encuentran en relación con *Pac-Man*, destacando principalmente la capacidad en su condición de desafiar al jugador a superar su puntuación previa (Kent, 2001 : 116). Con todo ello, la aparición de diferentes obstáculos durante la partida puede llegar a ser infinita y sólo finaliza una vez que toquen al cañón manejado por el jugador. Por tanto, de esta dinámica se extrae que el estado de victoria es imposible o, al menos, su duración es escasa, condicionada al momento de destruir un obstáculo. La derrota, tarde o temprano llega, propiciando la repetición, la aparición de una nueva partida, a partir de una dificultad inicial que irá en ascenso hasta que la habilidad del jugador se vea de nuevo superada. En estas máquinas *arcade*, comenzaron a extenderse los sistemas de puntuación entre los diferentes participantes. Un elemento más que contribuía en la reiterativa aparición de nuevos jugadores tratando de colocarse en la primera posición y creando un objetivo, una cierta condición de victoria definitiva por encima del resto de jugadores presentes en la máquina recreativa en cuestión (Kent, 2001 : 117).

La narrativa en *Space Invaders* pasaba a un segundo plano, casi inexistente al igual que en *Pac-Man* al menos en un plano explícito. Sin embargo, los matices en esta obra con respecto a una visión más metafísica no son tan reveladores, dando todo el protagonismo a la simulación y al placer de la experiencia jugable. A lo sumo, se podría establecer como una representación de la supervivencia, con una nave a la deriva que debe destruir los diferentes peligros para mantenerse con vida. Está conclusión, además de ser demasiado básica, pierde su sustento a partir de la idea de la derrota inevitable. Tarde o temprano, la habilidad del jugador acaba siendo vencida, es una capacidad finita que se ve superada a partir de los nuevos procesos que establece el videojuego en sí. La única victoria posible es erigirse como el mejor de esa plataforma, pero su condición narrativa se ve totalmente vulnerada.

Cómo se puede observar, estos primeros videojuegos populares encuentran su base narrativa en la abstracción (Altozano, 2017). Un primer acercamiento hacia este principio sería la recuperación de elementos de la realidad y de otros medios para establecerlo a partir de elementos más o menos desarrollados (Pérez Porto y Gardey, 2008). En *Space Invaders*, el instinto de supervivencia aparece pero no encuentra su final deseado debido a la sucesión de nuevas dificultades que plantea el juego que acaba por ser insuperable. *Pac-Man* tomaba algunos de estos elementos, convirtiendo al avatar en devorador y presa, pero con la capacidad de alterar su estado para establecer su necesidad en el primer plano.

Nada se encuentra presente en primera instancia, sino que es necesario explorar todos los recovecos de estas obras para obtener una visión mucho más completa de lo que representan. Si la intencionalidad es más o menos certera en estos videojuegos eso ya depende de la visión del autor primario.

Es necesario hacer referencia a este autor por su relación con la figura del jugador (Anyó, 2016 : 43). Anteriormente, este elemento indispensable ya ha sido señalado por su capacidad de creación dentro de los límites establecidos en el propio videojuego. Sin embargo, en estas obras esta capacidad se ve acotada. Lo máximo en lo que puede destacar el jugador como autor implícito (Anyó, 2016 : 45) es en la superación, ya sea como realización personal o a la hora de visualizarse en una clasificación competitiva. Puede llevar las mecánicas a un mayor nivel de perfeccionamiento, pero no puede establecer nuevas vías ya que la jugabilidad, aunque estimulante es limitada, algo indispensable para plantear dificultades nuevas en los procesos.

Todo esto conoció una evolución a partir de dos videojuegos cumbre tanto en su momento de aparición como en la actualidad. El primero de ellos fue *Super Mario Bros* (Nintendo, 1985). Su creador Shigeru Miyamoto, una de las grandes figuras de la historia de este medio, considerado un genio en lo que a estas obras se refiere. *Super Mario Bros* abandonó el mundo de las recreativas y fue lanzado para una de las primeras consolas de sobremesa: la Nintendo Entertainment System o NES (Kent, 2001 : 353). La situación primaria de este videojuego planteaba el secuestro de la princesa Peach por parte del malvado Bowser y a Mario como el héroe que parte para rescatarla. Decir que el viaje del héroe es la principal idea presente en la historia de *Super Mario Bros* sería suponer demasiado. De hecho, el término historia ya plantea diferentes cuestiones con respecto a esta obra. El problema de base, el secuestro de Peach, cambia por completo el estándar establecido en los videojuegos populares de las recreativas.

Space Invaders y *Pac-Man* enfrentaban al jugador a una serie de obstáculos y objetivos primarios, aumentando la dificultad y planteando nuevos procesos hasta que la habilidad del mismo se agotase. Su planteamiento narrativo se encontraba en el fondo, apelando más a capacidades primitivas del ser humano pero también mucho menos evidentes. *Super Mario Bros* también daba lugar a estos elementos, dando protagonismo al espíritu heroico que despierta su desarrollo en el jugador. Sin embargo, el verdadero foco se centra en el problema inicial dando un sustento a lo que vendrá en adelante. El

jugador posee un objetivo más allá de la supervivencia y se erige como héroe que debe rescatar a la princesa. No hablamos de victoria o derrota *per se* sino de superar nuevas adversidades para avanzar en la aventura (Bermejo, 2013 : 31).

Pero tratamos un problema inicial que no encuentra grandes consecuencias a la hora de seguir adelante en el desarrollo. Su jugabilidad se basa en el avance por diferentes mundos, con nuevos estilos visuales y con diferentes temas musicales. No obstante, la narración aquí realmente no avanza de forma lógica. No hay referencia al tiempo, ni consecuencias que hagan al jugador ver un indicio de porqué de un mundo a otro se pasa de una manera u otra (Altozano, 2017). Por tanto, seguimos hablando de una abstracción pero en este caso planteada a partir de una dificultad inicial. Lo mismo ocurre con los power up o potenciadores.

La particularidad de que Mario tome una seta y mejore sus habilidades, creciendo en tamaño e incluso dando una cierta resistencia a los diferentes daños que pueda sufrir, no encuentra justificación durante el juego. El jugador conoce esta clase de principios en cuanto a la jugabilidad a partir de la experiencia del *gameplay* (Altozano, 2017). Del mismo modo, la capacidad de renacimiento o *respawn*, al comienzo del mundo en el que el avatar haya muerto tampoco posee una base en este relato, aunque este elemento tampoco supone un planteamiento tan complejo. Lo interesante en *Super Mario Bros* es que a partir de un planteamiento base sencillo (rescatar a la princesa Peach), la narración deriva hacia la abstracción, con pocos indicios para el desarrollo de un relato, y centrando la experiencia en nuevos procesos presentes en nuevos mundos. Existe una cohesión palpable en cuanto a las plataformas presentes en este videojuego, dando una naturalidad artificial a los diferentes mundos que se suceden. Es interesante explorar la condición de mundo existente en *Super Mario Bros*, interpretados más como nuevas pantallas para superar que como una amalgama que vertebra un universo complejo. La realidad es que esta obra continúa basando su interés en la jugabilidad, en el *ludus* (Bermejo, 2013 : 30), pero comenzó a instaurar principios narrativos algo más complejos.

El siguiente paso llegaría con *The Legend of Zelda* (Nintendo, 1986). Un videojuego creado también por Shigeru Miyamoto junto con Tashaki Tezuka y lanzado para la NES. *The Legend of Zelda* presentaba a Link, el avatar del jugador que tenía una misión también de rescate, en este caso de la princesa Zelda. No obstante, para lograr este

objetivo primero debía reunir las ocho piezas de la Trifuerza de la Sabiduría para así derrotar a su enemigo, Ganon.

Aunque el planteamiento inicial es similar al anteriormente comentado en *Super Mario Bros*, el desarrollo presenta numerosas diferencias. Por una parte, la concepción del mundo donde se desarrolla la aventura cambia, y esto es un aspecto muy relevante en el desarrollo de esta obra. Hyrule, el nombre de este universo jugable, se plantea como una serie de mazmorras que el jugador debe ir recorriendo y superando para conseguir los objetivos necesarios para completar la aventura. De nuevo, no existen evidencias jugables de un avance importante por parte del jugador, pero las diferencias en cada mazmorra trasladan una visión del mundo del videojuego. La narración, por tanto, se sustenta sobre las bases de un mundo que contiene diferentes matices según qué zonas visita el jugador (Pérez Latorre, 2011 : 124). Hasta aquí, las diferencias con respecto a *Super Mario* en lo que a mundos respecta no parecen mayormente significativa. No obstante, el matiz se encuentra en la capacidad de comunicar. Los mundos en *Super Mario Bros* se conciben como pantallas, mientras que Hyrule es de por sí un mundo con diferentes escenarios. El jugador supera ambas concepciones pero en *The Legend of Zelda* la visión se encuentra más en el descubrimiento de ese mundo que en superarlo. Además, en *Super Mario Bros* cada mundo se presenta como una posibilidad real para encontrar a Peach, mientras que en *The Legend of Zelda* los objetivos pasan por diferentes fases hasta llegar al desafío final que es Ganon.

Es algo muy notorio también en los jefes finales de cada mazmorra. Bien es cierto que son enemigos que marcan una repetición muy evidente y que pueden llegar a resultar en una dinámica que no enriquece el mundo de Hyrule establecido, pero tanto su aspecto como las mecánicas para derrotarlos son aspectos muy importantes a tener en cuenta. El hecho de que un jefe sea derrotado de una forma muy diferente a la requerida con otro (siempre considerando las mecánicas disponibles) contribuye a que la jugabilidad sea un complemento más de la narrativa (Pérez Latorre, 2011 : 46). Este principio será una gran fuente de influencia para multitud de videojuegos actuales, que buscarán una relación mucho más estrecha entre narrativa y mecánicas. Desde luego, tanto *Super Mario* como *Zelda*, además de ser grandes sagas en la franquicia actual, fueron videojuegos que sentaron importantes bases tanto jugables como narrativas.

La premisa de *Super Mario* a partir de la cual se sustenta una abstracción constante encuentra su respuesta en *Zelda*, partiendo de una base similar pero utilizando su concepción de mundo como modelo narrativo principal, idea muy extendida en multitud de juegos actuales basados en los mundos abiertos.

3.3 - *Final Fantasy* y la narrativa del RPG japonés.

El género de los videojuegos juega un papel muy relevante a la hora de establecer sus respectivas funcionalidades. Dentro de cada uno existen obras que se salen de la norma o que fusionan géneros para crear nuevas propuestas. Sin embargo, la clasificación por géneros permite un cierto punto de partida para tratar sus tropos en lo que a narrativa y jugabilidad se refiere. En la actualidad, esta clasificación se antoja bastante compleja e incluso ha dejado de ser utilizada en numerosos análisis, pero es necesario recurrir a ella para hacer referencia a uno de los géneros que mayor aportación ha realizado a la narrativa video lúdica: el RPG. El *Role Playing Game* toma, como no podía ser de otro modo, muchos elementos de los juegos de rol tradicionales (llamados de la misma forma en su versión anglosajona) para establecer un relato complejo y basado en las decisiones del jugador. Partiendo desde las versiones primarias, es decir, con una visión más cercana a los juegos de mesa, estas experiencias envuelven a un conjunto de jugadores en un universo sujeto a una serie de reglas (ZehnGames, 2014). Mención especial a la concepción de ese mundo particular del juego en sí, ya que sus reglas poseen una justificación basada en la mitología de ese universo propio, en contraposición a lo establecido en los juegos de mesa tradicionales. El jugador se adjudica un personaje, que en ocasiones incluso tiene una apariencia física para dar mayor verosimilitud a la experiencia. Resalta con gran fuerza la figura del máster, a medio camino entre el narrador del relato y el creador de las situaciones necesarias para crear conexiones con los jugadores. Las condiciones para avanzar se sustentan en una serie de momentos que implican un desafío para los jugadores, en la cual se establecen las reglas necesarias, según las mecánicas del juego para superar una determinada situación. Aquí las mecánicas adquieren una mayor flexibilidad gracias al establecimiento de unas reglas de juego que pertenecen a un universo lógico según su mitología y que encuentran su complemento en las habilidades de cada jugador.

Según la decisión que tome el jugador para seguir adelante, la puntuación a la hora de lanzar los dados será mayor o menor. Este elemento hace que el componente de aleatoriedad se vea minimizado en cuanto a sus aspectos o, al menos, a lo que correspondería según las decisiones previas del jugador.

A grandes rasgos, estas son las características principales con respecto a los juegos de rol tradicionales, ligados a las experiencias de los juegos de mesa. Su traslación a los videojuegos posee rasgos propios que convierten las experiencias video lúdicas en un fenómeno diferente. Para mostrar este tipo de características, se utilizará como objeto de estudio la saga *Final Fantasy*, principal exponente de este tipo de videojuegos así como de su narrativa. Del mismo modo, esta exposición tratará de marcar la diferencia entre el RPG japonés y el RPG occidental.

El primer *Final Fantasy* (Squaresoft, 1985) fue creado por Hironobu Sakaguchi y fue lanzado originalmente para la NES. Cabe destacar que esta obra fue una acción desesperada por parte de Squaresoft, una empresa que se encontraba al borde de la quiebra (Kent, 2001 : 354) y que gracias al éxito de este videojuego logró no solo salir adelante, sino también convertirse en uno de los grandes líderes del sector. *Final Fantasy* cambió la concepción existente en esta empresa, sobre todo por las diferentes habilidades que manejaba Sakaguchi, más concernientes a la historia y con menor atención a la acción. Es algo que se denota al máximo en esta obra. *Final Fantasy* es una exposición bastante cercana del modelo anteriormente comentado de Tzvetan Todorov, centrado en la figura de los personajes como grandes articuladores de la obra. Este primer videojuego sentó las bases no solo de un género revolucionario sino también de una nueva forma de contar historias, dando mayor protagonismo a las particularidades de cada personaje. No obstante, este aspecto se desarrollaría en el futuro de la franquicia, toda vez que el desarrollo de los personajes en este primer título aún era demasiado básico. Por tanto se limitaba al apartado dinámico, concerniente a las particularidades de cada personaje en combate (Mäki, 2013).

Con todo ello, la situación de victoria existe, pero no juega un papel relevante en el relato global y sí en la propia jugabilidad que plantea esta obra. Es aquí donde entra la perspectiva del combate. *Final Fantasy* narra a partir de sus combates, pero siempre y cuando se considere la historia como principal.

Puede existir un objetivo, un enemigo al que derrotar pero las circunstancias de los personajes cobran un mayor protagonismo, potenciado en los enfrentamientos (Mäki, 2013). Es algo que se ha ido incrementando a lo largo de la saga, más autoconsciente de cuáles son sus verdaderos rasgos. Sin embargo, si se considera el combate como un sistema acorde a la narrativa existente en el relato, considerando ésta como la historia contada y los temas incluidos en ella, la relación es mucho más confusa.

El sistema de combate por turnos se popularizó a partir de esta saga (aunque en la actualidad se encuentra un poco obsoleto) porque requería de la habilidad del jugador pero en un plano mucho más metódico, alterando las circunstancias de los enemigos y creando nuevas situaciones que al final acaban convirtiéndose en nuevos procesos.

Hasta cierto punto, este modelo de combate comparte algunas características con el anteriormente dispuesto en los juegos de rol tradicionales (ZehnGames, 2014). El jugador puede elegir la opción más favorable para superar cada desafío entre las diferentes habilidades que posee, como el ataque, los hechizos mágicos, utilizar objetos potenciadores o sanadores e incluso el escape. No obstante, las diferencias entre ambos sistemas son palpables. Hasta *Final Fantasy XV*, último número de la saga, donde el sistema de combate varía, el jugador posee diferentes avatares en cada enfrentamiento para disponer sus diferentes opciones de ataque o defensa, por lo que ya no se trata del manejo de un personaje sino de un grupo cuyas habilidades se complementan para vencer en las batallas. Sin embargo, el ya comentado *Final Fantasy XV* altera esta particularidad, dando el protagonismo en combate a un solo personaje (aunque se pueden realizar habilidades conjuntas con los compañeros del grupo) y con un sistema de lucha mucho más directo, centrado en la acción más que en la estrategia y con una importante relación de identificación centrada en la historia.

Otro aspecto relevante con respecto a *Final Fantasy* es su concepción de mundo. Es un elemento de diseño que ha ido cambiando a lo largo de la saga, desde la fantasía más absoluta hasta la introducción de elementos más relacionados con el aspecto industrial. Aun así, su mitología comparte muchos elementos comunes como las invocaciones, que se repiten entre los diferentes títulos de la saga, con algunas renovaciones en su diseño. Con todo ello, es sorprendente destacar que estos elementos compartidos no implican que los diferentes videojuegos compartan universo, sino todo lo contrario.

Las invocaciones o los chocobos (criaturas utilizadas como medio de transporte en estas obras) se sustentan como una marca propia de *Final Fantasy*, pero no como relaciones entre las distintas entregas de la saga. *Final Fantasy VII*, considerado por muchos como uno de los mejores videojuegos de la historia, mantenía muchos elementos mágicos además de habilidades de combate magistrales pero a lo largo de su universo se podía observar una concepción mucho más urbana, alejado de la fantasía originaria de la saga (Courcier, 2015 : 141).

Este es un aspecto que se recuperaría más adelante, en obras como *Final Fantasy XII*, pero desde un prisma más politizado, situando a los personajes como ciudadanos más que como héroes destinados a salvar al mundo. En la última obra canónica, *Final Fantasy XV*, además de renovar el sistema de combate, su relato toma la tradición mágica de los primeros videojuegos para fusionarlo con un contexto monárquico a medio camino entre la actualidad y lo pasado (Altozano, 2016). Todo ello demuestra una evolución de la saga, pasando a una autoconsciencia más cercana al mundo en el que se sitúa pero sin perder su seña de identidad, basada en crear una verdadera fantasía.

Por todo esto, es innegable que la influencia de *Final Fantasy* al RPG japonés ha sido crucial. Obras como *Dragon Quest*, que también goza de una serie de títulos muy bien valorados por la crítica, han encontrado su base en los planteamientos de *Final Fantasy*, desarrollando historias en universos de gran extensión y muy ligados al desarrollo de sus personajes. La mitología japonesa ha aportado numerosos elementos a este tipo de videojuegos, visualizados desde diferentes concepciones. Unido a todo ello, se encuentran otro tipo de títulos actuales que toman influencias del estilo de juego más occidental pero con una narrativa puramente japonesa. A este respecto, existen importantes diferencias entre el RPG japonés y el RPG occidental. Dejando a un lado las obras que beben de este último, las cuales serán analizadas más adelante, la principal diferencia entre estas dos concepciones se encuentra en el sistema de combate. La exploración en ambas corrientes se encuentra muy ligada al modelo de mundo que proponen, con diferencias en sus arquitecturas pero similares en cuanto a extensión. Sin embargo, a la hora de concebir los enfrentamientos, el RPG japonés opta por un acercamiento mucho más meditativo por parte del jugador, creando procesos que impliquen una estrategia diferente para cada enemigo y deteniendo la acción (ZehnGames, 2014).

Por su parte, el RPG más occidental apuesta por la acción, centrando la adopción del personaje a sus habilidades directas en combate. Mientras que en la vertiente oriental, el grupo se convierte en un avatar conjunto manejado por un jugador, en los videojuegos occidentales la experiencia se centra en un solo personaje que acabe siendo un reflejo del jugador modelo.

Con todo ello, a la hora de concebir el mundo donde se desarrolle la historia (y por tanto, la narración), las perspectivas son diferentes. Si previamente se había hecho mención a las fuentes milenarias de la cultura japonesa que se disponen en los videojuegos RPG japoneses, la visión occidental es distinta.

Existen ejemplos que recurren a un imaginario popular, como *Fable* o *The Witcher*, que obtienen sus fuentes de diferentes culturas y, sobre todo, de las leyendas urbanas sobre criaturas y seres variados. Sin embargo, la ciencia ficción también juega un papel muy relevante. Como fuente de inspiración, este género contempla numerosas visiones, desde aventuras estelares que sitúan al jugador en una serie de decisiones para configurar su propio relato (saga *Mass Effect*) hasta la concepción post apocalíptica, recurrente en el cine y actualmente en los videojuegos para que el jugador pueda desempeñar sus propias narraciones (saga *Fallout*). Bien es cierto que estos ejemplos añaden y sustraen varias características dentro del mismo género video lúdico, provocando de esta manera que el RPG conozca numerosos aspectos dentro de su propia condición.

3.4 – La narrativa cinematográfica en el videojuego.

Uno de los medios audiovisuales con el que más se ha comparado al videojuego es el cine. Hasta cierto punto, es algo comprensible. Ambos utilizan lenguajes similares en cuanto a la taxonomía de planos, el sonido intrínseco de una escena o las diferentes medidas del tiempo en cuanto a la imagen (Altozano, 2017). Este último aspecto es crucial, ya que es el principal foco de comunicación tanto en uno como en otro medio. La imagen en una película posee una enorme amalgama de posibles significados, algunos incluso alejados de aquello que propone el sonido o la narrativa. En su propia condición, el videojuego considera la imagen como un elemento crucial no sólo a nivel formal o narrativo, sino también como principal conexión con el jugador, que a partir de la imagen virtual traslada su experiencia.

Con todo ello, esta comparación no solo se ciñe a las similitudes que comparten, ya que el videojuego ha asumido muchos de los elementos propios del cine para su propio beneficio. Volviendo a la taxonomía de planos, como primer ejemplo ilustrador de esta hipótesis, no sólo se restringe al apartado jugable. Aquí encontramos uno de los elementos más utilizados por los videojuegos populares desde hace varios años, configurando una tradición bastante relevante: las *cutscenes* o cinemáticas. La definición de cinemática es polémica, principalmente por las variaciones que posee su propia condición. Con todo ello, se podría establecer que las cinemáticas son secuencias en las que el jugador posee una intervención mínima o nula (GamerDic, 2013). Este modelo, como ya se ha mencionado, presenta discusiones a partir de las diferentes opciones que se expondrán más adelante. Existe cierta polémica con las cinemáticas y lo que representan en cuanto al videojuego. Muchos estudiosos y periodistas actuales, a tenor de la evolución que ha experimentado la narrativa del videojuego, principalmente en el terreno independiente (que se estudiará más adelante), afirman que la condición de este medio debe partir y desarrollarse hacia la pura interactividad, concepto propuesto por Aarseth en su obra *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* (1997). No obstante, esta perspectiva acaba por obviar por completo muchos de los elementos propios del videojuego, aun cuando son, hasta cierto punto, heredados del cine. La condición de medio audiovisual determina el comportamiento de los diferentes aspectos, sin por eso dañar la percepción existente en cada uno. Eso sí, siempre y cuando se conozca bien la forma de utilizarlos.

Con respecto a las cinemáticas existe un problema más radicado en la propia condición del videojuego que en su funcionalidad o su origen. En multitud de casos, su utilización está supeditada a la condición de victoria, lo cual acaba por afectar a la concepción existente en la obra videolúdica en cuestión. Como ejemplo de estudio, se utilizara la disposición adoptada en *Metal Gear Solid 3* (Konami, 2004) en cuanto a las cinemáticas y su narrativa. Hideo Kojima, director de estos títulos, ha sido considerado como el principal exponente creativo en lo que a la narrativa cinematográfica se refiere con respecto a los videojuegos (Altozano, 2012). Su especial atención a la hora de crear estos elementos es bastante notorio, sin por ello desmerecer los aspectos jugables. No obstante, su utilización despierta ciertas dudas en cuanto a su intencionalidad. Incluso siendo muchas de ellas consistentes en conversaciones por radio, las cuales no requieren de grandes desarrollos, éstas acaban por reducirse a simple exposición de información (Altozano, 2012). Además, esto se agrava al reducir el “tiempo de juego” de forma

bastante considerable por el tiempo establecido en cada cinemática, afectando sobremanera a la jugabilidad (Altozano, 2012). Este caso es muy curioso, ya que tanto la historia como las mecánicas propuestas en la saga *Metal Gear* son muy reconocidas, tanto por la crítica como por los aficionados. Especialmente, los vínculos entre mecánicas y narrativa son muy reseñables, ya que el primer videojuego de esta saga sentó las bases de lo que posteriormente sería el estudio de las relaciones ludonarrativas. Sin embargo, la forma de narrar un relato tan interesante como el de *Metal Gear* acaba por convertir la experiencia jugable casi en una excusa. Las cinemáticas solo aparecen una vez que el jugador ha superado un determinado enfrentamiento para dar mayor información sobre la historia (Altozano, 2017). Esto supone que estos momentos de exposición acaban por ser considerados por la realización como un premio para el jugador, el cual ha superado un nuevo desafío por lo que se permite aportar nuevos detalles. Esto provoca varios problemas.

Por una parte, si las cinemáticas se conciben como una recompensa, la historia se ve afectada considerablemente. A simple vista, esto puede no denotarse pero en su conjunto general la experiencia se ve alterada. Por muy interesante o profundo que sea el relato, si su avance va a estar condicionado a la condición de victoria o derrota, este elemento acaba por perder su interés intrínseco. Bien es cierto que la programación de un videojuego provoca este tipo de situaciones, con ciertos elementos que no pueden aparecer hasta que un algoritmo especial se active. No obstante, esto va más allá de la condición estructural del videojuego en sí. Si el desarrollo se establece de tal forma que la cinemática sea una recompensa y no un avance, la historia acaba por perder su función dentro del conjunto.

Pero todo esto va más allá. Previamente en este estudio se había establecido la conclusión de que los videojuegos superan la condición de la victoria o de la derrota, explorando nuevas formas de expresión. Esta concepción de las cinemáticas se opone a esta hipótesis. Configurar estos elementos a partir de la superación de un determinado momento en el desarrollo de una obra es ceñir al videojuego a su condición originaria. Reduce en gran medida su significación, reduciendo su capacidad expresiva a un conjunto regulado a partir de la programación y sin prácticamente una concepción artística compleja. Además, condicionar una narración a la aparición de las cinemáticas en determinados momentos del relato implica supeditar la condición propia del videojuego

a los recursos comunicativos más característicos del cine, por lo que la comparación entre ambos medios se vuelve una constante que no permite un avance provechoso.

Sin embargo, como ya se ha mencionado anteriormente, las cinemáticas han conocido una evolución muy interesante en relación a la experiencia de la jugabilidad. Hasta ahora, este documento se había centrado en mostrar las *cutscenes* como meras escenas con información sobre un determinado relato y, de ese modo, los problemas que con ello derivaba en cuanto al videojuego. No obstante, actualmente existen diferentes obras que han optado por una experimentación muy reseñable con respecto a las cinemáticas. Por una parte, se encuentran los *Quick Time Events* o QTE, escenas que requieren de la participación del jugador, pero limitando su intervención. Existen ejemplos muy populares como la saga *God of War*, que a partir de escenas renderizadas, es decir, aquellas que no requieren de un corte sino que ocurren de forma natural alternando directamente con el *gameplay* utilizando el mismo motor gráfico del videojuego, crean este tipo de momentos en los que el jugador sólo debe obedecer una secuencia de botones determinado para superarlos.

Este mecanismo, en cuanto a su funcionalidad narrativa, posee numerosas cuestiones. En el ejemplo de *God of War* (Sony, 2005), los QTE responden a una función más centrada en la espectacularidad que en la narrativa del relato. Es necesario señalar que la acción que se propone en estas escenas no debe ser atribuida a la disposición del jugador. Las mecánicas iniciales de esta obra se basan en una serie de movimientos de lucha que en ningún momento incluyen tales reflejos ni acciones tal y como se reflejan en estas escenas. Por tanto, aun cuando ambas poseen el mismo tono basado en la violencia y la crudeza visual, su narrativa es ficticia y no responde a las verdaderas acciones del jugador según las mecánicas previamente dispuestas. Este hecho se ve agravado al detener las propias escenas a la hora de mostrar qué debe pulsar el jugador, rompiendo la fluidez iniciada en un primer momento. Todos estos elementos en conjunto no favorecen la inmersión del jugador, aspecto que se contemplará en el siguiente capítulo.

No obstante, dentro de los propios QTE existen otras formas de inclusión en cuanto a la narrativa. Aquí se tomará como ejemplo la saga *Uncharted*, un juego de aventuras que será estudiado con mayor extensión en el siguiente capítulo y a partir de otra serie de elementos. Estas obras también incluyen en su desarrollo esta serie de

escenas interactivas pero desde otro enfoque. Se eliminan las disposiciones de lucha y enfrentamiento adoptadas en *God of War* para dirigir los QTE a escenas frenéticas en relación a la acción propuesta desde un primer momento en el videojuego. Su función narrativa sigue siendo mínima, pues este apartado está cubierto a partir del *script*, recurso que será estudiado con mayor atención en el siguiente capítulo.

Por tanto, los QTE de estas obras complementan la narrativa a partir de la creación de escenas interactivas que impliquen al jugador de una forma algo más directa y, sobre todo, prosiga esa inmersión al finalizar (Suárez, 2016).

Hasta cierto punto, sería comprensible establecer que las cinemáticas son unos recursos innecesarios y que, por tanto, la narrativa cinematográfica con respecto al videojuego se encuentra obsoleta. Pero estos recursos llegan mucho más allá. Las cinemáticas favorecen a la medición del ritmo en un videojuego, creando un equilibrio entre la acción del *gameplay* y el apartado narrativo. Utilizar las cinemáticas para formar un relato complejo es una de las técnicas más utilizadas en la industria de los videojuegos, las cuales apuestan cada vez más por su inclusión natural dentro de las obras videolúdicas. Además, las *cutscenes* contribuyen a condensar los puntos fuertes de la trama en un videojuego, elaborando una mayor tensión que posteriormente se traduce en el comportamiento del jugador a la hora de devolverle la acción (Altozano, 2012).

3.5 – El diseño por sustracción de Fumito Ueda.

Según el género de que se trate, la corriente artística a la hora de establecer un determinado diseño varía en mayor o menor medida. Algunos apuestan por una propuesta mucho más estrambótica, centrada en crear situaciones espectaculares y que impacten en la jugabilidad. En las obras más meditativas, propias del circuito independiente, el diseño posee una significación muy relevante, aun cuando eso puede suponer que el resultado final implique concepciones muy distintas a las que se comprenden en primera instancia. Estos son algunos ejemplos de modelos de diseño que se pueden encontrar, a grandes rasgos, en la industria del videojuego actual. No obstante, al igual que en otras disciplinas, existen autores que apuestan por una marca de autoría muy notoria en cuanto a sus diferentes obras. Con el paso de los años y con la enorme relevancia que han adoptado los videojuegos en la sociedad, las productoras han propiciado una intervención mucho mayor en la dirección de sus títulos, incluyendo ideas alejadas del diseño inicial propuesto

por el director. Aun así, es posible encontrar varios autores que sobresalen dentro del panorama actual del videojuego, algunos ya mencionados en este documento como Hideo Kojima o que serán tratados en el próximo capítulo como David Cage y Hidetaka Miyazaki, cuyos títulos son grandes exponentes de la inmersión del jugador en cuanto al aspecto narrativo y jugable.

Considerando el diseño en todo su conjunto con respecto al videojuego, la figura de Fumito Ueda cobra una importante relevancia. Aun con su corta obra, formada por *ICO* (Team, ICO, 2001), *Shadow of the Colossus* (Team ICO, 2005) y *The Last Guardian* (Team ICO, 2016), su marca autoral está popularmente reconocida y alabada.

Esto se debe al componente emotivo que recorre al conjunto de sus obras, logrando una identificación muy notable con el jugador (Pérez Latorre, 2011 : 260). Sin embargo, estos hechos no responden solo a la historia que pueda contar un determinado título. La intencionalidad de Fumito Ueda alude a mucho más que la emoción, desarrollando obras llenas de significado en cada componente de su forma. Es algo que repasa ampliamente Óliver Pérez Latorre en su obra *El lenguaje video lúdico: análisis de la significación del videojuego* (2011). Pérez Latorre, tras haber desengranado varios de los elementos formales más esenciales del videojuego, dedica su último capítulo a dos ensayos sobre *ICO* y *Shadow of the Colossus* respectivamente. Destaca principalmente el estudio realizado sobre el diseño por sustracción. El propio Fumito Ueda explicó en qué consistía este método de desarrollo en la *Game Developers Conference* de 2002, basado en “reducir o eliminar activamente el número de elementos para mejorar la calidad del juego en su conjunto” (Ueda, 2002). A priori, esta definición podría resultar limitada e incluso concebida a partir de una cierta superioridad. Sin embargo, Pérez Latorre comenta varios de esos elementos propios sobre el *subtracting design* y cómo se diferencian en *ICO* y *Shadow of the Colossus*.

En el primero, según Latorre, en pantalla trata de simplificarse la visión en la mayor medida posible (2011: 263). No se aprecia la existencia del *HUD* o Barra de Estado, que hace referencia a la información pertinente a la condición del avatar que resulta relevante para el jugador (vida, estado de las armas, munición...) (GamerDic, 2013). Del mismo modo, Latorre señala la desaparición de las indicaciones a seguir por el jugador, permitiendo una navegación libre para el jugador, aunque sujeta a la disposición de los elementos en el mapa. Esto se puede llevar también a la historia, con

una importante base en los cuentos populares pero con un enfoque diferenciador. En *ICO*, la historia se centra en la figura de un niño con el mismo nombre, Ico, considerada maldita en su hogar por llevar cuernos en la cabeza. Debido a ello, el chico es llevado a una cripta donde queda encerrado pero de donde posteriormente conseguirá escapar. En su camino de huida conoce a Yorda, una chica muy especial, hija de La Reina, un malvado ser que se sirve de la pureza de su descendencia para permanecer joven.

El planteamiento de *ICO* se sirve de numerosas referencias populares, haciendo que el relato despierte una cierta familiaridad en el jugador. En este análisis, nos centraremos en dos puntos de las mecánicas muy relevantes con respecto al diseño por sustracción y a la narrativa. El primero de ellos responde al sistema de combate existente en esta obra o, mejor dicho, en la *kinestética*. Este principio se refiere a la respuesta que ofrecen los diferentes elementos en movimiento de una determinada obra videolúdica. En *ICO*, la *kinestética* en combate no busca la espectacularidad ni el efectismo, sino que responde a las condiciones propias del avatar. Ico es un chico inexperto, que intenta sobrevivir casi intentando espantar a aquellos que le acechan (Altozano, 2016). En cierto modo, este condicionante hace una referencia casi perfecta a la teoría narratológica de Todorov, donde los atributos propios del personaje (su indefensión ante un mundo que le abruma) establecen los condicionantes mecánicos con respecto al relato y al jugador. Para muchos, este sistema resulta engorroso y resta interés al videojuego. No obstante, el periodista y crítico de videojuegos, José Altozano, argumentaba que esta circunstancia responde directamente a una razón narrativa, creando una conexión muy estrecha entre las circunstancias del relato y las mecánicas establecidas (2016). Por otra parte, la simplificación de combate sigue las directrices del diseño por sustracción propio de Fumito Ueda, demostrando que la obra no se desvirtúa sino que adquiere un cariz mucho mayor con respecto a la narrativa.

El segundo elemento mecánico a considerar es la relación entre Ico y Yorda. Aunque ambos no pueden comunicarse verbalmente, intentan buscar un cierto entendimiento que les permita progresar. Para ello, Ico siempre está pendiente de la supervivencia de Yorda, pues en un primer momento ella no puede valerse por sí misma. A cada paso que dan, el chico agarra su mano, aportándole seguridad y dirección al desarrollo. Ambos colaboran en los diferentes puzzles dispuestos durante el relato, pero durante las fases de navegación es Ico el que lleva la voz cantante (Altozano, 2016).

Volviendo al momento en el que ambos niños se agarran de la mano, este gesto posee una enorme relevancia en muchos aspectos.

En primer lugar, a nivel mecánico, Fumito Ueda relaciona interacción y respuesta de una manera poco explorada anteriormente. Para que este gesto se dé en el videojuego, el jugador debe pulsar en todo momento el botón R1. En el momento en el que lo suelte, ambos personajes soltarán sus manos.

A simple vista puede parecer un elemento poco relevante, pero con respecto a la relación obra-jugador es colosal. La similitud entre soltar un botón y soltar las manos permite una identificación a nivel jugable que favorece considerablemente la inmersión completa del jugador, dándole una motivación muy relevante en la obra (Pérez Latorre, 2011 : 266). En segundo lugar, esta conexión contribuye a reflejar aún más la relación imperfecta y al mismo tiempo emocional entre ambos personajes. Esta mecánica traslada la idea de que si a Ico le importa Yorda, al jugador también debe importarle, creando una dependencia aún mayor a cada paso que da la historia (Altozano, 2016). La sustracción en este aspecto puede ser percibida como simpleza aunque está llena de significación, considerando los puntos de vista expuestos anteriormente.

Es algo que en cierto modo se explora también en *Shadow of the Colossus*. No obstante, los elementos afectados por el diseño por sustracción cambian, otorgándole el protagonismo en esta obra al mundo en el que se desarrolla el relato. *Shadow of the Colossus* goza de un universo amplio, por donde el jugador puede navegar en libertad pero “vacío”. Según Pérez Latorre, esta disposición hace referencia a la maldición establecida en el relato con respecto a estas tierras, en las que no existe nada salvo unas criaturas de enorme poder (2011 : 276). Estos son los destinos del jugador en una obra consistente en enemigos finales, uno detrás de otro.

La idea global entra en relación con el relato principal: Wander, el protagonista de la historia, debe encontrar y derrotar a 16 colosos para devolverle la vida a su amada Mono. La historia, por tanto, también se ve simplificada con respecto a *ICO*, con menores giros en su trama pero con numerosas implicaciones bastante más profundas. *Shadow of the Colossus* trata sobre la desesperación ante la última opción posible con respecto a lo más querido en la vida, algo que se traslada en las mecánicas dispuestas a la hora de derrotar a los colosos. Es aquí donde el videojuego muestra su verdadero esqueleto.

El *HUD* cobra protagonismo principalmente por un movimiento esencial en la condición de Wander: la resistencia a la hora de escalar los colosos para llegar a sus puntos débiles (Pérez Latorre, 2011 : 280). Aparte de eso y de las indicaciones sobre la vitalidad, el videojuego no requiere de mayores indicaciones. La *kinestética* vuelve a ser un punto muy relevante en esta obra, ya que Wander muestra las dificultades a la hora de derrotar a cada coloso, como cada movimiento de cada ser ofrece una respuesta muy diferente en cuanto a su efecto (Altozano, 2016).

La dinámica se vuelve algo más repetitiva, pero ofrece incentivos a la hora de recrear a los colosos, enormes criaturas diferenciadas entre sí y que requieren de diferentes estrategias para ser derrotados. Esto aporta una cierta cohesión final a la narrativa de la obra, ya que cada coloso confiere un nuevo poder a Dormin, un dios maligno que pretende engañar a Wander.

Aun así, los colosos no se presentan como enemigos con intención de derrotar a Wander, ya que tan sólo tratan de salvar su propia vida. Es el jugador a través del avatar el que presenta conflicto con estos seres que en un principio no suponen una amenaza real. Es por ello que Wander se presenta como héroe desdibujado que trata de salvar a un ser querido a partir de la aniquilación de una especie que en ningún momento se han presentado como enemigos (Pérez Latorre, 2011 : 292). Es algo que se denota a partir del propio relato: Wander marcha en busca de estos colosos por mandato de Dormin, pero en ningún momento se advierte que estos seres sean malignos. Al contrario, deambulan por una tierra abandonada sin causar ningún daño. A nivel mecánico y, sobre todo, *kinestético*, los colosos no atacan hasta que no se ven amenazados por la acción de Wander y, por tanto, de la del jugador. Es un concepto interesante que prosigue en la idea de desdibujar elementos preconcebidos, aportando una necesidad de victoria a un conflicto que no se presenta de forma directa sino que es buscado por el jugador (Altozano, 2016). La desgracia acaba por llegar, algo que se refleja en un final que el jugador puede vivir a través del mando pero cuyo desenlace está ya previamente establecido. Wander lucha por sobrevivir, por lo que el jugador puede intentar avanzar pero la escena ya tiene un final preconcebido por mucho que la disposición sea diferente.

En su última obra, *The Last Guardian*, Ueda continúa explorando conceptos muy íntimamente relacionados con las emociones y sentimientos más puramente humanos. En esta ocasión, el argumento se basa en la relación entre un niño y una criatura única en su

especie, con partes de diferentes animales en su propia composición, llamada Trico. Este videojuego posee grandes influencias de la primera obra de Fumito Ueda, *ICO*. La desaparición del *HUD* marca la existencia del diseño por sustracción que en esta ocasión tiene como principal objetivo que la experiencia sea prácticamente total, otorgándole un protagonismo capital al apartado visual. Además, la relación entre el niño y Trico se asemeja a la anteriormente comentada entre Ico y Yorda, aunque en este caso es Trico el encargado de salvar al chico en situaciones extremas.

Sin embargo, la particularidad se encuentra en que el jugador no maneja a Trico en ningún momento, sino al chico. La indefensión cobra un cariz mucho más importante, convirtiendo la colaboración en la base principal. Pero esta colaboración no implica a dos jugadores, sino al sistema junto con el propio jugador. Es por ello que el diseño de Trico parece casi un desafío a la filosofía de Ueda basada en el diseño por sustracción. Además de su aspecto visual, lleno de detalles hasta la saciedad, su comportamiento responde al de una verdadera criatura independiente (Altozano, 2016).

Tal y como comentaba José Altozano en su análisis, esto se refleja a nivel mecánico en que su respuesta a determinadas acciones del jugador no es automática o, incluso, puede no resultar satisfactoria (2016). Si el jugador decide llamar a Trico, este puede ignorar la llamada hasta un cierto momento en el que finalmente requiera saber de la posición del chico. Con todo ello, la experiencia adquiere un matiz de mayor verosimilitud dentro de las condiciones establecidas. Siguiendo con esta relación, en los combates la situación del chico requiere de la presencia de Trico para solucionar el desafío. El chico no sabe luchar, por lo que la actitud del jugador debe cambiar y buscar cobijo en la protección de Trico, capaz de vencer a todos los enemigos. Es una tergiversación de las luchas en *ICO*, donde Yorda se mostraba como un personaje indefenso que requería de la intervención del jugador para sobrevivir. En este caso, el jugador necesita de la acción del sistema para avanzar en el desarrollo y superar los enfrentamientos. Sin embargo, tras las peleas, el desafío no ha sido superado.

Como ya es común en las obras de Fumito Ueda, la relación entre narrativa y mecánicas vuelve a ser protagonista. En este caso, este concepto se centra en la acción del jugador una vez el combate ha terminado. Estos enfrentamientos afectan sobremanera a Trico, que adopta un estado de alteración incontrolable. Esto potencia su poder, pero también le despoja de su conciencia y autocontrol. Es por ello que, para que Trico vuelva

a su estado inicial necesita que el chico le acaricie y le haga volver en sí mismo. Por tanto, la intervención del jugador se hace crucial para avanzar una vez ha terminado el combate. No obstante, esto no se plantea como una acción necesaria que dé constancia de la victoria, sino que se expresa como un símbolo de la relación entre el chico y Trico (Altozano, 2016). Por tanto, se crean lazos entre el jugador y la obra, algo que ha servido como principal foco para Ueda en todo su recorrido.

La idea que subyace dentro de la trayectoria de Fumito Ueda como desarrollador se plasma en la relación entre videojuego y jugador. Al referirnos a videojuego nos referimos a todo su conjunto pero centrado sobre todo en la relación entre narrativa y jugabilidad. Ueda plantea que esta relación es imposible sin la presencia activa del jugador. Una presencia que no se limite a una serie de enfrentamientos, sino que estos sean solo un apartado más dentro de esta conjunción. El planteamiento final permite que todos los temas presentes en cada relato se plasmen de una manera mucho más directa ya que han supuesto una implicación importante para el jugador, presente en cada pequeño gesto, pero también en los más cruciales para el desarrollo. A todo ello se suma la elaboración de historias que hacen referencias a aspectos básicos en la vida de los seres humanos aun cuando su contexto es diferente. Fumito Ueda ha sido reconocido como uno de los grandes creadores de la presente generación y sus obras han influido a multitud de títulos actuales. Su intencionalidad para con sus videojuegos amplía el potencial existente en este medio, tanto a nivel narrativo como expresivo.

3.6 – El terreno *indie*.

Es difícil establecer una fecha exacta con respecto al comienzo del movimiento independiente en lo que a los videojuegos se refiere. Tampoco es sencillo encontrar una definición completa sobre qué características reúnen los videojuegos independientes. Hasta cierto punto, esta corriente posee multitud de semejanzas con las desarrolladas en otros medios, desafiando al lenguaje popular y sentando nuevas bases entre el público. Para empezar con este punto, tomaremos como ejemplo de estudio la obra de Gonzalo Frasca *September 12th: A Toy World* (Newsgaming, 2003).

Frasca, además de ser uno de los primeros estudiosos del videojuego como medio artístico y expresivo, es también desarrollador de videojuegos. En esta obra, la acción se

ambienta en Oriente Medio haciendo alusión al conflicto de la guerra entre Estados Unidos e Iraq. Ya desde el principio de la obra, se plantean sus ideas fundamentales: *September 12th* no es un videojuego al uso, es una simulación en la que no existe ni la victoria ni la derrota. Incluso explica que el jugador puede disparar o no (Frasca, 2003). Aquí radica la esencia de la obra.

El videojuego deja en manos del jugador un arma, al igual que en otros muchos títulos, pero en este caso resalta la opción de no disparar como posible al denegar la condición de victoria. El videojuego posee una estructura sencilla, con un mapeado en el que se mueven personas de a pie y supuestos terroristas. El objetivo, aunque no se establezca de forma explícita, podría parecer claro: disparar a los terroristas. Sin embargo, las bombas también acaban por afectar a la población del lugar, que no interviene en el conflicto. Los efectos del disparo no se notan en primera instancia sino que se desarrollan al repetir esta mecánica: a medida que mueren más terroristas y personas, nuevos radicales aparecen en pantalla. La metáfora final alude al hecho de que la muerte trae más muerte, tanto de una parte como de otra. Una narración sencilla y potente por la capacidad que entrega al jugador y, al mismo tiempo, la indefensión que produce.

Este primer ejemplo es del año 2003. 15 años de evolución del videojuego en el que han ocurrido multitud de acontecimientos que han marcado al mundo. En el terreno independiente, estos hechos no han pasado desapercibidos al igual que la Guerra de Iraq fue lo suficientemente relevante como para plantearse ciertas ideas al respecto en una obra video lúdica. Sin embargo, es bastante significativo como ya en 2003, los videojuegos eran capaces de adoptar posturas críticas y alcanzar significados tan relevantes como el que se plantea en esta obra. Las obras independientes se acercan de forma más directa a la realidad y la miran cara a cara para mostrar aspectos más oscuros. La libertad expresiva es mucho mayor que en la de la industria principal, al igual que la experimentación que da lugar a nuevas obras que amplían el espectro de este medio. Por tanto, delimitar las capacidades del videojuego independiente es prácticamente imposible, más aún si se tiene en cuenta la enorme influencia que posee en los videojuegos triple A (Altozano, 2016). En los últimos diez años, las obras más populares han cambiado su lenguaje según lo planteado en diversos videojuegos del terreno independiente, optando por experiencias mucho más meditativas e incluso con alusiones directas hacia ejemplos propios del circuito independiente.

El ejemplo anteriormente comentado, *September 12th*, encuentra su similar en el terreno popular en la obra *Spec Ops: The Line* (2k Games, 2012). Este *shooter* en tercera persona sitúa al jugador en el avatar Martin Walker para revivir sus experiencias en Dubái con el ejército, a partir de un síndrome de estrés postraumático, algo muy común en los soldados tras su regreso a casa. El videojuego explora multitud de temas candentes tanto en la actualidad como en su propio medio.

A la crueldad y el despropósito humano que supone la guerra se le une la violencia tan alarmante que se incluye en los videojuegos actuales, algunos de ellos sin necesidad de ser tan explícitos.

Esto es algo muy común en el terreno *indie*, la idea de la reflexión sobre el propio medio. Existen multitud de obras que, además de tomar ideas de la realidad cotidiana para llevarlas a la palestra y realizar un comentario sobre ello, también son autoconscientes de sus posibilidades comunicativas como medio. Ejemplos como *Loved* (Alexander Ocias, 2010) o *The Company of Myself* (Eli Piilonen, 2010) ilustran estos hechos, al hacer frente a los abusos o al abandono, respectivamente, a partir de sus elementos más visuales y, sobre todo, de las mecánicas.

El arte independiente no sirve como contraposición al contexto más popular. Sus nuevas opciones comunicativas presentan numerosas innovaciones que llevan un determinado medio hacia adelante, confirmando sus posibilidades de trascendencia. Si el videojuego ha adquirido nuevas percepciones es en gran medida gracias a la presencia del terreno independiente. Sus obras más importantes no sólo han logrado asentarse entre el público, sino que además han influenciado sobremanera a los videojuegos de primera línea, al menos en su forma. Aún queda camino por recorrer, sobre todo en cuanto a contenido pero los pasos realizados ya son una enorme muestra del potencial que han alcanzado. Tanto es así que se ha establecido en los últimos años un nuevo estándar a medio camino entre los videojuegos más populares y el terreno *indie* conocido como doble A. Actualmente, obras como *Hellblade: Senua's Sacrifice* (Ninja Theory, 2017) o el reciente *A Way Out* (Hazelight Studios, 2018) se encuentran en este terreno, donde los recursos son menores pero la autonomía de los creadores es mucho mayor. De hecho, *A Way Out* está dirigido por Josef Fares que años atrás realizó *Brothers: A Tale of Two Sons*, una obra más concerniente al videojuego independiente donde volcó gran parte de sus reflexiones sobre la cooperatividad en los videojuegos. Multitud de periodistas, entre

ellos el ya mencionado José Altozano, afirman que la gran revolución de los videojuegos pertenece en gran medida al videojuego independiente, por su amplia variedad de temáticas así como de tratamientos, aportando nuevas experiencias que experimenten con la capacidad del propio medio (2016).

La importancia de tratar este tipo de obras se vuelve capital. Es algo similar a lo que ocurre en el cine, con películas independientes que calan en sus espectadores y permiten establecer nuevas miras sobre las diferentes propuestas. No es tanto un debate sobre la capacidad económica ni los recursos, sino más bien una reflexión sobre la creatividad. Los videojuegos independientes apuestan por una menor preocupación en los aspectos gráficos y se centran en un diseño artístico que esté en relación con la reflexión establecida. Con todo ello, el punto central de estos videojuegos, a menudo nombrados como *serious games*, es el jugador. Esto no implica que estas obras le aporten todas las herramientas pertinentes, sino que le involucran en experiencias mucho más directas y concretas. En muchos ejemplos, el contexto no es lo esencial y plantean un aquí y un ahora con un relato simple y firme. Por tanto, la narrativa propuesta se ve potenciada a través de unas mecánicas que poseen un efecto directo en aquello que se propone cada obra. Todo depende de las miras dispuestas en cada relato o si la interacción se convierte en la totalidad de la experiencia.

No obstante, la relación entre este tipo de obras y la inmersión del jugador será un aspecto mayormente explorado en el siguiente capítulo, con varias obras como ejemplos de estudio. A modo de conclusión previa, los videojuegos independientes se articulan como una de las principales fuentes de estudio en la actualidad de este medio. Tanto su influencia en la concepción más popular del medio como en el público jugador le otorgan una condición privilegiada a la hora de establecer los videojuegos como arte.

4 – Narrativa e inmersión del jugador.

Prólogo: La disonancia ludonarrativa.

Antes de comenzar, sería pertinente establecer una definición sobre la consideración de inmersión en el presente documento. Este concepto ha sido contemplado en diversos medios con respecto a las respectivas funcionalidades de cada uno. Como es comprensible, la inmersión producida en la literatura no se dispone del mismo modo que en el cine o en los videojuegos. Según Sherry Turkle, profesora de Estudios Sociales desde el punto de vista científico y autora de obras como *Alone Together: Why we expect more from technology and less for each other* o *Life on the Screen*, la inmersión responde al momento en el cual la persona deja de percibir su medio natural, concentrando la atención en otro elemento que le introduce en un medio artificial (1997). No obstante, este acercamiento permite una perspectiva global, referente a multitud de medios culturales. Para remitir a las obras videolúdicas, es necesario recurrir a una definición mucho más centrada en este medio. Según Navarro y citado por Baselga en su estudio sobre la cinemática introductoria como elemento de identificación e inmersión en el videojuego, la inmersión establece la identificación coherente de la ficción del videojuego que permite su aceptación por parte del jugador (2014).

Esta identificación se puede dar en diferentes momentos y por varios motivos. Baselga afirmaba en su documento que esta identificación y su posterior inmersión se daban con respecto a la escena cinemática como punto de arranque de la obra videolúdica, sentando las bases de lo que será posteriormente el desarrollo de la historia (2014). No obstante, esto no siempre se produce a partir de este determinado elemento. Un videojuego puede no producir ningún tipo de identificación en el jugador, aun cuando la presentación de las circunstancias y de los personajes se ha revelado desde el principio. El establecimiento de la artificialidad del mundo virtual precede a la posible identificación del jugador con dicho mundo, algo que corresponde al propio videojuego establecer durante la experiencia. Identificación e inmersión siguen el mismo camino, condicionados por la disposición que establezca el videojuego de sus bases. La historia, los personajes, las mecánicas, el interés intrínseco del universo jugable... Todo ello contribuye a la creación de las condiciones necesarias para que la inmersión se produzca.

Es importante que todos estos elementos persigan un objetivo común y, por tanto, avancen en una misma dirección. Como ya se ha comentado anteriormente en este documento, los videojuegos han conocido una importante evolución que ha propiciado que el conocimiento de sus propios elementos de interés sea cada vez mayor. Los estudios narratológicos y ludológicos conjuntos han sido grandes fuentes de influencia a la hora de desarrollar nuevas obras que experimenten en cuanto a sus vías de comunicación, principalmente a la hora de tratar la unión de las mecánicas y la narrativa. Actualmente, este último elemento mencionado, es la base estructural de muchos de los relatos establecidos en las obras video lúdicas, contribuyendo sobremanera a la inmersión del jugador.

Esto se explica de la siguiente forma:

Un relato suele implicar la existencia de unas determinadas circunstancias ocasionadas en unos personajes, con mejores o peores consecuencias. Este es el modelo tradicional (simplificado) en lo que a narrativa se refiere. En un videojuego, el relato adquiere una dimensión diferente, ya que los personajes nombrados como avatares hacen las veces del jugador en el mundo virtual establecido y, por tanto, en el propio relato. A la hora de establecer las acciones propias de los personajes con respecto a su dimensión en el videojuego propuesto, se disponen sus movimientos, habilidades, acciones propias, etc., a partir de las mecánicas del videojuego. Este elemento es básico ya que vertebra el desarrollo de la obra a partir del resto de los elementos, con especial atención a la narrativa. Es aquí donde mecánicas e historia se reúnen, formando un conjunto lógico y que permite al jugador sentirse parte de un todo cohesionado.

Supongamos ahora la situación en la cual mecánicas y relato no responden a una misma situación. Dependiendo de la obra en consideración, esta particularidad podría no ser advertida a un nivel superficial. Sin embargo, a la hora de analizar los pormenores del videojuego, la experiencia inmersiva se ve afectada. Si el relato dispone una serie de condicionantes diferentes con respecto a las mecánicas, las cuales conforman la principal conexión entre el videojuego y el jugador, la necesaria identificación no será completa y el proceso inmersivo habrá sido un fracaso.

Este problema responde a lo que Clint Hocking (2007) denominó disonancia ludonarrativa. Esta particularidad se produce cuando narrativa y mecánicas siguen rumbos muy diferenciados, sin que ninguno de los dos pueda adquirir una significación

completa. Hocking es desarrollador de videojuegos, contando en su trayectoria con grandes obras referentes al género *shooter* como *Far Cry 2* o pertenecientes a la saga *Splinter Cell*. Su artículo *Ludonarrative Dissonance in Bioshock* fue la primera aportación respecto a este fenómeno. Hocking contempló el conjunto de esta obra, el primer *Bioshock*, no tanto con respecto al relato y sí más centrado en la filosofía que plantea este videojuego. *Bioshock* posee una concepción de su universo con multitud de referencias y con una cierta crítica social, todo ello sustentado en la postura ideológica del objetivismo, postulada por Ayn Rand. Este videojuego encuentra su base en la obra literaria de Rand, *La rebelión de Atlas* (1957), donde volcó gran parte de los principios objetivistas. A grandes rasgos, el objetivismo defiende la individualidad por encima de todo, a partir del reconocimiento de la realidad cotidiana como base, con mayor importancia que las diferentes concepciones religiosas y con la búsqueda del mayor provecho por parte del ser humano (Rand, citado por Altozano, 2016). Todos estos principios se pueden observar en la base jugable de *Bioshock*, la cual dispone situaciones en las que el jugador se enfrenta a la postura objetivista.

Hocking señala la mecánica de la recolección de las Little Sister como principal en cuanto al establecimiento del objetivismo (2007). Si el jugador elige jugar a partir de su propio provecho, decidirá recolectar a las Little Sister, eliminándolas y recogiendo el material que contiene para así mejorar. Esto provocará que el desenlace de la obra sea diferente, colocando al jugador como un ser deplorable. Pero también existe la opción de denegar la postura objetivista. El jugador puede salvar a las Little Sister, convirtiéndolas en humanas pero sin obtener su poder. El final, por tanto, será diferente y alabará al jugador por tomar decisiones en favor de la supervivencia de la mayoría y no de la superioridad propia.

Estas disposiciones, además de mostrar consecuencias lógicas con respecto a las acciones del jugador en el desarrollo, permiten dar una mayor verosimilitud a lo establecido en la obra. Sin embargo, Hocking comienza a señalar problemas con respecto a otro tipo de mecánicas propuestas durante el relato. En particular, a la hora de establecer los objetivos del *gameplay*, el videojuego resulta muy taxativo. Hocking lo ejemplifica con la idea subyacente de ayudar al personaje Atlas para avanzar en la historia, planteando el problema que supone a partir de tres puntos (2007).

El primero de ellos cuestiona la lógica en cuanto a la propuesta objetivista persistente durante toda la obra. Suponiendo que el jugador sigue esta ideología, recolectando a las Little Sisters, todo aquello que no le proporcione un beneficio no se encontrará en consonancia con lo establecido. Teniendo en cuenta esta disposición, la idea de ayudar a Atlas podría suponer lo correcto en cuanto al relato pero las mecánicas reflejan algo completamente diferente (Hocking, 2007). Seguir las directrices objetivistas plantea que el ayudar a otro individuo no conlleve ningún perjuicio para el protagonista, en este caso, el jugador. Sin embargo, los obstáculos que el avatar va encontrando a lo largo de la historia para ayudar a Atlas le ocasionan peligros que podrían evitarse si no se inmiscuyera en tales hechos. De este modo, *Bioshock* sólo permite una vía posible, continuar con el objetivo establecido, a expensas de la contradicción que se pueda producir con respecto al relato y a las mecánicas. La otra opción dispuesta, denegar la ayuda a Atlas y colaborar con el otro personaje capital de esta obra, Ryan, es imposible. No se contempla tal opción en *Bioshock*, por lo que la libertad a la hora de elegir entre la vía objetivista o no, se limita a unos determinados momentos.

El segundo punto concerniente a esta problemática según Hocking se centra en la extraña propuesta que supone este objetivo (2007). Colaborar con Atlas conlleva una contradicción con respecto a la filosofía existente en la historia. Ayudar a Atlas implica no solo oponerse a Ryan, sino también eliminarlo. De nuevo, esto se ciñe a la filosofía objetivista. Si el jugador elige situarse a favor de estos principios, perseguir a Ryan supone un conflicto con respecto a las mecánicas y la historia. En esta situación, favorable al objetivismo, tanto el jugador como Ryan compartirán esta ideología. Por tanto, situarse del lado de Atlas supone ir en contra del objetivismo, siguiendo una nueva vía en cuanto al *gameplay*.

El tercer punto resume en gran medida lo comentado anteriormente. Tal como se ha mencionado, la libertad que propone *Bioshock* es limitada en cuanto al guion. Aun cuando los finales pueden variar con respecto a las decisiones adoptadas en las situaciones que involucran a las Little Sisters, el conjunto completo responde a una idea ya formada desde un principio. Hay que considerar que hasta cierto punto, esto es inevitable. Los videojuegos son conjuntos cerrados que pueden disponer o no diferentes vías para alcanzar un final ya de por sí establecido. Aunque existen distintas posibilidades en cuanto a los finales, esta particularidad solo responde a unos momentos puntuales en cuanto a la historia.

No obstante, esto no tiene por qué suponer un problema con respecto a la narrativa, pero en este caso las circunstancias sí lo disponen de tal manera (Hocking, 2007). Bioshock presenta un relato complejo, con unos personajes bien elaborados y con un contexto profundo. La idea de contar con una filosofía como el objetivismo que sirva de base, en un principio, aporta matices interesantes a la trama. El videojuego entrega estos planteamientos al jugador y le da las herramientas necesarias para que pueda desarrollar su jugabilidad según lo que considere a partir de sus principios. O, al menos, eso es lo que puede parecer.

Al marcar un objetivo principal que vaya en contra de una de las dos opciones jugables a nivel mecánico, la libertad acaba por contraerse a lo dispuesto en el propio videojuego. Esto afecta considerablemente a la identificación e inmersión del jugador. Si uno de los principios establecidos para lograr esa identificación es la base narrativa y mecánica de una supuesta libertad filosófica en cuanto a la jugabilidad, los límites del mundo virtual se expanden en gran medida y permiten que el reconocimiento de esa experiencia sea aún más inmersivo. Pero a la hora de contraer esos límites a partir de una narrativa preestablecida, la experiencia jugable acaba por mostrar sus características ficticias mostrando las verdaderas fronteras de la inmersión (Hocking, 2007).

En definitiva, la disonancia ludonarrativa se plantea como uno de los principales problemas con respecto a la inmersión narrativa y jugable del jugador. Ambos elementos, narrativa y mecánicas, deben funcionar en conjunto para entregar una experiencia completa. También hay que considerar que existen videojuegos que solo se centran en la jugabilidad, sin tener en cuenta un relato explícito y centrándose en la experiencia mecánica, tal y como se ha comentado anteriormente en los primeros ejemplos como *Pac-Man* o *Space Invaders*. Incluso aquí las motivaciones en el subtexto juegan un papel relevante, pero no se inmiscuyen en la inmersión del jugador, que posee unas motivaciones totalmente diferentes a las dispuestas en los videojuegos más centrados en la narrativa. Explicar en qué consiste a grandes rasgos la disonancia ludonarrativa es un importante punto de partida para comentar las diferentes vías narrativas y mecánicas que se han desarrollado en los últimos años en los videojuegos, tanto a nivel más popular como en el apartado independiente.

4.1 – Las “películas interactivas”. David Cage y las emociones presentes en la jugabilidad.

El videojuego, como ya se ha podido observar durante este documento, posee multitud de vertientes comunicativas. Desde aquellos que apuestan por un acercamiento más próximo al lenguaje cinematográfico hasta aquellos que demuestran una visión completamente centrada en la experiencia *in game*, es decir, sin diferenciar elementos narrativos preestablecidos y elaborando un conjunto completo. Dentro de este apartado, también se incluyen aquellos donde la simulación es el todo y cuya expresión se encuentra más ligada a lo que encierra el subtexto. A la hora de tratar los primeros títulos con una vocación narrativa relevante, es necesario remontarse a las primeras aventuras gráficas.

Estos videojuegos poseen particularidades muy diferenciadas con respecto a lo que se conoce como aventura convencional. En estos títulos, las acciones del avatar están muy limitadas, concretándose principalmente en los diálogos con los diferentes personajes de la obra y la interacción con varios objetos para desentrañar los desafíos que se proponen. La mayoría de estos desafíos se establecen como puzles, procesos dentro del *gameplay* en los cuales el jugador debe encontrar la solución mediante los diferentes mecanismos que articulan la obra. Estos puzles responden principalmente al ingenio que puede demostrar el jugador con respecto a las situaciones que se sucedan. No obstante, existen diferentes opciones de acercamiento a esta clase de desafíos.

Oliver Pérez Latorre en su obra *El lenguaje videolúdico. Análisis de la significación del videojuego* estudia los diferentes acercamientos que se pueden concretar, no sólo con respecto a estos títulos, sino con respecto a distintos niveles en cuanto a la jugabilidad, pero que obtienen una significación mayor a la hora de considerar las novelas gráficas por las especificidad de sus dinámicas. Por una parte, el acercamiento típico del jugador hacia los desafíos propuestos en una obra videolúdica se basará en la experiencia (Pérez Latorre, 2011 : 102). El videojuego determina unas bases mecánicas tanto con respecto al manejo del avatar como en consideración de la configuración del espacio virtual donde se desarrolle dicha obra. A partir de ahí y teniendo en cuenta las primeras fases como tutorial y aproximación del jugador a las dinámicas de la obra en cuestión, el desarrollo plantea una serie de primeros obstáculos de fácil resolución para que el jugador se familiarice con el sistema.

Más adelante, el videojuego proseguirá estos procesos, agregando particularidades que aumentarán su dificultad. No obstante, las soluciones a estos desafíos, se resuelven a partir de las mismas mecánicas e incluso poseen similitudes entre sí. Por tanto, la experiencia cobra un cariz mucho más importante en cuanto a la resolución de estos procesos, ya que el jugador optará por observar las dinámicas por las que se decantó anteriormente para resolver estos acertijos y avanzar en el desarrollo (Pérez Latorre, 2011 : 102).

Es aquí donde las aventuras gráficas presentan diferencias. Pérez Latorre desarrolla un acercamiento distinto en cuanto a la resolución de los puzzles. Tomando en consideración la pauta general correspondiente a este subgénero, las aventuras gráficas imponen una postura muy diferenciada en cuanto a la superación de estos desafíos, pero no un modelo constante. Esta mencionada postura encuentra su base en la corriente que explica Pérez Latorre la cual se articula en torno a la imaginación que pueda desarrollar el jugador (2011 : 103).

Es cierto que este componente es bastante abstracto, por lo que es necesaria una cierta delimitación. Pérez Latorre comenta que esta concepción en cuanto al *gameplay* rompe con la relación de experiencia anteriormente establecida en el modelo previo. Hasta cierto punto, estos puzzles (según el título en consideración) no plantean límites a la hora de su resolución, partiendo siempre desde unas mecánicas previamente establecidas, pero radicando su superación en cualquier elemento de la escena. Es obvio considerar que la solución, por tanto, no se encuentra a un nivel evidente y requiere de una asimilación tanto del entorno como de los objetos en posesión del jugador o, por el contrario, la no posesión de ellos (Pérez Latorre, 2011 : 104).

Este acercamiento se basa en unos rasgos generales y debe tenerse en consideración siempre a partir de los principios que establezca cada videojuego. Bien es cierto que se pueden encontrar ciertas excepciones o, mejor dicho, diferencias a la hora de considerar diferentes obras. La saga de *El Profesor Layton* tiene una marcada tendencia en cuanto a los puzzles que establece e incluso sustenta su narrativa en unos principios muy continuistas. Por otro lado, obras más recientes como *The Red Strings Club* (Deconstructeam, 2017), basa tanto su relato como sus mecánicas en una repetición constante pero cuyas particularidades varían con respecto a los personajes que se contemplan en cada puzzle, uniendo así narrativa y dinámicas.

En cuanto a la narrativa pertinente en este tipo de obras, su articulación está bastante definida. En el modelo clásico, las aventuras gráficas trasladaban su historia a partir de la interacción entre los diferentes personajes. Esto implicaba que la labor del jugador para desentrañar la historia era prácticamente total, sin grandes momentos interrumpidos por escenas predefinidas (Pérez Latorre, 2011 : 102). Además, los personajes lanzan los diversos desafíos que el jugador debe superar para continuar adelante en el desarrollo, por lo que su función es doble. Muchos de los procesos que se establecen en la jugabilidad poseen relación con el relato presente en la historia por lo que se produce una conjunción muy natural. Con todo ello, el relato se plantea como el punto crucial de la obra, manteniendo una cierta repetición en cuanto a las dinámicas de juego y concentrando la tensión narrativa en los diferentes personajes que aparecen durante dicha obra.

Todos estos elementos mencionados sirven como importante base para aquellos títulos popularmente conocidos como “películas interactivas”. Estas obras no dejan de ser aventuras gráficas pero con varios añadidos que fomentan una nueva experiencia jugable. Antes que nada, cabe contemplar el porqué de este nombre ya que en numerosas ocasiones, estos videojuegos se contemplan como películas que invitan a la participación del espectador. Muy significativo es el ejemplo de la obra *Beyond: Two Souls* (Quantic Dream, 2013), la cual se estudiará más adelante en este capítulo, que estuvo presente en el Festival de Cine de Tribeca. Este tratamiento no proviene solamente de los estudios o de la industria, sino que hasta cierto punto, también se sustenta sobre la prensa de videojuegos. Aquí se abre un debate bastante interesante sobre la forma de considerar o valorar estas obras, si desde el punto de vista cinematográfico o en base al lenguaje video lúdico. Ambas posturas poseen similitudes, pero principalmente encuentran diferencias en cuanto a sus textos. En este documento, estos títulos serán considerados a partir de la concepción desarrollada previamente, más cercana a los videojuegos y, en opinión de su autor, la forma en la que deben ser tratados.

Aun así, es cierto que no se puede obviar la importante influencia que posee el lenguaje cinematográfico en este tipo de obras. No obstante, si este hecho se ha extendido hasta la época actual es en gran parte gracias a la trayectoria de David Cage. Este director posee en su haber obras muy importantes en sus respectivas generaciones y todas situadas en un mismo género como es el de las aventuras gráficas.

Cage contempla los videojuegos como un medio de expresión que debe ser mucho más de lo que la industria concibe en él (Altozano, 2017 : 30). En cuanto a la utilización de los recursos en sus obras, juega un papel muy relevante un elemento ya tratado anteriormente en cuanto al lenguaje cinematográfico de los videojuegos: los *Quick Time Events* o QTE. Cage utiliza estos momentos en sus obras durante todo su desarrollo y casi se podría establecer que es el medio de expresión más cercano que posee en cuanto a mecánicas. Aquí es donde trata de lograr una identificación y posterior inmersión del jugador a partir de un recurso que, como ya se ha mencionado anteriormente, no favorece este hecho. Cage sitúa de forma expresiva los QTE en cuanto a la escena que está reproduciendo la cual requiere de la habilidad del jugador casi de manera instantánea (Altozano, 2017 : 133). Los botones que el jugador debe pulsar no se muestran de forma evidente y tampoco se detiene el tiempo para que la recepción sea más sencilla, sino que encuentran su lugar dentro del caos que supone la escena.

Pongamos como ejemplo una situación de pelea. El jugador debe realizar la secuencia de botones tal y como se muestran en pantalla, ya sea con los joysticks o con los comandos de reacción. No obstante, fallar una de las secuencias no implica el reinicio de la escena. Si el jugador no logra pulsar o realizar una determinada acción en el momento preciso, la escena tomará otro rumbo, con un contraataque del enemigo o situando a los personajes en otra posición. Es una utilización de los QTE muy interesante por diversos motivos. El más destacable concierne a la visión global de la escena como momento homogéneo. Tomando de ejemplo de nuevo la saga *God of War*, los QTE se tomaban como secuencias de remate sobre un enemigo o como inicio de una nueva fase en el enfrentamiento contra un jefe final. El fallo llevaba a tener que repetir por completo esa secuencia tal cual se había producido anteriormente lo cual restaba fluidez al sistema y limitaba la interacción del jugador así como su verdadera labor. Por otro lado, en la obra de David Cage, los QTE se plantean como verdaderas escenas de acción en las que el jugador se involucra para situarla en el rumbo que necesita para que la historia avance. A todo ello se suma la colocación expresiva de estos comandos de acción, ligados a la posición del personaje en la escena considerada.

Además de esta utilización de los QTE, Cage apuesta por unas mecánicas bastante minimalistas. El avatar puede moverse de forma libre por el entorno, pero a partir de ahí, cada nueva acción se indica a partir de un comando establecido en pantalla.

No son mecánicas o movimientos implantados en el avatar desde un primer momento sino que se encuentra supeditado a lo dispuesto en cada escena. Estos comandos también poseen una función expresiva en cuanto a la relación del movimiento del avatar con respecto a la acción que se indica realizar al jugador en el mando (Altozano, 2017 : 137). Hasta cierto punto, estos elementos se asemejan a la necesidad de mantener pulsado R1 para sujetar la mano de Yorda en ICO, reuniendo mecánicas y narrativa en un mismo conjunto. Pero lo más relevante es que estas formas de relato propuesta por David Cage busca situar al jugador en la figura del avatar, calcando sus movimientos dentro de las limitaciones establecidas.

Un elemento más a destacar dentro de esta forma de comunicación en cuanto a las obras de David Cage concierne a la situación de los personajes. Para lograr que el jugador encuentre una identificación con el avatar no basta con una imitación de sus movimientos. Necesita conocerlo e incluso sentirlo. Para ello, Cage propone dos recursos más. El primero de ellos hace referencia al “pensamiento” del avatar. El jugador interpreta a un personaje dentro del relato, el cual posee sus propias derivaciones e ideales.

Un comportamiento preestablecido, como si de un background del personaje se tratase. Por ello, aquí entra en mayor consideración el estudio de personajes que requiere de un actor, más que de la disposición de una acción dentro de un entorno. El jugador puede conocer los recovecos de estos personajes a partir de la interacción de sus propios pensamientos, en forma de botones que rodean al personaje. Dentro de estos botones, se incluyen diversos temas que inquietan al avatar, los cuales pueden ir desde el cumpleaños de su hijo hasta la necesidad de tomar una ducha para ir a trabajar. Esto envuelve al jugador en un aura distintiva, más concerniente al universo propio de ese personaje casi tratado como persona que al discurso completo en el cual el jugador puede desarrollar su propia experiencia (Altozano, 2017 : 137). Con todo ello, esto no implica una limitación de la libertad del jugador, al menos no de forma explícita. La acción sigue adelante y el jugador sólo se sitúa en otra posición en cuanto al desarrollo de la historia, pero puede seguir tomando sus propias decisiones. No obstante, esto también plantea problemas que serán estudiados más adelante.

El segundo recurso utilizado por Cage para favorecer un conocimiento mayor de los personajes y de las situaciones implica lo que José Altozano comentó en su obra *El Videojuego a través de David Cage* como los espacios vacíos (2017 : 85). Altozano

explicaba estos momentos como situaciones en las que la acción se detenía, como si de una parada en el desarrollo se tratase. Esto no implica que no ocurra nada, sino que son momentos distinguidos del desarrollo donde el personaje puede moverse con mayor autonomía. Altozano (2017 : 87) proponía como ejemplo una escena de *Heavy Rain* en la cual Ethan Mars, uno de los protagonistas de la historia, debe cuidar de su hijo Shaun. Las tareas se encuentran escritas en una pizarra con unos determinados tiempos que deberían cumplirse. Esta escena manifiesta varios aspectos. Por una parte, la libertad que posee el jugador con respecto a las tareas y los tiempos donde se configura el desarrollo que seguirá a esta escena así como la actitud con la que se concibe a Ethan. Si el jugador obedece los tiempos, Shaun tendrá la impresión de que su padre se preocupa por él, mientras que si no se cumplen las pautas, la relación entre ambos personajes se hará aún más fría. Este es el segundo concepto que se plantea en esta escena, uno mucho más intrínseco en cuanto a la historia y con mayor influencia cinematográfica. La relación entre Ethan y su hijo es bastante distante, con unos sucesos anteriores que marcaron a toda la familia. A la hora de interactuar con Shaun, el jugador puede observar estos hechos e intentar hacer algo por mejorar la relación.

El videojuego incluso dedica momentos de silencio en los que la expresión se encuentra totalmente contenida, con un padre que no es capaz de comunicarse con su hijo. Mientras Shaun hace los deberes, el jugador puede ofrecer su ayuda pero Ethan no es capaz siquiera de ser eficaz en este aspecto. Lo que continúa a este hecho es silencio, mientras Ethan observa a su hijo realizar sus deberes. No existe opción a la ruptura de ese silencio, de esa incomodidad, porque el jugador no está manejando un avatar. Está interpretando un personaje.

Aquí es donde se establece una problemática que se puede extender a los tres videojuegos principales en la obra de David Cage: *Fahrenheit*, *Heavy Rain* y *Beyond: Two Souls*. En los dos primeros, el jugador interpreta a varios personajes y este elemento conlleva una serie de implicaciones que se pasa a analizar. El hecho de interpretar a un personaje incluye varias motivaciones muy diferentes a la hora de manejar a un avatar. El avatar hace las veces del jugador dentro del videojuego, pero en este caso los personajes de las obras de David Cage poseen sus propios matices (Altozano, 2017 : 81). Esto cobra aún mayor relevancia en *Heavy Rain*, donde la diversidad de personajes hace que no quede claro desde que punto de vista se está determinando la experiencia.

Es interesante observar la historia desde diferentes opciones pero la realidad es que no determina un lugar claro para el jugador, que debe decidir jugar según lo que establece su determinada experiencia o a partir de las características de cada uno de los personajes (Altozano, 2017 : 89).

Por otro lado, existe otro aspecto relevante con respecto a esta cuestión, muy en relación a la diversidad en cuanto al manejo de los personajes. Altozano (2017 : 91) establecía que el hecho de jugar con un personaje y su contrario, tal y como ocurre en *Fahrenheit*, hace que el jugador no sepa en qué punto situarse. El desarrollo en estas situaciones hace trampas, obligando al jugador a realizar acciones que, aunque vayan en contra del manejo de otro personaje más adelante, es necesario para el desarrollo de la historia. Por tanto, la libertad en cuanto a las decisiones que llevarán a un final u otro en la historia no es realmente así. Primero, porque esas decisiones no dejan claro si responden a lo que haría el personaje o a lo que haría realmente el jugador. Segundo, por la elección que pueda adoptar el jugador de jugar según el beneficio de un determinado personaje, algo que finalmente resulta imposible ya que el videojuego impone contrarios de manera más o menos explícita.

Todo esto envuelve a *Fahrenheit* y a *Heavy Rain*, donde la alternancia de personajes es constante, pero en *Beyond: Two Souls* esta dinámica cambia. En esta obra, el jugador sólo maneja a un personaje, Jodie, y un alter dentro de la figura de este personaje llamado Aiden. Este último se manifiesta en forma de posesión que emerge en determinados momentos manejado por el jugador. De nuevo, el sistema es el mismo basado en los comandos de reacción y en los QTE. No obstante, el manejo de un solo personaje plantea diferencias en cuanto a los casos anteriormente comentados. Bien es cierto que esa divergencia personaje-avatar-jugador se mantiene, pues Jodie posee una serie de circunstancias que ignoran la figura del jugador por lo que los momentos de decisiones siguen planteando la misma problemática. Pero en esta ocasión, la historia juega un papel muy relevante a la hora de forzar el desarrollo. Aunque en este caso la situación del jugador queda mayormente esclarecida, tomando la figura de Jodie como principal, el relato parece situarse en su contra (Altozano, 2013). Si el jugador decide jugar tomando como referencia la figura de Jodie en tanto personaje, las dificultades se formarán en torno a la historia ya que se establecen una serie de momentos en contra de este personaje, tal y como comentaba José Altozano en su análisis (2013). No permite

una libertad de decisión al jugador según la concepción que el videojuego plantea sobre Jodie, mostrando escenas en las cuales su personalidad es completamente ignorada.

Esta serie de hechos afectan a la identificación del jugador con respecto a estas obras. En las dos primeras, *Fahrenheit* y *Heavy Rain*, no se puede hablar realmente del modelo clásico de identificación e inmersión del jugador con respecto al avatar, ya que las condiciones de estos personajes ya vienen implícitas dentro de la propia obra. Además, el hecho de jugar con personajes contrarios, aunque puede ser interesantes en cuanto a la historia, realmente forman una disonancia ludonarrativa muy patente. El jugador ya no es avatar, sino que encuentra su figura en una especie de Dios que maneja los hilos dentro del desarrollo. Aún sin conocer que ocurrirá posteriormente en el relato, el jugador conoce la dinámica de alternancia entre personajes por lo que en ningún momento encuentra un lugar claro. En *Fahrenheit* y *Beyond: Two Souls* el problema se encuentra en la falsa libertad que plantea. El jugador no decide, obedece. La configuración del relato y su desarrollo, considerando las diferencias pertinentes en cada caso, no permiten al jugador introducirse en la experiencia sino que tan sólo requiere de su intervención guiada en determinados momentos (Altozano, 2017 : 91). En *Fahrenheit*, el desarrollo está algo más enmascarado e incluso se consideró en su momento de estreno novedoso, pero en *Beyond: Two Souls* la dinámica es mucho más evidente, algo a lo que no favorece su manejo del tiempo. Por otro lado, *Heavy Rain* esconde sus cartas en cuanto a la historia pero refuerza la figura del jugador como un ente por encima de la experiencia. No es tanto un jugador-autor (Anyó, 2016 : 46), sino que también posee esa marca de obediencia con respecto a la historia. Aun así, en esta ocasión la diversidad de rumbos que puede adoptar la trama puede llegar a configurar una verdadera implicación por parte del jugador con respecto a la historia. Las decisiones suelen poseer una o dos opciones disponibles pero su relevancia se plasma más a la hora de descubrir por completo la condición de cada personaje y no tanto en un desarrollo preestablecido del relato.

4.2 – Los diferentes usos del *script*: desde Half Life hasta Uncharted.

A la hora de considerar el diseño de un videojuego, existen muchos factores a tener en cuenta. Tal y como se ha estudiado anteriormente en el presente documento, es un aspecto en el que se tienen todos los elementos en cuenta a la hora de concebir una idea conjunta. Es por ello que dentro del diseño, se suele trabajar por diferentes piezas

por formar un todo con un sentido completo. En términos de expresión, una obra trata de articularse según su género por lo que ya adquiere dentro de su concepción una serie de rasgos que definen el resto de elementos. Al menos, esa era la postura mantenida desde hace varios años, pero la evolución que ha conocido el videojuego ha roto este tipo de creencias (Pérez Latorre, 2011). Las fronteras entre los distintos géneros video lúdicas, a menudo identificables con aquellos que se pueden encontrar en el cine, se han quebrado principalmente por la fusión entre varios de ellos o, al menos, entre distintas características propias de los diferentes géneros. Esto provoca una amalgama de títulos que buscan innovar y lograr alcanzar nuevos estatus dentro de los ya conocidos, encontrando nuevas formas de expresión que desafían a los géneros preconcebidos.

Con todo ello, cabe destacar que uno de los principales rasgos en este desarrollo tiene que ver con la aparición de nuevos elementos expresivos propios del videojuego que afectan a la forma de tratar con los diferentes lenguajes dentro del medio. Como ejemplo encontramos los QTE que han conocido importantes variaciones en su condición, con mayores usos a nivel de expresión de los que tenía en su origen. Incluso han surgido nuevos recursos que han ampliado el concepto de experiencia en los videojuegos.

Probablemente, uno de los más importantes es el *script*. Según el diccionario sobre términos de videojuegos y cultura *gamer*, GamerDic, un *script* es una escena o secuencia que se ejecuta siempre de la misma manera, independiente de las acciones previas del jugador (2013).

Es necesario marcar la diferencia entre un *script* y una cinemática. Ambos ocurren de forma pre-programada, es decir, el jugador llega a un determinado punto donde se activa su correspondiente acción. No obstante, el matiz se encuentra en la realización de cada elemento. La cinemática detiene la acción en la mayoría de los casos y aun tratándose de un QTE, la dinámica del videojuego cambia y por tanto hablamos de un tratamiento distinto. Por su parte, el *script* ocurre dentro de la propia experiencia, afecta al entorno en el que se mueve el jugador, ya sea en el escenario o en cuanto a los personajes. El ejemplo más típico es el derrumbamiento de un determinado espacio mientras el jugador lo está recorriendo o escalando. Comienza a partir de ahí una fase de juego más frenética y alterada que, al fin y al cabo, es inevitable y se requiere para continuar en el desarrollo.

Con respecto a estos recursos, existen varios usos destacables utilizados en numerosos videojuegos. La base en cuanto a la utilización más pura del *script* se encuentra en la saga *Half Life* (Valve, 1998-2004). Tanto el original como su secuela sustentan su diseño en el *script* (Altozano, 2017), creando a su alrededor un universo mostrado a partir de la experiencia jugable más completa. No obstante, esta utilización del recurso estudiado le permite diferenciarse en cuanto a su forma y su propio desarrollo. Es complicado situar a *Half Life* en un determinado género. Podríamos establecer que se encuentra muy próximo al *shooter* y que incluso fue pionero en muchas de las innovaciones (Altozano, 2017) que podemos encontrar a día de hoy en este género. Pero aquí es donde entra el *script*.

Al desarrollar una obra a partir de una determinada filosofía de diseño constante, *Half Life* se permite el lujo de poseer un *gameplay* tremendamente variado. Es un videojuego que busca ser inclasificable, única en cuanto a su concepción y con multitud de matices. El desarrollo marcado a partir de un relato que se transmite a partir de las particularidades que se establecen dentro del universo que es *Half Life* requiere que cada nueva adición a la historia se plantee con novedades jugables. Es por ello que las mecánicas, aunque establecidas desde el comienzo de la obra, siempre encuentran nuevas formas de expansión. De los disparos se pasa a fases más centradas en las plataformas, del belicismo al terror propio del *survival horror* (Altozano, 2012), todo ello aderezado con puzzles muy en consonancia con la historia que se cuenta. Por tanto, nada resulta artificial gracias al planteamiento tan explícito de su mundo, donde la historia debe ser descubierta por el jugador.

Este es un aspecto bastante novedoso en *Half Life* y que servirá de base para otros títulos que serán tratados más adelante. Antes de avanzar, cabe destacar de nuevo la relevancia del *script* en estas obras. El universo planteado por *Half Life* se presenta como un todo que el jugador no sólo debe recorrer, sino descubrir (Altozano, 2017). No se estructura en una línea recta en la cual pasar de un objetivo a otro. El jugador debe observar cada pequeño detalle que se encuentra a su alrededor para desentrañar todos los aspectos de la historia. Estos pequeños fragmentos se articulan en forma de *scripts* menores (Altozano, 2012), que ocurren por dos razones: para aportar datos al relato y de este modo, dar lugar a un avance en el desarrollo, y para dar verosimilitud al mundo de *Half Life*. Todo en este videojuego transmite algo, pues toda la experiencia requiere de la

observación dentro del apartado jugable. No hay cinemáticas, pues *Half Life* ya transmite como un gran *script* constante dentro de un universo complejo.

Por todo ello, es muy complicado clasificar a *Half Life*. Es un videojuego alabado dentro del sector por todos estos elementos y por las innovaciones que planteó, más aún se le sitúa en el género del *shooter* donde, hasta entonces, las propuestas habían estado muy limitadas. *Half Life* experimentó con el *script* no sólo para transmitir una historia, sino también para elaborar un mundo enteramente jugable (Pérez Latorre, 2011) y en el cual el jugador necesitase de una inmersión completa. Aquí es donde radica la utilización tan absoluta del *script*, en la identificación e inmersión del jugador dentro de una experiencia sin cortes, completamente centrada en la jugabilidad, en el descubrimiento de un relato comunicado a partir del lenguaje videolúdico.

Pero esta no es la única utilización característica del *script*. Desde luego, es un recurso muy versátil que permite crear secuencias muy naturales con respecto a la jugabilidad que se plantea desde un primer momento en una determinada obra. Es un elemento ligado al lenguaje de los videojuegos, pero éste lenguaje también permite multitud de adiciones. Como ya se ha destacado anteriormente, el lenguaje cinematográfico dentro del enfoque más videolúdico es constante. En este documento ya se ha destacado la importancia de las cinemáticas a la hora de narrar en un videojuego, tanto para bien como para mal. Junto con este elemento, el *script* ha sido un recurso muy relevante a la hora de tratar con el lenguaje cinematográfico. Es algo bastante comprensible, pues permite dar a una determinada experiencia momentos que se salen de lo preconcebido. Para este análisis se dispondrá de diferentes videojuegos pertenecientes a varios géneros diferenciados entre sí.

Estos géneros también se pueden encontrar en el cine, por lo que se comprende este acercamiento entre el *script* y sus formas comunicativas. Para comenzar, se procederá al estudio de la expresividad y uso del *script* en un videojuego de terror perteneciente al survival horror (Anyó, 2016 : 165) como es *Dead Space* (EA, 2008). Su estructura bebe en gran medida de obras cumbre dentro del género como la saga *Resident Evil* o *Silent Hill*, así como de otros títulos más considerados de culto como *Dino Crisis*. Pero las influencias más notorias dentro del diseño de este videojuego provienen del cine, con películas espaciales dónde criaturas extrañas acechan al protagonista (Anyó, 2016 : 166). Los ejemplos más notorios son *Alien* (Ridley Scott, 1978) y *Horizonte Final* (Paul W.S.

Anderson, 1997). Teniendo en cuenta todas estas influencias, *Dead Space* trata de llevar el planteamiento de una película de terror a una experiencia jugable (Anyó, 2016 : 166). En primer lugar, el jugador posee herramientas para vencer a sus enemigos pero principalmente destaca su enorme indefensión. Los escenarios, además de ser oscuros, son lo suficientemente grandes como para coger desprevenido al avatar e incluso dejarle sin salidas entre varios enemigos. Por otra parte, los enemigos poseen un diseño muy diferenciado de cualquier criatura alienígena, pues en realidad son humanos afectados por un virus. Esto afecta a la hora de justificar la inteligencia artificial de estos seres y su comportamiento.

Con todo ello, la dinámica principal en esta obra se basa en situar al jugador en escenarios con poca iluminación y con los suficientes huecos como para que no se puedan controlar las esquinas. Aquí entra en juego la utilización del *script*. Junto con el avance del jugador por escenarios oscuros, el silencio se plantea como un añadido crucial para dotar a la experiencia de un cariz terrorífico. A todo ello se unen lo que en cine se conocen como los *jump scares* (Your Dictionary, 2018). Estos momentos se salen de la atmósfera planteada dentro de la película tanto a nivel de imagen como sonora, cogiendo desprevenido al espectador.

En este caso, la sensación es mucho más significativa pues la inmersión del jugador en el videojuego se antoja más profunda. El jugador no sólo visualiza la obra sino que la experimenta a través de un avatar. Es un mecanismo muy similar a la propuesta en el cine pero en este caso no sólo se limita al momento, pues también desarrolla una respuesta en el jugador. Al sobresalto le sigue un movimiento por parte del jugador, ya sea el enfrentamiento contra un enemigo o la huida de un determinado escenario. La navegación que había sido la constante previamente se ve alterada por un *script* inesperado que altera la condición del avatar y, por tanto, del jugador, que espera en todo momento que ese *script* se produzca para reaccionar.

Esto se plantea en cuanto al terror en tercera persona, es decir, con la cámara por encima del avatar y con el jugador siempre consciente de su figura. Las diferencias con respecto a esta particularidad son notorias ya que cambiar de la tercera persona a la primera limita la visión del jugador. Para este análisis se dispondrá del estudio de *Bioshock* y *Resident Evil VII* (Capcom, 2017) con respecto al uso del *script*. El primero posee similitudes en cuanto a su condición con *Half Life*. *Bioshock* no es solo un

videojuego de terror, pero tampoco es solo un videojuego de ciencia-ficción pues posee multitud de influencias que conforman un relato complejo. En *Bioshock* todo ocurre en primera persona y su desarrollo alude a momentos más centrados en una experiencia ligada al terror. Cobra especial relevancia la limitación en cuanto a la visión del avatar, que obliga al jugador a tener cubierto tanto el frente como los lados así como la espalda. Como es comprensible, al observar una de estas posiciones, se desprotegerá al resto. Es un aspecto importante que cobra un cariz aún mayor en los enfrentamientos, con varios enemigos que llegan desde distintas posiciones. El jugador, por tanto, vuelve a encontrarse desprotegido, aunque en esta ocasión posea mayores herramientas para la batalla. No obstante, con respecto a los *scripts*, la circunstancia es mucho más relevante. Al situar la cámara en primera persona, la activación de un determinado *script* puede pasar desapercibida para el jugador por lo que su tiempo de reacción será menor. Aquí la experiencia no se centra tanto en el lenguaje cinematográfico, ya que su desarrollo es casi por completo *in game*. No existen cinemáticas, sino *scripts* bien elaborados que permiten la integración del jugador dentro de los momentos cumbres y con situaciones similares a las anteriormente estudiadas en *Dead Space*.

Es todo lo contrario a lo propuesto en *Resident Evil VII*. Este videojuego marcó una necesaria renovación en la saga a partir de experiencias de terror propias del circuito independiente. La primera persona fue uno de los principales añadidos en este título, aderezado con un desarrollo que se planteaba casi por completo en una experiencia basada en la jugabilidad, sin muchos cortes de escenas. Es por ello que el *script* se articulaba como un recurso esencial a la hora de transmitir terror en el jugador. Su ambientación y atmósfera favorecían la inmersión del jugador, que denotaba de nueva una indefensión constante (Altozano, 2017). Lo anteriormente mencionado con respecto a la primera cámara en primera persona encuentra un avance más relevante en esta obra al oscurecer aún más los escenarios. La utilización del *script* se asemeja a la planteada en *Dead Space*, con una correspondencia en el cine de terror, pero en esta obra encuentra momentos más minimalistas.

Se trata de sonidos que advierten de un peligro posterior, caídas de objetos sin aparente importancia o luces que se encienden de repente. Son pequeños *scripts* que favorecen una experiencia inmersiva más cercana aun a las películas de terror, donde los pequeños detalles sustentan gran parte del desarrollo.

A todo ello se suman los *scripts* que buscan expresar grandes momentos, donde ya han logrado una importante significación. Sigue siendo una experiencia más cinematográfica, con elementos propios de su lenguaje pero introducidos a partir de un recurso puramente videolúdico.

Como se ha podido observar, la influencia del *script* en el *survival horror* conoce varias vertientes, desde la más centrada en una experiencia basada en la jugabilidad constante hasta aquellas que buscan trasladar el lenguaje del cine de terror a los videojuegos. Por ello, el *script* destaca en gran medida por su espectacularidad a partir de lo inesperado. Un momento que se activa al llegar a un determinado punto cuya acción posterior involucra al jugador. Por tanto, el *script* encuentra también una respuesta muy satisfactoria en los videojuegos de acción y aventuras, donde destaca una desarrolladora por encima del resto: Naughty Dog.

Anteriormente, se subrayaba en este documento la utilización por parte de la saga *Uncharted* de los QTE, que buscaban introducir al jugador en escenas espectaculares. Además de este recurso, el *script* se articula como un elemento crucial para aportar una significación completa a este tipo de obras (Altozano, 2016). En este caso, la intención por parte del videojuego es la de situar al jugador en momentos frenéticos en los cuales la acción no se detiene y requiere de una rápida respuesta por su parte. Un ejemplo típico son los momentos de escalada por parte de Nathan Drake, protagonista de la saga. Los escenarios por donde se producen estos momentos resultan inestables a simple vista por lo que el *script* ya se puede anticipar. No obstante, es en la realización donde encuentra su verdadero enfoque. A la ruptura del soporte en el que se encuentra Nathan le sigue un desastre en cadena que requiere de la habilidad del jugador a partir de las mecánicas propuestas para salir airoso. Son momentos que el jugador no se limita a observar y sí a experimentar como si de un verdadero héroe se tratase.

La sensación que produce es muy satisfactoria ya que encuentra un frenesí incontrolado e inevitable que traslada a la inmersión del jugador un momento de tensión. Esto en cuanto a la acción, pero en Naughty Dog decidieron experimentar aún más con las posibilidades del *script* dentro del lenguaje cinematográfico y videolúdico con su obra *The Last Of Us*. Este videojuego es una rareza digna de un estudio más pormenorizado en cuanto a su condición. El desarrollo encuentra momentos para la expresión más ligada al cine, con influencias de títulos como *Hijos de los Hombres* (Alfonso Cuarón, 2006),

pero su experiencia está basada en lo que transmite la jugabilidad. José Altozano daba gran relevancia a lo dispuesto con respecto a los disparos, que encontraban una enorme tensión y potencia en sus impactos (2013). Todo ello aporta una suerte de verosimilitud a una obra situada en un mundo pos apocalíptico.

La crudeza en cuanto a las ejecuciones cubre en gran medida los momentos QTE de la obra, que se aleja del tono aventurero de *Uncharted*. Con respecto al *script*, su utilización presenta innovaciones muy relevantes. Hasta cierto punto, se denota la influencia de *Half Life*, que encontraba la significación de pequeños *scripts* dentro de un todo homogéneo. *The Last Of Us* no se sustenta del mismo modo. Tiene fases donde cada ocurrencia trata de transmitir, pero lo más común es la navegación y el avance por parte del jugador. El videojuego está protagonizado por dos personajes: Joel y Ellie. Sólo en un momento podemos manejar a Ellie, por lo que durante toda la obra el jugador encuentra su identificación en el avatar Joel. Pero los *scripts* favorecen el desarrollo de ambos personajes. Los momentos de interacción entre Joel y Ellie forman la significación más compleja del *script* dentro de esta obra. Es una utilización mucho más naturalizada y amena, dejando a las claras que el relato narrado tiene a estos dos personajes como punto principal (Altozano, 2013).

Es una historia sobre Joel y Ellie por lo que sus interacciones se antojan cruciales. Es por ello que el videojuego involucra al jugador en este tipo de momentos, no tan espectaculares y sí con mayor significado emocional en la expresión. La identificación no sólo se produce a un nivel estructural sino que se plasma en una suerte de dualidad de la cual el jugador forma parte al involucrarse en la relación entre Joel y Ellie. Por supuesto, el desarrollo también encuentra situaciones para que el *script* desarrolle su potencial más espectacular, con momentos precedentes a grandes enfrentamientos. Pero al centrar su avance en una navegación más sutil y silenciosa (Altozano, 2013), los momentos de ruptura no son por lo alto, sino en un tono similar dónde ambos personajes encuentren su expresión.

4.3 – Los *sandbox* y las posibilidades de crear nuevas narraciones.

La consideración de los distintos videojuegos tratados a través del género al que pertenecen ha sido una constante en el presente documento. Aunque en determinados momentos ha servido como complemento a la hora de explicar un cierto recurso o una corriente predominante en cuanto al diseño. Con respecto al aspecto narrativo también

existen numerosos elementos que se han estudiado en los diferentes capítulos de este trabajo, teniendo en cuenta varias formas de trazar un lenguaje en diversas obras. No obstante, también existen formas de concebir la jugabilidad considerando las mecánicas y principalmente la narrativa.

Desde una perspectiva más lineal de la historia hasta concepciones metafóricas más concernientes a la corriente independiente de los videojuegos. Estos aspectos no dependen tanto del género al que pertenezca una determinada obra pero si posee relevancia en todo el proceso. En general, un videojuego más centrado en la acción y la aventura buscará un entorno narrativo directo (Pérez Latorre, 2011), que establezca los objetivos de manera clara y concisa para que el jugador pueda disfrutar de una experiencia más amena en cuanto al relato y efectiva con respecto a la espectacularidad del *gameplay*. Por otro lado, los videojuegos RPG apuestan por una navegación y una concepción del mundo extensa, que permita al jugador adentrarse en él y descubrirlo para en el proceso descubrir a su propio avatar, a menudo personalizable por él mismo (Pérez Latorre, 2011 : 126). Esto afecta también al desarrollo narrativo, el cual se establece mediante diferentes puntos cohesionados a partir de la aparición de nuevas zonas recorridas por el jugador donde se realizan nuevos objetivos con mayor o menor relación con la misión principal.

Este último concepto, la misión principal, es el punto de partida para desarrollar los videojuegos denominados como *sandbox*. Su traducción literal al español sería “caja de arena” haciendo referencia a los emplazamientos recreativos en los parques para los niños donde, a priori, la imaginación es el único límite. Por supuesto, la definición referente a los videojuegos es mucho más restringida. Recurriendo de nuevo al Diccionario online sobre videojuegos y cultura gamer, GamerDic, el *sandbox* es un determinado género en los videojuegos donde el jugador cuenta con cierta libertad para moverse por el escenario con varias rutas y afrontar las distintas misiones principales o secundarias en el momento y en el orden que lo decida (2013). Este documento considera que esta definición plantea un conflicto relevante: la concepción de *sandbox* como género.

No es algo restringido a esta definición ya que muchos documentos así como análisis de diferentes obras lo consideran de esta manera. No obstante, basta con fijarse en dos ejemplos de videojuegos muy diferenciados entre sí. El primero de ellos es *Grand Theft Auto V* (Rockstar, 2013) o *GTA V* para abreviar y el segundo *The Elder Scrolls: Skyrim* (Bethesda, 2011) o *Skyrim*. En el primer ejemplo expuesto, tratamos con una obra

de acción con una ambientación basada en la mafia y en los bajos fondos en un contexto cercano a la actualidad. *Skyrim*, por su parte, se plantea en un universo de fantasía, con criaturas como dragones o elfos, propias de una mitología ligada a la literatura. Ambos videojuegos articulan sus mundos con acceso libre para el jugador, incluso incentivando la navegación y el descubrimiento de sus pormenores. No obstante, las características de ambos títulos están perfectamente diferenciadas, sobre todo considerando su aproximación a la figura del avatar. En *GTA V*, el jugador conoce el relato a partir de un determinado avatar que ya de por sí posee un contexto propio relevante para con la historia. Puede personalizar ciertos aspectos del personaje pero no encuentran gran impacto en el desarrollo del relato. En *Skyrim*, las opciones de personalización son mayores, partiendo de la base de que ese avatar busca ser un reflejo elegido por el propio jugador dentro de la experiencia jugable.

La concepción en cuanto a la acción también está muy diferenciada. *GTA V* busca la espectacularidad durante el enfrentamiento constante con armas de fuego, uniendo al lenguaje cinematográfico un toque de mayor violencia. Por otro lado, *Skyrim* opta por configurar su mundo para que el jugador pueda conocerlo y desarrollar su propia experiencia al ritmo que elija, con una cantidad menor de enfrentamientos y con momentos dedicados a diálogos que configuran la historia del videojuego. En un primer acercamiento, se podría incluir a *GTA V* en el género de acción mientras que *Skyrim* pertenece más al género de RPG aunque con clara visión hacia la aventura y la acción. Por tanto, según lo establecido en este documento, el *sandbox* no se articula como un género, sino que posee mayor relación con la configuración del mundo de un determinado título, tanto a nivel narrativo como jugable. Es una tipología de videojuego en cuanto a la articulación que posee sobre el mundo de juego.

Volviendo al concepto de la misión principal, este es un objetivo que se plantea como centro en la gran mayoría de videojuegos. Ya sea una obra más lineal, centrada en llegar a ese punto principal, o con una filosofía más amplia, la misión principal se antoja crucial en numerosos títulos con un relato importante. En cuanto a los *sandbox*, su concepción es algo más arbitraria y depende de cada caso. Como norma general, existen una serie de misiones principales que se van sucediendo a medida que se completa una tras otra, desarrollando a partir de ahí nuevos avances en el relato.

Por tanto, aunque el universo planteado en un videojuego de tipología *sandbox* ya de por sí encuentra incentivos para que el jugador encuentre regocijo en la experiencia, la misión principal configura un hilo conductor que sirve como primer punto para la identificación e inmersión del jugador en una determinada obra. A su vez, las misiones secundarias sirven como complemento a estas misiones principales y son la manifestación en forma de actividad de lo que supone el universo en el que se desarrolla la acción (Pérez Latorre, 2011 : 128). Aunque el conocimiento de diferentes lugares dentro del propio videojuego se plantea como una acción interesante de por sí, las misiones secundarias conllevan una implicación en cuanto al conocimiento de nuevos personajes. Son elementos que llevan a nuevas tramas alternativas al relato principal y que enriquecen la concepción del universo en el que se desarrolla la acción. Incluso pueden complementar a la historia principal o a alguno de sus personajes, aportando nuevos matices o nuevas vías para su desarrollo.

Aun así, existen ejemplos que se salen de esta concepción, algunos de ellos muy actuales. Para esta exposición, se utilizará como ejemplo el videojuego *No Man's Sky* (Hello Games, 2016).

Esta obra posee una vertiente enteramente *sandbox* dentro de un desarrollo no lineal en un vasto universo espacial. El objetivo que se establece como principal es llegar al centro del universo, pero no existen motivaciones con respecto a un relato, por lo que no encuentra su lugar dentro del contexto del videojuego. No obstante, eso no implica que el videojuego no posea una narración relevante. Cada nuevo mundo descubierto por el jugador establece sus propios parámetros y características, con nueva vegetación y especies diferenciadas del resto de espacios. El jugador posee libertad para moverse dentro de cada mundo, recolectar aquello que le sea necesario o enfrentarse a las criaturas que se le apetezca. No existe un hilo conductor que articule la experiencia, sino que el jugador, a partir de su inmersión, establece esa experiencia como enteramente propia.

Con todo ello, *No Man's Sky* también encuentra limitaciones dentro de las libertades que promueve. Al no haber un texto al que ceñirse, ni siquiera en forma de historias relativas a la concepción de cada mundo, el universo en el que se encuentra inmerso el jugador se antoja vacío, con tareas menores dentro de un objetivo bastante etéreo. Aquí entra en consideración la creación de narrativas por parte del jugador dentro de este tipo de videojuegos.

Al dotar al jugador de una libertad completa, a priori (ya se estudiará más adelante dónde encuentra sus límites), el jugador puede campar a sus anchas dentro de un universo regido a partir de sus decisiones. Estas decisiones no se refieren en cuanto a la historia principal o al relato que articula el desarrollo, sino a la acción del jugador dentro del propio universo. Esto hace que la experiencia se salga de la norma y se encuentre a expensas de la acción del jugador. Aquí entran dos conceptos que Lluís Anyó desarrolló en su libro *El jugador implicado; videojuegos y narraciones*. Anyó establece la figura del jugador como creador dentro del universo planteado en un videojuego (2016 : 43). El autor del videojuego se articula como el desarrollador de la obra, su director, pero en la propia diégesis que es el videojuego y su universo, el jugador puede establecer sus propias narraciones con respecto a las características del universo pertinentemente planteado (Anyó, 2016 : 48). El jugador puede dejar su marca en ese mismo mundo, puede atacar a los personajes no jugables o PNJ (GamerDic, 2013) y provocar un desastre que afecte a la estructura de ese mundo. No obstante, aquí entra un aspecto relevante a las consecuencias que estos actos puedan ocasionar en ese determinado universo. Se establecerán dos ejemplos jugables en cuanto a esa libertad propuesta en una obra.

Tal y como se ha comentado anteriormente, las tramas secundarias suelen desarrollarse a partir de nuevas misiones encargadas por personajes añadidos que pueden tener o no una relación con la trama principal. Pongamos como ejemplo que el jugador decide matar a este personaje. La consecuencia es evidente: la trama secundaria no se desarrollará, por lo que esa partida habrá adquirido una dimensión muy diferente a cualquier otra. No sólo no se llevará a cabo, sino que el jugador de hecho habrá elegido eliminarla al aniquilar a dicho personaje. El segundo ejemplo sitúa al jugador con la intención de destruir un determinado lugar con una serie de personajes no jugables que se verán afectados y que incluso pueden ser eliminados. El videojuego establece una autoridad que se utiliza como vara de medir cuando el jugador funciona en contra de lo establecido como “legal” o “ético” dentro de la experiencia, casi como si de la realidad se tratase. Su objetivo es atrapar o eliminar al jugador. Esta autoridad se plasma en forma de inteligencia artificial que, si logra su objetivo, penalizará al jugador desproviniéndole de sus recursos. No obstante, a nivel formal y con respecto a la narrativa, el jugador no encontrará verdaderas consecuencias en cuanto a su experiencia.

La autoridad, basada en una estructura legal propia de la realidad, no establecerá antecedentes en cuanto a los actos del jugador si vuelve a cometer semejantes fechorías. Por tanto, la verosimilitud de este universo no es completa ya que encuentra su base en una suerte de abstracción con respecto a una aproximación del mundo real.

Pero esto no plantea límites, sino nuevas posibilidades que encuentran su lugar en el contexto de Youtube. En los últimos diez años, esta plataforma ha conocido un desarrollo muy relevante, con los videojuegos como grandes responsables. El contenido ligado a los *gameplays* sigue siendo una enorme fuente de entretenimiento para una gran parte del público de Youtube, con canales que han basado su éxito en este tipo de videos.

De este modo, el establecimiento de la experiencia de un determinado jugador dentro de un videojuego, se establece como principal para recrear diversas situaciones que conformen una narrativa seriada. Esta narrativa se configura como alternativa a la principal y a las tramas secundarias, conformándose como la constancia del paso del jugador por un determinado universo jugable.

La figura del jugador creador (Anyó, 2016 : 43) conforma una evolución muy considerable que incluso le permite crear ficciones dentro de una misma ficción y con un carácter periódico, dirigido a un público que, del mismo modo, puede crear sus propias experiencias dentro de esos mismos contextos, estableciendo una retroalimentación constante (Altozano, 2015).

Asimismo, Pérez Latorre (2011) también trataba en su obra el concepto del jugador modelo, el cual se basaba en la consideración de un jugador que juega a partir de las normas de un determinado videojuego pero que también se encuentra abierto al desafío de sus mecánicas. Es decir, contempla todas las posibilidades de que dispone el videojuego, preestablecidas o descubiertas con posteridad (Pérez Latorre, 2011 : 95). Esto entronca con el contexto de Youtube, donde se desafían las leyes primarias de diferentes títulos e incluso se modifican, creando nuevos contextos y nuevas narraciones. Destaca el desarrollo de los *mods*, elementos que alteran el aspecto o las mecánicas de un determinado videojuego, posibilitando la recreación de situaciones diferentes a las anteriormente concebidas. Esto permite que a la hora de crear contenido para esta plataforma, los jugadores se establezcan como jugadores modelo que recrean todas las situaciones posibles dentro de una determinada experiencia jugable (Altozano, 2015).

Para finalizar este análisis, cabe destacar un aspecto relevante en cuanto a los videojuegos en general pero que cobra una relevancia aún mayor en estos títulos a raíz de su condición y propuesta en cuanto a la libertad jugable. Tomado a partir del ensayo de Janet Murray, *Hamlet en la Holocubierta* (1997) como primer documento de relevancia en cuanto a este elemento, la proceduralidad se basa en la generación por procedimientos, concerniente a cualquier dispositivo perteneciente a la plataforma digital (1997). Aunque Murray inició el debate en cuanto a la proceduralidad en la narrativa del cibertexto y, por tanto, en relación a los videojuegos, su concepción de este medio pasaba por alto el gran componente narrativo que podía llegar a tener, caracterizando a los videojuegos por su extracto más puramente lúdico por encima del resto de rasgos (Murray, 1997 : 109). Esta resolución se basa en gran medida en la contemporaneidad del medio, momentos en los que aún no se había producido una evolución sustancial en el aspecto narrativo del videojuego. Sería Ian Bogost en su obra *Persuasive Games* (2007) quien tomaría el testigo de Murray en cuanto a los principios de la proceduralidad. Según Bogost, la proceduralidad se articula como el sistema de reglas que sustenta un sistema informático o digital, el cual es cerrado y que conlleva la creación de procesos de forma progresiva (2007 : 4).

No obstante, Bogost lleva esta concepción de la proceduralidad a conceptos de la vida diaria, a las religiones o incluso a las configuraciones más burocráticas, destacando un vínculo entre la realidad y aquello que se manifiesta en los videojuegos (2007 : 5).

Son estos principios los que imponen los límites a la supuesta libertad de los *sandbox*. Aunque se articulan en varias actividades de recreamiento alternativas a la historia principal, estas se encuentran pre configuradas por el sistema, sustentadas en las reglas que impone la proceduralidad. No así en su resultado, el cual puede representar una serie de casos que conlleven consecuencias diferentes en cuanto a su desarrollo con el resto de la experiencia. Por tanto, los *sandbox* plantean un conflicto con respecto a su condición misma, donde sustentan una libertad como principal en su funcionamiento y como atractivo publicitario, pero la propia pertenencia a este medio conlleva unas limitaciones preestablecidas.

4.4 – La saga Souls y su concepción de aventura.

Considerando los diferentes géneros repasados que conllevan una inmersión relevante con respecto al jugador en los videojuegos, la aventura y la acción han cobrado una relevancia muy reseñable. Su concepción a la hora de configurar una narración ha conocido diferentes formas, algunas más ligadas al lenguaje filmico y otras más centradas en el establecimiento de una experiencia jugable a partir de la importancia del mundo como descubrimiento. Esto es un abanico ya de por sí bastante amplio, pero es en la fusión de géneros dónde las concepciones previas se quedan estancadas. Oliver Pérez Latorre en su ensayo sobre *Géneros de juego y videojuegos* (2011) configura una tabla de videojuegos según la finalidad del jugador implícito. De esta clasificación se derivan dos divisiones relevantes:

- El fin de la experiencia, el cual puede estar sustentado en la victoria o derrota, el descubrimiento o construcción narrativa y la comprensión del funcionamiento del sistema.
- La estructura del *gameplay*, donde se puede encontrar una tendencia al *gameplay* rígida y una tendencia al *gameplay* abierta (Pérez Latorre, 2011).

A partir de aquí, se presuponen los siguientes géneros. Si el *gameplay* posee una tendencia rígida basada en la victoria o la derrota, el videojuego pertenecerá al género de acción. En contraposición, si el *gameplay* posee una tendencia abierta, estaremos hablando de un videojuego de estrategia. Considerando si la obra acude a un descubrimiento o, por otro lado, a un centralismo en la construcción narrativa, la clasificación también variará. Partiendo de este fin de la experiencia, si el videojuego posee un *gameplay* con tendencia rígida, el género resultante será el de aventuras, mientras que si la tendencia es abierta estaremos hablando de un videojuego de rol. Por último, considerando la comprensión del funcionamiento del sistema, la tendencia al *gameplay* rígida configura un videojuego como simulador, mientras que el *gameplay* con una tendencia abierta establece una simulación como tal (Pérez Latorre, 2011).

No obstante, la saga de títulos que se pasa a analizar en este punto, contradice esta clasificación realizada por Pérez Latorre. En particular, los puntos a considerar se sustentan en el apartado del descubrimiento o la construcción narrativa, con necesidad de diferenciar entre uno de los dos tipos.

Es por ello que la alternancia entre videojuego de aventuras o de rol no se aplica ni con respecto a su configuración en cuanto al *gameplay* ni en el propio fin de la experiencia, resultando como una alternativa muy relevante y que rompe con las clasificaciones primarias.

Demon's Souls (From Software, 2009) dio comienzo a esta saga de obras dirigidas (no en su totalidad) por Hidetaka Miyazaki. Tanto por sus elementos propios en cuanto al *gameplay* o al *HUD*, como por su narrativa, este videojuego fue rápidamente reconocido por la prensa internacional, aunque su éxito en el público no fue tan reseñable. Su siguiente lanzamiento, *Dark Souls* (From Software, 2011) encumbró tanto a su director como a la saga tanto en críticas como en público siendo considerado una de las grandes obras de la pasada generación. Le seguirían dos secuelas más, *Dark Souls 2* (From Software, 2014) y *Dark Souls 3* (From Software, 2016), que mantendrían el nivel pero no incluirían nuevos elementos a la estructura original que fueran significativos. Entre medias del segundo y tercer título de la saga, se estrenaría *Bloodborne* (From Software, 2015), un videojuego que mantenía las mecánicas de los anteriores a grandes rasgos pero que cambiaba notablemente la mitología presente en su historia así como ciertos aspectos del modelo narrativo.

Hidetaka Miyazaki apareció en el panorama del videojuego más popular en un momento en el que los diferentes géneros se habían asentado entre el gran público. Las miras estaban claras y los extractos de jugadores se dirigían hacia unos y otros títulos. *Demon's Souls* tuvo una acogida bastante tibia en Occidente, toda vez que en Oriente había sido un enorme éxito. Su alteración en cuanto al rol clásico japonés, tanto en su narrativa como en su sistema de juego cogió por sorpresa a multitud de jugadores, configurando una nueva tendencia en cuanto al género. Aun así, tras el lanzamiento de *Dark Souls*, que a grandes rasgos se presentaba como una actualización de su predecesor (Altozano, 2016), *Demon's Souls* dejó aún más a las claras dónde se encontraban sus carencias y el porqué del gran triunfo de *Dark Souls*. Lo primero que cabe destacar en esta saga es su dificultad, pero no por el desafío que supone en cuanto a la necesidad de lograr la victoria, sino en el tratamiento al que dispone al jugador. La saga *Souls*, tal y como comentaba José Altozano en su análisis se entronca más en la exigencia que en la dificultad (2012). Este último concepto establece la habilidad del jugador para superar un desafío, considerando sobretodo aspectos como la agilidad. No obstante, estos títulos no

se articulan como videojuegos que planteen un reto a superar por el jugador, más bien establecen un relato con un desarrollo hostil.

Sin embargo, este desarrollo está bien medido para proporcionar una sensación de libertad y, sobre todo, de inmersión en el jugador. Tal y como disponía Chris Dahlen en su artículo en Kotaku, *What Dark Souls is really about*, la dificultad se caracteriza como el rasgo más definitorio de esta saga, pero en multitud de ocasiones se utiliza más como una guía por parte de los desarrolladores que como una barrera para el jugador (2016). Dahlen lo ejemplifica en el comienzo de la obra. El jugador tiene como objetivo principal hacer sonar dos campanas situadas en lugares diferentes del mapa. La decisión de qué campana hacer sonar primero es enteramente del jugador, que debe tener en consideración todas las dificultades que pueda conllevar. El camino hacia una de las campanas está más adaptado al nivel que posee al comienzo el jugador, pero la decisión es enteramente suya y puede elegir el camino más complejo, el cual entrañará muchos más peligros. Dahlen comenta en su artículo que *Dark Souls* es un videojuego de semi-mundo abierto, diferenciado de obras como *Skyrim* en las que la interacción con otros elementos es mucho mayor (2016). No obstante, el jugador puede recorrer el mundo de juego a sus anchas, aun cuando su nivel puede que no sea el más apto para según qué zonas. Es una particularidad interesante y, al mismo tiempo, necesaria principalmente por la conexión característica del mundo de *Dark Souls*, Lordran.

Este universo de juego controla todas las zonas de las que está formado y le aporta una cohesión completa que permite una inmersión muy considerable por parte del jugador.

Esto se plantea de la siguiente forma: si el jugador decide explorar un determinado lugar dentro del mapa pero su nivel no es el adecuado, existe la posibilidad de que no sea el camino más óptimo a recorrer en ese determinado momento. Por tanto, la particularidad de esta zona no se marca como barrera y sí como señal por parte de los desarrolladores (Dahlen, 2016). *Dark Souls* no impone límites pero sí deja a las claras las necesidades para cada zona de su mapa. Al aspecto de su configuración de mundo se volverá más tarde.

Siguiendo con el aspecto de la exigencia que plantean estos videojuegos, en la saga *Souls* se requiere de una estrategia para cada enemigo, sea jefe final o común. Estos títulos mandan mensajes constantes al jugador, principalmente en forma de daño hacia el

avatar que en multitud de ocasiones se ve superado tanto en poderío como en número (Altozano, 2012). *Dark Souls* no da las herramientas al jugador para que se sienta poderoso, sino para que considere las diferentes situaciones a partir de su propia condición y que decida qué es lo más pertinente. Con todo ello, el combate no siempre se dispone como la opción más recomendable, cambiando por tanto la concepción existente en este tipo de títulos. Los enemigos se plantean como verdaderos retos, e incluso aquellos que podrían no presentar una dificultad alta pueden provocar la eliminación del jugador.

El videojuego por tanto exige al jugador que se ajuste a su planteamiento, por mucho que eso pueda obligar a un avance más lento, algo que casi es lo previamente configurado en la obra. Esto se aplica también a la narrativa. La historia no se presenta de forma obvia, sino que requiere de la acción del jugador para ser descubierta (Altozano, 2012). Existen una serie de momentos que se relatan a partir de cinemáticas, pero no tienen tanto aporte a la historia y se articulan más como consecuencia de un efecto. Esto implica que el jugador necesita conocer ese mundo para obtener un relato completo. Existen varias formas de contemplar la historia de *Dark Souls*. Por una parte, la experiencia es eminentemente *in game* por lo que la presencia del jugador es la totalidad del proceso narrativo. No sólo se restringe a las posibles conversaciones que se puedan tratar sino que va más allá, involucrando al propio universo jugable. El aspecto o el diseño de unos determinados lugares dentro de Lordran lanzan un mensaje más al intrincado puzle que es la historia de *Dark Souls*, donde también se requiere de la inventiva del jugador para unir los diferentes puntos (Altozano, 2012).

Por otra parte, es una historia de personajes y su descubrimiento depende enteramente del paso del jugador por ese universo. Esto no sólo se aplica a la disposición de las tramas secundarias, ya que el hecho de no encontrar a un personaje u otro durante el desarrollo, implicará una serie de detalles que no se podrán adherir a la historia. Por tanto, hasta cierto punto, *Dark Souls* es una historia de personajes que incluso se entrelazan entre los diferentes títulos de la saga. *Bloodborne* cambiaría este enfoque al entregar un relato con menos personajes y más dependiente de la configuración de sus escenarios, siguiendo la dinámica de otorgar mensajes a todo lo que contempla el *gameplay* (Altozano, 2016). El desarrollo de los puntos fuertes de la trama era más dependiente de las cinemáticas, como por ejemplo en la presentación de los jefes o en los momentos finales de la obra. Aun así, la base narrativa seguía siendo la misma con respecto a la figura del jugador.

Considerando las tramas secundarias, el videojuego las reúne alrededor de la historia principal. Cada nuevo desarrollo contribuye a configurar un hallazgo más con respecto al relato, que pasa a ser un retrato del mundo en el que se desarrolla la acción. A cada nueva zona se puede establecer una pieza más para el conglomerado que resultan estos títulos, que encuentra dificultad hasta en el descubrimiento de su historia. Narrativa y mundo jugable se encuentran en coalición para desempeñar un objetivo conjunto que dé sentido a toda la experiencia (Altozano, 2012). *Dark Souls* entiende su condición como obra videolúdica, la cual no puede verse completa sin la intervención del jugador. Es por ello que los elementos para otorgar sentido a la experiencia se encuentran en todo momento en la obra, pero es función del jugador descubrirlos, creando así una forzada inmersión por su parte para que el videojuego sea completado en su totalidad. No obstante, existen diferentes formas de llegar al final lo cual afectará al relato, que no a su desenlace. Como ya se ha comentado, *Dark Souls* alude directamente al jugador, por lo que su desarrollo en cuanto a la experiencia marcará los matices de la historia final. De nuevo, se debe tener en consideración la figura del jugador modelo, explicada por Pérez Latorre (2011). Teniendo en cuenta este modelo, basado en la búsqueda de una experiencia completa, el jugador modelo pasará por el descubrimiento de todas las zonas, ya sean principales o secretas, derrotará a todos los enemigos, sean necesarios u opcionales y desarrollará a todos los personajes, tanto en su aportación a la trama principal como con respecto a las misiones secundarias.

El resultado será el mismo, ya que el jugador podrá elegir entre diferentes finales para su desempeño en el videojuego pero dejando a un lado la consideración completa de la historia, la cual como ya se ha mencionado se articula como un reflejo de Lordrán.

Pero también existe la posibilidad de que el jugador ignore todos los secretos que pueda disponer *Dark Souls*. Las zonas opcionales pueden pasar desapercibidas así como los diferentes enemigos que se puedan encontrar. Del mismo modo ocurre con los personajes, pues algunos se disponen en torno a la historia principal para aportar un cierto contexto pero otros necesitan de una búsqueda más pormenorizada para que todos estos detalles se adjunten al relato coral, aunque en cuanto al desarrollo principal pueden acabar siendo ignorados. Finalmente, los desenlaces serán prácticamente los mismos, al menos en *Dark Souls*. En los siguientes títulos, con *Bloodborne* y *Dark Souls 3* como consideraciones principales, los finales se articulaban a partir de la acción del jugador en

dicho mundo, lo cual aportaba una mayor coherencia al desenlace, ya que se disponía según lo experimentado por parte del jugador.

Para finalizar, volviendo al diseño del mapeado, esta saga ha presentado variaciones muy interesantes. Tanto *Dark Souls* como *Dark Souls 2* son mucho más dependientes del recorrido completo por parte del jugador, dando una mayor relevancia al encuentro con los atajos. Estos sectores del mapa demuestran la cohesión dentro del mundo de juego y permiten una navegación más fluida por parte del jugador. Por otro lado, tanto *Bloodborne* como *Dark Souls 3* apuestan por una concepción de mundo mucho más lineal, donde hay espacio para el descubrimiento de nuevas zonas con conexiones muy lógicas entre los diferentes lugares, pero centrando algo más la acción y disponiendo en mayor medida la narrativa hacia el jugador. Por tanto, se podría establecer que el avance de la saga, al convertirse en un fenómeno de masas ha suavizado sus caracteres para entregar una experiencia más dispuesta hacia el jugador y con menores exigencias (Altozano, 2016).

Aun así, la saga *Souls* sigue presentando una necesaria intervención por parte del jugador. Es su marca de autoría y por ello rompe con la clasificación de Pérez Latorre anteriormente comentada (2011). Aventura y rol se fusionan en títulos cuya experiencia depende enteramente del descubrimiento de su mundo, en los matices de su historia repartidos por él y, como punto central, en la inmersión del jugador, convirtiéndose en una experiencia diferente.

4.5 – Los videojuegos independientes y su transgresión narrativa.

Para este punto del presente documento se utilizarán dos estudios de caso correspondientes a obras notablemente consideradas en los últimos años en el terreno independiente. Estás son *Hotline Miami* (Dennatton Games, 2012) y *That Dragon, Cáncer* (Numinous Games, 2016).

El primer estudio se realizará sobre *Hotline Miami*. Desarrollada por Dennatton Games en el año 2012, sus creadores poseen una mínima relación con la industria del videojuego, más allá de los primeros ejemplos realizados por ellos mismos que sirvieron como base para primera obra. De entre sus influencias, destaca la presencia de la música, cercana al rock más experimental y al punk, principalmente por la presencia de Dennis Wedin, uno de los directores del videojuego, en el grupo *Fucking Werewolves ASSO*

(Altozano, 2014). Con respecto al aspecto artístico, es un videojuego que se centra principalmente en la estética de 8 bits, con colores muy resultantes en relación con la banda sonora que le acompaña.

La premisa del guion en *Hotline Miami* es muy característica. Como tal, su comienzo sustenta unas bases narrativas que no encuentran respuesta hasta un desarrollo muy avanzado. Sin embargo, el punto al que pretende llegar esta obra no es la historia, sino el subtexto (Altozano, 2014). La activación del jugador se establece en los primeros compases, con unos controles simples a partir de unas mecánicas fácilmente comprensibles. Una vez ahí, la primera misión sitúa al jugador en una escena de tiroteo con vista cenital, diferenciándose de la primera persona o de la cámara al hombro característica de estos títulos. Por tanto, *Hotline Miami* no sustenta su acción en una suerte de enemigos como desafíos, ya que tiene en cuenta su emplazamiento y su correspondencia (Altozano, 2014). Rami Ismail en su artículo para Gamasutra, *Why Hotline Miami is an Important Game*, establece que cada nueva misión en este videojuego responde a una lógica más centrada en el puzle que en la propia acción desenfundada (2012). El jugador debe medir bien cada nuevo movimiento, relacionarlo con el sonido que pueda llegar a realizar y anteponerse a los movimientos del enemigo.

Cada escenario se encuentra dividido en subsecciones donde se sitúan diferentes enemigos que pueden ser alterados si se produce algún estruendo o comienzan a sucederse los disparos (Altozano, 2014). El sigilo cobra un cariz muy relevante pero sin llegar a ser el punto crucial del *gameplay*.

La jugabilidad se establece de forma muy clara, resaltando unas señas de identidad muy concisas. Pero el hecho de concebir sus secciones de acción como puzles no implica que ésta sea ignorada. De hecho, es uno de los grandes puntos dentro de esta obra. *Hotline Miami* se sustenta como una conversación directa con el jugador (Altozano, 2014). Como ya se ha mencionado anteriormente, el videojuego no posee una historia principal como tal, al menos hasta que el desarrollo mecánico no ha avanzado lo suficiente. Hasta entonces, las misiones suceden a partir de llamadas de teléfono que recibe el avatar. Pero en dichas llamadas no existe una motivación resultante. Simplemente, se establecen como encargos para el avatar, que responde a ellos de forma automática, sin justificación. Aun así, se podría llegar a pensar que el avatar, Jacket, es un asesino a sueldo que recibe estos encargos y es recompensado por ello, pero esto no es así. Cada nueva fase comienza y

termina de la misma forma, con Jacket cubierto de sangre tras destrozar a sus enemigos si ningún tipo de recompensa por ello.

Realmente, el videojuego no concibe que sea necesaria ninguna recompensa por asesinar a varios enemigos. Ismail continúa en su artículo explicando que *Hotline Miami* es un ensayo sobre la violencia de los videojuegos (2012) y cómo ello afecta al jugador. Sin ningún tipo de motivación, ni pautas principales que puedan sustentar las acciones del avatar, el jugador acude a cada nueva fase con los mismos objetivos y decide cumplirlos. No necesita nada más, simplemente una llamada y la presencia en ese nuevo escenario. Es por ello que el videojuego, al sustentar sus fases como puzzles, conlleva una dificultad considerable, pero muy bien medida para lograr su objetivo: desafiar al jugador a intentarlo una vez (Altozano, 2012). La eliminación en esta obra es constante, pero su retorno al *gameplay* es instantáneo. Basta con pulsar un botón y volver a comenzar, similar a los videojuegos *arcades*. Con ello, *Hotline Miami* muestra la verdadera realidad en cuanto al jugador tradicional de estos títulos, el cual no requiere de una motivación para con la historia.

Todo ello se refuerza con el estilo audiovisual de *Hotline Miami*, que en varias ocasiones se dirige directamente al jugador. La autoconsciencia demostrada por esta obra codifica una identificación avatar-jugador casi completa. Por un lado, el hecho de volver al juego rápidamente, con mecánicas tan sencillas de asimilar y con una respuesta tan directa, el jugador se ve inmerso en una espiral basada en disparos y violencia desmedida (Altozano, 2012).

Por otra parte, los efectos de la violencia ejercida por parte del jugador le permiten observar una consecuencia directa de sus actos durante el *gameplay*, dándole una sensación de poderío y asimilación completa de la situación. El color de la sangre se complementa con las tonalidades dispuestas en los escenarios, destacando el amarillo, marrón y naranja, mostrando una estética resultona y atractiva para con la intensidad que es el *gameplay*. La música tecno mezclada con multitud de efectos desencadena la acción por parte del jugador hasta que todos los enemigos han sido derrotados, momento en el cual se detiene y centra la atención en aquello realizado por el avatar con los cuerpos de sus enemigos (Altozano, 2012).

Visualmente, *Hotline Miami* es explícito, aun con su estética de 8 bits. Los enemigos poseen una coherencia anatómica que se refleja en los golpes que reciben,

algunos mucho más potentes de lo esperado y que incluso requieren una repetición por parte del jugador para poder ser eliminado (Altozano, 2012). A partir de aquí, la presencia de diferentes personajes cobra una relevancia capital, sobre todo para mostrar una reflexión sobre el extracto violento que recorre a numerosos títulos en la actualidad. Varios de estos personajes desarrollan preguntas dirigidas realmente hacia el jugador sobre los actos acometidos, mostrando la verdadera importancia de las fases superadas por el jugador como un reflejo de su condición. Por tanto, *Hotline Miami* no sólo es una autorreflexión como videojuego, sino que se establece como una llamada de atención hacia el medio con el jugador como punto principal.

Con respecto al segundo caso *That Dragon, Cancer* es un videojuego desarrollado por Numinous Games, con Ryan y Amy Green como directores del proyecto. Esta obra se articula como un relato sobre la experiencia que vivieron ambos desarrolladores con respecto a la enfermedad de su hijo Joel, que falleció por un cáncer cerebral. Con todo ello, este título no se sustenta como una historia al uso. *That Dragon, Cancer* se establece como un videojuego que cambia con cada nueva escena que se presenta. Más que un relato es el reflejo de una vivencia muy personal, trasladada a partir de mecánicas sencillas pero llenas de significado. En estas circunstancias, el jugador cambia su percepción. La condición del videojuego anteriormente expuesta en la cual no puede llegar a ser sin la acción del jugador encuentra nuevos significados. Este videojuego muestra una experiencia ya acontecida, no solo a nivel histórico sino más bien en un modo existencial.

El jugador navega por una serie de pasajes que muestran diferentes momentos de la familia, pero su marca no se denota. Las diferentes escenas están preconcebidas, poseen un inicio y un final inalterable, por lo que la acción del jugador ya no es acción. Simplemente, el jugador penetra en esta experiencia como descubrimiento en su máxima expresión (Kriss, 2016).

Alexander Kriss en su análisis para Kill Screen, *The Impossibility of Sadness in That Dragon, Cancer*, comentaba las conexiones que este videojuego establecía con el jugador. Kriss afirmaba que este título no poseía una dirección preconcebida ni intentaba llegar de una manera consciente. Expresaba sus sentimientos, pero a la hora de identificarse con el jugador, la experiencia personal de éste era crucial (2016). Por tanto, no se trata de una identificación con el *gameplay*, las mecánicas o la concepción de su

mundo, sino con las vivencias que puedan poseer jugador y videojuego. Pero incluso así, el compromiso del jugador con esta obra puede llegar a ser muy reseñable. Kriss lo ejemplificaba con una escena situada en un hospital donde las interacciones del jugador son limitadas. No hay un objetivo establecido explícitamente, pero Joel está llorando desconsoladamente, por lo que el jugador presupone que debe intentar ayudarlo. No obstante, cuando acude a la cuna del niño, éste no se encuentra ahí aunque sus llantos siguen escuchándose. El jugador se encuentra desprovisto de soluciones para tal situación (2016).

A nivel simbólico, el videojuego traslada al jugador una sensación personal, muy humana, centrada en la imposibilidad de ayuda hacia ese niño por su enfermedad terminal. En cuanto a su contenido narrativo, esta obra no se sustenta en una serie de sucesos encadenados hacia un final conclusivo. Como se ha comentado anteriormente, *That Dragon, Cancer* se sucede a partir de escenas desordenadas sobre una experiencia, por lo que su narración sigue una intencionalidad expresiva derivada de esa determinada vivencia. Cobra un sentido aun mayor al disponer una duración relativa a sus escenas. En algunas de ellas, el jugador puede estar libremente y repetir las diferentes acciones las veces que prefiera. Sin embargo, en otras escenas con mayor carga dramática, el videojuego preestablece su duración según la disposición que requiera.

Estos videojuegos, como se ha podido observar, poseen aspiraciones y objetivos diferentes. *Hotline Miami* recrudece el aspecto de la violencia al máximo exponente, marcando líneas más abstractas y con menor grafismo realista, pero cuya comprensión por parte del jugador es absoluta. Con ello, traslada una conversación muy interesante sobre la responsabilidad que posee el jugador en cuanto a la crudeza con la que se tratan diferentes títulos y cuanta motivación requiere para reflejar estos aspectos. Por su parte, *That Dragon, Cancer* recurre a la experiencia personal, al reflejo de una vivencia traumática y dolorosa como correspondencia a la persona del jugador, que puede verse reflejado en su tratamiento o, al menos, comprometido con la situación. Para ello, reduce la expresión del jugador en cuanto a la condición propia del videojuego pero le otorga una inmersión en una experiencia personal. La expresión y el contenido de estos videojuegos demuestran un interés formal mucho mayor que en varias de las obras más populares del medio, demostrando una innovación más consciente en cuanto al lenguaje video lúdico.

5 – Conclusiones.

Posibles rumbos para la narrativa del videojuego y su influencia en el jugador.

Tras el análisis realizado en este documento, existen varias posibilidades a la hora de considerar el futuro de la narrativa videolúdica con respecto a las diferentes tipologías que se han tratado. Es por ello que en este apartado de conclusiones se realizará una diferenciación de las diversas vías narrativas contempladas en este ensayo.

Con respecto al videojuego más popular, las posturas parecen claras. Obras aquí analizadas como *Dark Souls* han supuesto una influencia considerable, tanto a nivel jugable como narrativo. Es por ello que aquellos títulos centrados en la aventura o con añadidos más característicos del RPG podrían optar por configurar un universo acorde a su narrativa como un relato completo que debe ser descubierto por el jugador (Pérez Latorre, 2011). Tampoco se puede negar la importancia de una obra como *The Last Of Us*, cuya narrativa configura una serie de elementos más cercanos al lenguaje fílmico pero con clara vertiente hacia el interés por el *script*. Su desarrollo más meditativo (Altozano, 2013) y centrado en la navegación marca una excepción muy relevante en cuanto a este estilo narrativo que ha influenciado a nuevos títulos como *God of War* (Santa Mónica, 2018) o el próximo *Days Gone* (Sony, 2019). Muy interesante el primer caso ya que proviene de una saga con unas mecánicas muy identificables así como un *gameplay* muy diferente al propuesto por la obra de Naughty Dog.

Es por tanto bastante plausible considerar que narrativa cinematográfica y *script* seguirán complementándose para crear nuevas experiencias con un marcado interés en la historia. No obstante, este recurso puede encontrar otras formas de expresión en obras más centradas en el *gameplay* como discurso principal y con el universo jugable como punto central. Su evolución permitiría lograr una inmersión aún mayor por parte del jugador, logrando percibir ese todo como un compendio lleno de sentido. En este aspecto cabe destacar la presencia de los dispositivos de realidad virtual, cada vez más presente

en el desarrollo de videojuegos. Obras aquí comentadas como *Resident Evil VII* o *Skyrim* ya han sido trasladadas a esta modalidad de juego, tratando de captar una inmersión aun mayor por parte del jugador. Sin embargo, los efectos audiovisuales dejan aun que desear, por lo que este proceso se ve interrumpido de forma bastante significativa.

Su desarrollo podría llevar la significación del *script* a límites a priori insospechados, donde la inmersión del jugador sea casi total. Actualmente, la realidad virtual ha encontrado un cierto espacio con videojuegos más sencillos, que requieren de mecánicas más simples y cuyos motores gráficos no resultan tan costosos de procesar. Además, su avance actualmente es un misterio, sobretodo en el terreno de los videojuegos donde las dificultades técnicas son cada vez mayores, lo que ha hecho que su desvío hacia el cine sea aún mayor (Ortega, 2018).

Géneros tradicionales como el RPG clásico cada vez poseen menor espacio en cuanto a los videojuegos más populares. Tanto su modelo jugable como narrativo permanece anticuado, relegado a obras más de nicho. Cabe destacar el rumbo adoptado por la saga *Final Fantasy*, que en su decimoquinta entrega ha optado por entregar un sistema de combate mucho más directo, con una narrativa variada entre el descubrimiento de un mundo sustentado en la libertad de acción por parte del jugador y con avance más lineal, típico de anteriores títulos (Altozano, 2016). Aquí se puede observar la influencia ejercida por *Dark Souls*, no a un nivel total pero sí con un interés perceptible en su concepción de mundo.

No se puede obviar la figura del jugador, ente principal en cuanto al videojuego y en el desarrollo de este documento. Es conveniente resaltar que la propia industria parece haber adoptado una mayor concepción del jugador, otorgándole mayor importancia en sus aspectos mecánicos y narrativos. El objetivo más reseñable en multitud de títulos actuales es favorecer su inmersión, ya sea a partir de relatos más pausados y con mayores momentos de introducción, o con verdadera presencia en los puntos cumbres de la trama. No obstante, la configuración económica que el videojuego popular ha conocido también se articula como uno de los principales achaques con respecto a lo previamente expuesto. Esa disyuntiva entre calidad y técnica no tiene por qué producirse, pero actualmente es la que ha llevado a muchos videojuegos a perder su identidad previa.

Por último, para muchos periodistas y estudiosos del medio, la verdadera evolución de los videojuegos se está produciendo en el terreno independiente. José Altozano ha asegurado en varios de sus videos que son los videojuegos *indies* los que proponen constantemente nuevos hechos (Altozano, 2017). Es difícil establecer qué nuevos rumbos tomarán o, sencillamente, si se pueden limitar estos rumbos. La corriente independiente demuestra con cada nuevo título una innovación más dentro del videojuego, la cual puede ser más o menos relevante con su condición o con su propuesta. Pero es imposible negar que, actualmente, los videojuegos independientes son la influencia de la industria.

BIBLIOGRAFÍA

Alamo Felices, F. (2006). *La caracterización del personaje novelesco: Perspectivas narratológicas*. Almería: Universidad de Almería.

Altozano, J. (2017). *El videojuego a través de David Cage*. Sevilla: Héroes de papel.

Anyó, L. (2016). *El jugador implicado. Videojuegos y narraciones*. Barcelona: Laertes.

Baselga Masia, J. (2014). *La cinemática introductoria como elemento de identificación e inmersión en el videojuego*. Barcelona: Universidad Pompeu Fabra.

Bermejo Bermejo, J. (2013). *El videojuego: Cibertexto y cajón de arena*. Alicante: Biblioteca Municipal Miguel de Cervantes.

Courcier, N. (2018). *La leyenda. Final Fantasy VII*. Sevilla: Héroes de papel.

Bogost, I. (2007) "Procedural Rhetoric" en *Persuasive Games* (pp. 1-14). Cambridge, MA: MIT Press Books.

Murray, J.H. (1997) "Harbingers of the Holodeck" en *Hamlet in the holodeck* (pp. 62-65). Nueva York: The Free Press.

Murray, J.H. (1997) "Immersion" en *Hamlet in the holodeck* (pp. 109-139). Nueva York: The Free Press.

Siabra Fraile, J. (2012) "Pac-Man y la pulsión libidinal irresoluble" [Prefacio] en *Bosquejo de una metafísica del videojuego* (pp. 15-20). Almería: Círculo Rojo.

Perez Latorre, O. (2011). *El lenguaje videolúdico. Análisis de la significación del videojuego*. Barcelona: Laertes.

Perez Latorre, O. (2011). Género de juegos y videojuegos. Una aproximación desde diversas perspectivas teóricas. *Comunicació: Revista De Recerca I D'Anàlisi [Societat Catalana De Comunicació]*, 127-143.

Planells, A. J. (2015). *Videojuegos y mundos de ficción: De "Super Mario" a "Portal"*. Madrid: Cátedra

Kent, S.L. (2001) "The Golden Age (Part I: 1978-1980)" en *The Ultimate History of Videogames* (pp. 140-152). New York: Three Rivers Press.

Kent, S.L. (2001) “The New Empire” en *The Ultimate History of Videogames* (pp. 353-355). New York: Three Rivers Press.

Kent, S.L. (2001) “The Return of Bushnell” en *The Ultimate History of Videogames* (pp. 116-119). New York: Three Rivers Press.

Artículos digitales:

Alloza, S., & Costal, M. (2015, 7). Creando inmersión en los videojuegos. *AEV (Asociación De Estudiantes De Videojuegos)*. Recuperado el 5, 2018 de <http://aev.org.es/creando-inmersion-en-los-videojuegos/>

Antonelli, P. (2013, February 3). Applied Design. *MoMA*. Recuperado el 5, 2018 de <https://www.moma.org/calendar/exhibitions/1328?locale=es>

Barzan, A. (2015, 7). Understanding the sublime architecture of Bloodborne. *Kill Screen*. Recuperado el 5, 2018 de <https://killscreen.com/articles/understanding-sublime-architecture-bloodborne/>

Dahlen, C. (2012). What Dark Souls is Really. *Kotaku*. Recuperado el 5, 2018 de <https://kotaku.com/what-dark-souls-is-really-all-about-5874599>

Damian Martin, G. (2015). Hidetaka Miyazaki's transcendent quest for beauty in Bloodborne. *Kill Screen*. Recuperado el 5, 2018 de <https://killscreen.com/articles/hidetaka-miyazakis-transcendent-quest-beauty-bloodborne/>

Ebbert, R. (2010, 4). Videogames can never be art. *RogertEbbert.com*. Recuperado el 5, 2018 de <https://www.rogerebert.com/rogers-journal/video-games-can-never-be-art>

Hocking, C. (2007, 10). Ludonarrative Dissonance in Bioshock. *Click Nothing*. Recuperado el 5, 2018 de http://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html

Ismail, R. (2012, 10). Why Hotline Miami is an important game. *Gamasutra*. Recuperado el 5, 2018 de https://www.gamasutra.com/blogs/RamiIsmail/20121029/180408/Why_Hotline_Miami_important_game.php

- Mäki, J. (2013, 7). Retrospectiva: La Historia de Final Fantasy Parte 1. *GamesReactor*. Recuperado el 5, 2018 de <https://www.gamereactor.es/articulos/65054/Retrospectiva+La+Historia+de+Final+Fantasy+Parte+1/>
- Ortega, J. L. (2018, July 3). La realidad virtual y su lenta adaptación en los videojuegos. *Hobby Consolas*. Recuperado el 5, 2018 de, from <https://www.hobbyconsolas.com/reportajes/realidad-virtual-su-lenta-adaptacion-videojuegos-194200>
- Perez Porto, J., & Gardey, A. (2008). Definición Abstracción. *Definición.de*. Recuperado el 5, 2018 de <https://definicion.de/abstraccion/>
- Pérez Porto, J., & Merino, M. (2008). Definición de arte. *Definición.de*. Recuperado el 5, 2018 de <https://definicion.de/arte/>
- Raya, J. (2012, 1). Ludología: Videojuegos y cultura. *Level Up*. Recuperado el 5, 2018 de <http://www.levelup.com/articulos/163788/Ludologia-videojuegos-y-cultura>
- Strunk, T. (2016, 6). Spec Ops: The Line and Hotline Miami. *No Cartridge*. Recuperado el 5, 2018 de <https://www.no-cartridge.net/spec-ops-the-line-and-hotline-miami>
- Suarez, A. (2016, 5). La interacción en la escena cinemática. *Zehn Games*. Recuperado el 5, 2018 de <http://www.zehngames.com/articulos/la-interaccion-la-escena-cinematica/>
- Tormo Guevara, E. (2015, February 11). El texto narrativo: Los elementos principales. *De Poetas Y Piratas*. Recuperado el 5, 2018 de <http://depoetasypiratas.blogspot.com/2015/11/el-texto-narrativo-los-elementos.html>
- (2013, 10). Definición Cinemática. *GamerDic*. Recuperado el 5, 2018 de <http://www.gamerdic.es/termino/escena-cinematica>
- (2013, 10). Definición HUD. *GamerDic*. Recuperado el 5, 2018 de <http://www.gamerdic.es/termino/hud>
- (2014). Definición Narratología según RAE. *RAE*. Recuperado el 5, 2018 de <http://dle.rae.es/?id=QGoAFFn>
- (2013, September 3). Definición Personaje No Jugable (PNJ). *GamerDic*. Recuperado el 5, 2018 de <http://www.gamerdic.es/termino/pnj>

(2013, September 3). Definición Sandbox. *GamerDic*. Recuperado el 5, 2018 de <http://www.gamerdic.es/termino/sandbox>

(2013, 3). Definición Script. *GamerDic*. Recuperado el 5, 2018 de <http://www.gamerdic.es/termino/script>

(2013, 3). Definición Triple A. *GamerDic*. Recuperado el 5, 2018 de <http://www.gamerdic.es/termino/triple-a>

(2014, 8). Videojuegos y rol: Cuarenta años de olvidos programados (I). *Zehn Games*. Recuperado el 5, 2018 de <http://www.zehngames.com/articulos/videojuegos-y-rol-cuarenta-anos-de-olvidos-programados-i/>

(2014, 5). Videojuegos y rol: Cuarenta años de olvidos programados (II). *Zehn Games*. Recuperado el 5, 2018 de <http://www.zehngames.com/articulos/videojuegos-y-rol-cuarenta-anos-de-olvidos-programados-ii/>

jump-scare. (n.d.). Recuperado el 5, 2018 de <http://www.yourdictionary.com/jump-scare>

VIDEOGRAFÍA

Altozano, J. [DayoScript]. (2012, Diciembre 4) ¿Para qué necesitamos las cinemáticas? - Post Script [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=4RE5RjXWutM>

Altozano, J. [DayoScript]. (2012, Diciembre 25) Half Life 2 [Análisis] - Post Script [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=KwtjM1SqM2o&t=448s>

Altozano, J. [DayoScript]. (2013, Febrero 19) Dark Souls [Análisis]- Post Script [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=TQduIFsPMtA>

Altozano, J. [DayoScript]. (2013, Julio 2) The Last of Us [Análisis]- Post Script [Archivo de video]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=BJFDaubW_XE

Altozano, J. [DayoScript]. (2013, Noviembre 22) Beyond: Two Souls [Análisis]- Post Script [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=15hqxbsyv14&t=598s>

Altozano, J. [DayoScript]. (2014, Junio 19) Hotline Miami [Análisis]- Post Script [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=orXy9-q9qjg&t=275s>

Altozano, J. [DayoScript]. (2015, Marzo 15) La identidad del jugador [Opinión]- Post Script [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=7BdbfXSG2Pk>

Altozano, J. [DayoScript]. (2015, Abril 12) Bloodborne [Análisis]- Post Script [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=CdaAlJs4eA&t=337s>

Altozano, J. [DayoScript]. (2016, Febrero 29) ICO + Shadow of the Colossus [Análisis] - Post Script [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=q9nlQ3KLMu0>

Altozano, J. [DayoScript]. (2016, Mayo 10) Dark Souls 3 [Análisis]- Post Script [Archivo de video]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=mpT_dEZAQHk&t=54s

Altozano, J. [DayoScript]. (2016, Mayo 20) Uncharted 4 [Análisis]- Post Script [Archivo de video]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=ZY8-zi_hB84

Altozano, J. [DayoScript]. (2016, Junio 30) Bioshock [Análisis] - Post Script [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=2EuYkCWFy4o>

Altozano, J. [DayoScript]. (2016, Diciembre 10) The Last Guardian [Análisis] - Post Script [Archivo de video]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=_5EKtx4cjpg&t=782s

Altozano, J. [DayoScript]. (2016, Diciembre 20) Final Fantasy XV [Análisis]- Post Script [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=7Br953UaI3Q>

Altozano, J. [DayoScript]. (2017, Febrero 10) Resident Evil VII [Análisis]- Post Script [Archivo de video]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=R3_m9QOPnE

Altozano, J. [DayoScript]. (2017, Febrero 28) La narrativa del videojuego [Opinión] - Post Script [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=9JQgLwoRM-M&t=522s>

Altozano, J. [DayoScript]. (2017, Octubre 10) La evolución del Shooter [Segunda Parte] – Half Life - Post Script [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=6xnQmvf8Dgo&t=615s>

LUDOGRAFÍA

Hazelight Studios (2018): A Way Out. EA

Quantic Dream (2013): Beyond: Two Souls. Sony Computer Entertainment

2K Games (2007): Bioshock. 2K Games

From Software (2015): Bloodborne. Sony Interactive Entertainment

From Software (2011): Dark Souls. Namco Bandai Games

From Software (2014): Dark Souls II. Namco Bandai Games

From Software (2016): Dark Souls III. Namco Bandai Games

From Software (2009): Demon's Souls. Namco Bandai Games

Level 5 (2007): El Profesor Layton y la Villa Misteriosa. Level 5

Bethesda (2008): Fallout 3. Bethesda

Squaresoft (1987): Final Fantasy. Squaresoft.

Square (1997): Final Fantasy VII. Square.

Square Enix (2010): Final Fantasy XIII. Square Enix

Square Enix (2016): Final Fantasy XV. Square Enix

Quantic Dream (2005): Fahrenheit. Atari

Santa Monica (2005): God of War. Sony Computer Entertainment

Santa Monica (2007): God of War II. Sony Computer Entertainment

Santa Monica (2010): God of War III. Sony Computer Entertainment

Santa Monica (2018): God of War IV. Sony Computer Entertainment

Valve (1998): Half-Life. Vivendi Universal

Valve (2004): Half-Life 2. Vivendi Universal

Quantic Dream (2010): Heavy Rain. Sony Computer Entertainment

Ninja Theory (2017): Hellblade: Senua's Sacrifice. Ninja Theory

Dennaton Games (2012): Hotline Miami. Devolver Digital

Team ICO (2001): ICO. Sony Computer Entertainment

Ocias (2010): Loved. Alexander Ocias

Konami (2004): Metal Gear Solid 3. Konami

Hello Games (2016): No Man's Sky. Hello Games

Namco (1980): Pac-Man. Namco

Capcom (2017): Resident Evil 7. Capcom

Newsgaming (2003): September 12th: A Toy World. Newsgaming

Team ICO (2005): Shadow of the Colossus. Sony Computer Entertainment

Taito Corporation (1978): Space Invaders. Midway

Nintendo EAD (1985): Super Mario Bros. Nintendo

Numinous Games (2016): That Dragon, Cancer. Numinous Games

2DArray (2010): The Company of Myself. 2DArray

Bethesda (2006): The Elder Scrolls IV: Oblivion. 2K Games

Team ICO (2016): The Last Guardian. Sony Computer Entertainment

Naughty Dog (2013): The Last of Us. Sony Computer Entertainment

Nintendo EAD (1986): The Legend of Zelda. Nintendo.

Deconstructeam (2017): The Red Strings Club. Devolver Digital

Naughty Dog (2007): Uncharted: El tesoro de Drake. Sony Computer Entertainment

Naughty Dog (2009): Uncharted 2: El Reino de los Ladrones. Sony Computer Entertainment

Naughty Dog (2011): Uncharted 3: La traición de Drake. Sony Computer Entertainment

Naughty Dog (2016): Uncharted 4: El desenlace del ladrón. Sony Computer Entertainment