

VIDEOJUEGOS, GUERRA Y NARRATIVA. FORMAS ACTUALES Y ALTERNATIVAS DE CONTAR LOS CONFLICTOS BÉLICOS DESDE EL OCIO INTERACTIVO

Guillermo Paredes-Otero

Universidad de Sevilla, España

Resumen

Al margen de su finalidad lúdica, el videojuego actualmente es una forma de narrativa que se diferencia de otros formatos como el cine o la literatura por hacer partícipe al receptor en los hechos que tienen lugar en la pantalla gracias a su interacción. De forma paralela, este tipo de ocio es la industria de entretenimiento audiovisual más lucrativa en España, dentro de la cual los shooters, o juegos de disparos en primera persona ocupan las posiciones más altas en los rankings de títulos más vendidos con sagas como Call of Duty y Battlefield a la cabeza.

Sin embargo, esta no es la única forma de mostrar la guerra en los videojuegos. El objetivo de esta investigación ha sido analizar las formas alternativas al género shooter que existen y comprobar qué herramientas narrativas y mecánicas jugables se utilizan para interactuar en los conflictos bélicos interactivos. Para ello se ha apostado por un análisis lúdico-narrativo hacia diez videojuegos sobre la guerra y aplicando unas categorías propias de la Narratología y la Ludología.

Los resultados obtenidos han demostrado que estos juegos ofrecen una visión humanizada de los conflictos bélicos y tienen un componente educativo y de concienciación social frente al drama de la guerra.

Palabras clave

Análisis lúdico-narrativo, guerra, Ludología, Narratología, shooter, videojuegos.

1. Introducción

La forma de entender el videojuego ha evolucionado conforme lo hacía el propio ocio interactivo con el paso de los años. De ser considerado un mero entorno informático (Levis, 1997), juegos electrónicos (Law, 1996) o software de entretenimiento (Frasca, 2001) ha pasado a ser visto como un modo de cultura (Newman, 2004; Galloway, 2006; López-Redondo, 2014; Martínez, 2018). Anyó (2016) define los videojuegos como “artefactos culturales que funcionan en base a reglas que permiten la manipulación lúdica de entornos virtuales por parte del usuario, entendidos como entornos distintos a los de la vida cotidiana” (p. 14). Al margen de que como indica Vallejo (2008) definir el ocio interactivo no es una tarea sencilla debido a que “la variedad en los temas, objetivos y mecánicas que se dan en los videojuegos son de una naturaleza tan dispar que, al intentar ahondar algo más allá del término, nos encontramos ante un galimatías” (p. 202) existe una corriente de autores que entienden el videojuego como una forma de contar historias.

2. El videojuego como fenómeno narrativo

Precisamente la existencia de un amplio número de investigadores provoca que sea difícil analizar el videojuego ya que cada uno tiene su propia forma de definir la capacidad narrativa de este fenómeno. Para Frasca (2003) el ocio interactivo debe entenderse como una forma de simulación donde el elemento clave es el comportamiento al igual que afirma Grodal (2003) entendiéndolo como simulaciones de modos básicos de experiencias de la vida real y definiendo el proceso como una forma de brindar “experiencias personalizadas que se basan en el juego (es decir, procesos de aprendizaje repetitivos placenteros), respaldados por emociones que cambian con el tiempo” (p. 153).

Otros autores como Anyó (2016) ven el videojuego como una forma de representación, mientras que Jenkins (2004) lo entiende como un entorno narrativo relacionado con las narraciones transmediáticas.

Un entorno narrativo crea los prerequisites para una experiencia narrativa inmersiva en, al menos, una de estas cuatro maneras: las historias espaciales pueden evocar asociaciones con narrativas preexistentes; pueden proveer un escenario donde se promulgan los acontecimientos narrativos; pueden tener integrada información narrativa en su puesta en escena; o pueden proveer recursos para narrativas emergentes (p. 115).

Zimmerman (2004) entiende el ocio interactivo como una forma de narrativa que representan acontecimientos que son significativos. En esta línea se mantiene Martín (2015) quien añade el fenómeno de la retronarratividad -el receptor (usuario) tiene la posibilidad de cambiar el mensaje, invirtiendo la dirección del mismo y crear su propio argumento a partir de lo

diseñado- como base de la narrativa del videojuego hasta el punto de referirse al videojuego como un “fenómeno lúdico producido por el proceso de narratividad y retronarratividad de un emisor mediador, que propone una serie de retos, normas y herramientas, y un receptor jugador, que hace acopio de estas para elaborar una narración ergódica” (p. 14). Por último, Juul (2005) se distancia de las ideas anteriormente expuestas y define el videojuego como una combinación de reglas -descripciones definidas de lo que se puede y no se puede hacer en un juego- y ficción.

3. La guerra en los videojuegos

La representación de los conflictos bélicos siempre ha estado presente en los videojuegos, concretamente el hecho de disparar contra enemigos para eliminarlos. A la historia han pasado sagas como *Age of Empire*, basada en la estrategia en tiempo real y ambientados en diferentes épocas de la humanidad que consisten en hacer progresar una civilización y luchar contra otras rivales hasta que solo una sobreviva, o *Commandos*, franquicia española y precursora del género de infiltración que llegó a vender cerca de 4,5 millones de copias y facturar más de 500 millones de euros. Sin embargo, estos no son los únicos casos de éxito de la guerra en los videojuegos como tampoco son los únicos géneros a los que se ha ligado esta temática. Estallo (1995) en su clasificación hablaba de los *war-games* o juegos de estrategia militar pura. Levis (1997) hace mención a los *shoot'em up*, o juegos de disparos donde el único objetivo es el de disparar a todo lo que aparezca en pantalla, y a los juegos de estrategia siendo uno de los su géneros los juegos de guerra, a los que también hace referencia Scholand (2002) en su clasificación. Por su parte la Asociación Española de Videojuegos utiliza el género *First Person Shooter*, juego de disparo donde la cámara se sitúa en los ojos del personaje y la acción ocurre en primera persona.

Medios especializados en ocio interactivo como *Hobby Consolas*, *Vandal*, *Meristation*, *IGN España* o *3DJuegos* también utilizan este género o simplemente shooter como forma de clasificar los juegos. Actualmente este género es el más exitoso a la hora de mostrar la guerra en los videojuegos pero sobre todo a la hora de congrega usuarios gracias a sagas como *Call of Duty*, *Battlefield* o *Star Wars: Battlefront* y su componente online. A nivel de ventas y según datos de la Asociación Española de Videojuegos, las últimas entregas de estas tres franquicias aparecen entre los videojuegos más vendidos en España como muestra la siguiente tabla:

Tabla 1. Videojuegos shooters más vendidos en España entre 2014 y 2018

2014	2015	2016	2017	2018
5º CoD: Advanced Warfare (PS3)	2º CoD: Black Ops III (PS4)	6º CoD: Black Ops III (PS4)	2º CoD: WWII (PS4)	4º CoD: Black Ops 4 (PS4)
8º CoD Ghosts (PS3)	7º Star Wars: Battlefront (PS4)	8º Battlefield 1 (PS4)	14º CoD: Infinite Warfare (PS4)	
11º CoD: Advanced Warfare (PS4)	10º CoD: Black Ops III (PS3)	9º CoD: Infinite Warfare - Legacy Edition (PS4)	15º Star Wars: Battlefront II (PS4)	
		10º CoD: Infinite Warfare (PS4)	20º Battlefield 1 (PS4)	

Fuente: elaboración propia.

De hecho, los últimos juegos de la saga *Call of Duty* pueden verse en el ranking mundial de videojuegos más vendidos. Con datos de mayo de 2019, *Call of Duty: Modern Warfare 3* es el 20º título más vendido de la historia con 26 millones y medio de unidades vendidas, seguido de *Call of Duty: Black Ops* (26,2 millones de unidades). *Call of Duty: Black Ops II* aparece en 26º lugar (24,2 millones de juegos), por delante de *Call of Duty: Modern Warfare* (33º, 22,7 millones), *Call of Duty: Ghosts* (41º, 19 millones) y *Call of Duty 4: Modern Warfare* (50º, 15,7 millones).

4. Buscando un modelo de análisis común

Independientemente del género, la existencia de diferentes formas de entender la cualidad del ocio interactivo para contar historias implica que no haya un método único de analizarlo, y es ahí donde radica el principal problema: cada autor estudia la capacidad narrativa del videojuego desde ramas científicas diferentes y aplicando su propio método sin que haya un consenso. Frasca (2003) es partidario de enfocar la investigación desde la Ludología, definida como “una disciplina que estudia los juegos en general y los videojuegos en particular” (p. 222). El método que propone es un análisis de cuatro niveles: el primero debe estar centrado en la representación, atendiendo a las características de los personajes, los escenarios, los objetos y las transiciones. El segundo nivel es el de las reglas de manipulación, es decir, aquello que el jugador puede hacer para cumplir su objetivo. El tercer nivel ahonda en las reglas de metas, qué hay que hacer para ganar la partida. Por último, el cuarto nivel está dedicado a las meta-reglas, las cuales indican como trabajar sobre una regla ya existente y modificar algunos de los elementos de los tres niveles anteriores.

Este método no es compartido por Grodal (2003) quien opta por estudiar el videojuego desde la psicología cognitiva de forma que revele las semejanzas y diferencias de este formato al compararlo de forma sistemática con el cine. Pérez (2012), en cambio, es partidario de aplicar un enfoque transdisciplinar con una base compartida de Semiótica y Ludología. Concretamente este autor apuesta por un análisis semioludológico donde tienen cabida tanto elementos de las nuevas teorías sobre el diseño de videojuegos y la comunicación digital interactiva como teorías clásicas de las Ciencias de la Comunicación y las Humanidades. De esta forma, se trata de unir tres modelos de análisis para entender el discurso del videojuego: el modelo lúdico, el modelo narrativo y el modelo enunciativo. La justificación de este método es que “mientras la Ludología nos proporciona una valiosa cartografía sobre la dimensión formal del medio, la Semiótica es la disciplina científica con mayor tradición teórica y metodológica en el estudio de las estructuras de significación” (p. 36).

Martín (2015) expone que el análisis de un videojuego está compuesto por una doble narrativa: una proposicional, que puede entenderse también como “narrativa del emisor lúdico o del diseñador”, y una retronarrativa del jugador, o, dicho de otro modo, “narrativa del receptor videolúdico” (p. 89). La primera estaría compuesta por el diseño y el *gameplay* mientras que la segunda se centraría en el perfil del jugador que interactúa con el juego. Por su parte Jenkins (2004) opta por un modelo de análisis narrativo sin olvidar en ningún momento el factor jugable de todo videojuego, pero tiene en cuenta que no todos los videojuegos cuentan historias, su análisis narrativo no debe ser prescriptivo, la experiencia de jugar nunca puede reducirse simplemente a la experiencia de una historia y que algunos videojuegos cuenten historias no quiere decir que lo hagan de la misma manera que otros medios.

En cuanto al contenido que debe tener el análisis de un videojuego Anyó (2016) establece que hay tres categorías que pueden separarse fácilmente. Es lo que ocurre con la estructura y el conjunto de reglas del juego; el mundo que se muestra; y la jugabilidad, compuesta por el conjunto de acciones, motivaciones y estrategias que el jugador puede realizar.

5. Método

Esta investigación nace con el objetivo de analizar las formas alternativas al género *shooter* que tienen las desarrolladoras de videojuegos para mostrar la guerra en el ocio interactivo. Al margen de los juegos de disparos la intención es responder a la pregunta de investigación ¿qué herramientas narrativas y mecánicas jugables se utilizan para interactuar en los conflictos bélicos interactivos?

Partiendo de la premisa de que entendemos el videojuego y su capacidad de contar historias como una forma de narración y al mismo tiempo de representación de aspectos de la vida cotidiana, en esta investigación, a raíz de la amplia variedad de métodos para estudiar el ocio interactivo se ha apostado por la aplicación de un análisis lúdico-narrativo. Precisamente por su facultad narrativa consideramos pertinente analizar el videojuego desde la Narratología, pero sin dejar de lado la Ludología. Es precisamente la cualidad de requerir la interacción del usuario la que distingue el ocio interactivo de otros formatos narrativos por lo cual es necesario analizar de forma paralela esas características propias del juego.

Aunque como hemos visto, los autores encargados de estudiar la narrativa del videojuego tienen su propio método, en todos los casos hay unas variables prácticamente comunes y relacionadas estrictamente con el ocio interactivo. Sumadas a las variables propias del análisis de cualquier narración, este análisis lúdico-narrativo contará con las siguientes categorías:

- **Personaje principal:** es el elemento del videojuego que guía al usuario a través de la historia y nos posiciona dentro del mundo que representa el juego (Tato, 2017). En esta investigación se tendrán en cuenta factores concretos como el género, la edad y su profesión.
- **Género:** no existe una clasificación única por lo que se optará por una unión entre la propuesta por los investigadores y la prensa especializada dando como resultado la siguiente: aventura gráfica, survival horror, simulación, puzzle, plataformas, acción, *shooter*, rol, deportivos, carreras y estrategia.
- **Estructura narrativa:** la narración tiende a ser progresiva, de forma que se nos presenta una serie de obstáculos y problemas que debemos resolver para llegar al final. Este tipo de narración se divide a su vez, según Anyó (2016), en dos grandes grupos: laberinto unicursal, con una estructura lineal en la que se progresa en una única línea narrativa -solamente hay un final posible-; y la red dirigida o laberinto multicursal donde varios caminos son posibles y correctos y dan lugar a múltiples finales.
- **Mecánicas de juego:** se refiere a la forma que tiene el usuario de poder interactuar con los elementos del juego. Existen títulos basados en la recolección de objetos, otros en los que se requiere enfrentarse a enemigos o en la construcción de elementos, así como propuestas en las que priman la destreza física y la habilidad (Pérez, 2012). También se conoce esta categoría como reglas de manipulación (Martín, 2015).

- Espacio videolúdico: también conocido como entorno de juego, hace referencia al lugar donde tiene lugar la acción. Este estudio se centrará en si la acción tiene lugar en mundos abiertos permitiendo la libertad de exploración o en niveles cerrados.
- Tiempo narrativo: concretamente se prestará atención a la duración, es decir, si el tiempo de la historia es el mismo que el tiempo de participación por parte del usuario (Anyó, 2016), siendo definido por Martín (2015) como frecuencia. La idea es saber si los acontecimientos del juego tienen lugar en tiempo real.
- Focalización: consiste en el conocimiento que tiene el jugador de los acontecimientos de la narración en comparación al de los personajes del mundo ficcional (Pérez, 2012). Hablamos de focalización interna si el jugador sabe lo mismo que el personaje protagonista con el que interactúa, mientras que si conoce menos se da el caso de focalización externa.
- Perspectiva: es la relación entre el punto de vista del personaje y el del jugador (Anyó, 2016). Se da el caso de perspectiva personal, cuando el usuario ve la acción a través de los ojos del personaje (primera persona) o controlando el cuerpo entero y viéndolo de espaldas (tercera persona), y perspectiva impersonal, cuando no se atribuye ese punto de vista a ninguno de los personajes.
- Objetivo del juego: son los retos que se le presentan al usuario para avanzar en la narración de forma que tenga la sensación de formar parte de los acontecimientos más importantes de la historia (Martín, 2015). En esta investigación nos centraremos en el objetivo final, el reto del personaje/usuario que motiva sus acciones a lo largo de todo el juego. En este apartado también analizaremos la curva de tensión lúdica, es decir, si conforme avanza la historia, la dificultad va siendo mayor o, por el contrario, disminuye, así como si los obstáculos y retos planteados son más complicados de resolver (Pérez, 2012).
- Objetivo real del juego: si el videojuego aporta algo más que una experiencia jugable. Existen autores que destacan como la ficción interactiva es capaz de aportar un aprendizaje y una educación cuya repercusión se ve en la adquisición de habilidades (Martín, 2015). Hasta el punto de que se entiende el videojuego como herramienta capaz de concienciar (Morales y San Cornelio, 2016) y crear una sensibilización “ante problemas de carácter social como la inmigración, la homofobia o la violencia de género, mientras enseñan valores sociales y cívicos” (Paredes-Otero, 2018, p. 323). En esta línea Sedeño

(2010) destaca como beneficios en materia de socialización el ayudar a “reflexionar sobre gran cantidad de contenidos que se materializan en conductas y valores aplicables en situaciones cotidianas: aportan una capacidad para estimar las consecuencias de las propias acciones y de su efecto sobre los demás y sobre el contexto” (p. 185).

6. Descripción de la muestra analizada

Estas categorías se aplicarán sobre una muestra compuesta por videojuegos que deben reunir dos requisitos. El primero es que no deben pertenecer al género *shooter*. Y en segundo lugar y como limitación temporal, si vamos a estudiar el videojuego en la actualidad, los títulos analizados deben de haberse lanzado al mercado durante la actual generación de consolas, la cual comenzó en 2011. También hemos considerado pertinente incluir títulos desarrollados para dispositivos móviles, teniendo en cuenta que con un 21% son la segunda vía más utilizada en el ocio interactivo, solamente por detrás de las consolas de sobremesa, que lideran el ranking con un 26% (AEVI, 2019).

De esta forma obtenemos una muestra compuesta por diez juegos que pasaremos a analizar a continuación: *11-11 Memories Retold*, *My Memory of Us*, *B3H1ND: Drones y Hackers*, *Papers, please*, *Entiérrame mi amor*, *1979 Revolution: Black Friday*, *Massira*, *This War of Mine: The Little Ones*, *Valiant Hearts: The Great War* y *Liyla y las sombras de la guerra*.

Comenzando por *11-11 Memories Retold*, esta aventura gráfica desarrollada por Digiart y Aardman Animations tiene lugar en la Primera Guerra Mundial, contexto que es presentando desde dos puntos de vista. Por un lado, desde el frente alemán al tomar el rol de Kurt, un ingeniero germano que se alista en el ejercito con la esperanza de encontrar a su hijo desaparecido y desde el bando aliado con Harry, un fotógrafo canadiense que decide enrolarse para lograr fama y así poder enamorar a su amiga de la infancia. La Gran Guerra también tiene cabida en esta investigación con el título *Valiant Hearts: The Great War*, también aventura gráfica propiedad de Ubisoft que muestra el conflicto bélico a través de cuatro historias diferentes que se entrecruzan.

My Memory of Us está ambientado en los orígenes de la Segunda Guerra Mundial, concretamente la invasión de Polonia por parte del nazismo. La propuesta de plataformas proveniente de Juggler Games gira alrededor de dos niños pequeños a los que les cambia la vida cuando la guerra llega a sus vidas y se ven obligados a vivir situaciones de discriminación y abuso de poder pero siempre con el consuelo de la amistad que se profesan.

El ocio interactivo también refleja los orígenes de la revolución iraní. Es el caso de *1979 Revolution: Black Friday*, un videojuego de aventuras desarrollado por iNK Studios y N-Fusion Interactive donde se nos presenta este conflicto primero social y después bélico desde la cámara del fotoperiodista Reza Shirazi, para mostrar desde las huelgas y manifestaciones hasta las represalias por parte del ejército iraní.

La Guerra Fría tiene cabida en esta investigación de la mano de *Papers, please*, un videojuego independiente desarrollado por Lucas Pope que tiene lugar en 1982 cuando, después de seis años de conflicto bélico, los estados ficticios de Arstotzka y Kolechia firman un alto el fuego. En este contexto, el jugador tiene el papel de un inspector de aduanas del gobierno de Arstotzka en la frontera que separa ambos países y, en función de los documentos que le vayan presentando, decidir quién entra o no sin importar las situaciones morales que se vayan planteando.

This War of Mine: The Little Ones por su parte es una representación interactiva desarrollada por 11 bit studios del sitio de la ciudad de Sarajevo durante la Guerra de Bosnia (1992-1996) en el que se narra la supervivencia diaria de un grupo de ciudadanos en un refugio en plena ciudad devastada por la guerra.

La Guerra de Siria por su parte está representada en *Entiérrame mi amor*. Sus creadores, Dear Villagers, ponen al jugador en el papel de Majd un ciudadano sirio que debe guiar a su mujer, Nour, a través de una aplicación de mensajes de texto en su viaje como refugiada para que llegue a salvo a Europa. La crisis de los refugiados sirios también es el tema sobre el que giran los acontecimientos de *Massira* (Frost Monkey) en donde se narra la historia de una abuela y su nieta que se ven obligadas a abandonar su hogar y emprender la marcha con destino a Alemania, desde la óptica de una aventura de exploración y plataformas.

La muestra también contiene videojuegos que abordan conflictos bélicos actuales. *Liyla y las sombras de la guerra* es un juego de plataformas en blanco y negro creado por Rasheed Abueideh y ambientado en los bombardeos en la Franja de Gaza durante la guerra contra Israel en 2014. Los hechos giran alrededor de un padre que debe de buscar a su mujer y a su hija para ponerlas a salvo. Por último, Amnistía Internacional e Intelygenz son los desarrolladores que hay detrás de *B3H1ND: Drones y hackers*, un videojuego de simulación ambientado en la época actual donde el jugador tiene el papel de un operador de drones de combate bajo las órdenes del ejército de Estados Unidos y debe realizar misiones de inteligencia y combate en Afganistán.

7. Resultados obtenidos

7.1. Personajes principales

Independientemente del contexto histórico en el que se ambientara sus últimas entregas los personajes principales de las sagas *Call of Duty* y *Battlefield* tienen un perfil prácticamente idéntico: joven soldado inglés o americano fuertemente armado que lucha por su patria ante amenazas externas que buscan acabar con la paz del mundo.

El perfil de los protagonistas analizados es muy diferente. Las relaciones familiares son frecuentes como ocurre en *Massira* presentando a una abuela y a su nieta pequeña o *Liyla y las sombras de la guerra* donde eres un padre que debe buscar a su mujer e hija de entre los bombardeos enemigos. *My memory of Us* en cambio presenta a dos niños, viviendo la protagonista femenina con su abuelo en silla de ruedas. El propio usuario toma el rol de padre de familia en *Papers, please*.

También están presentes las parejas amorosas. *Entiérrame mi amor* es un ejemplo de ello siendo el papel del jugador el del marido de una refugiada siria que a través de su teléfono móvil debe guiarla para que llegue a salvo a su destino.

La profesión de soldado en estos juegos es sustituida por un abanico más amplio de perfiles. *Valiant Hearts* tiene como protagonistas a una estudiante de enfermería y a dos granjeros, así como a un perro. En *1979 Revolution: Black Friday* el protagonista es un fotoperiodista mientras que en *11-11 Memories Retold* los personajes, a pesar de ser soldados, se dedican realmente a la fotografía e ingeniería.

This War of Mine es el juego que mayor variedad de perfiles ofrece sin importar el género, la edad o sus profesiones, de tal forma que se puede escoger entre estudiantes de educación primaria, un anciano matemático, una ladrona, un reponedor de almacenes, un cocinero, una directora de colegio, una abogada, una reportera, un mecánico, un bombero, un deportista o una estudiante de música. La idea es que se aborde un amplio espectro social de tal forma que cualquiera se pueda sentir identificado con el personaje.

7.2. Mecánicas de juego, género y estructura narrativa

El género del *shooter* se caracteriza por una interacción con los distintos elementos del juego muy concreta: desplazarse por el escenario disparando contra los enemigos que vayan surgiendo, utilizando armamento de mayor o menor avance tecnológico. Esta mecánica no ocurre en ninguno de los juegos que componen la muestra analizada hasta el punto de poder afirmar que es posible concluirlos sin la necesidad de usar un arma.

La primera mecánica habitual es la recogida de objetos para poder desbloquear nuevas zonas y poder avanzar en la historia. Esto ocurre en *11-11 Memories Retold*, *My Memory of Us*, *1979 Revolution: Black Friday* o *Massira* donde esta forma de interacción está ligada a otra opción de la jugabilidad como es la resolución de puzzles.

En *My Memory of Us* mientras la niña protagonista es capaz de correr más rápido, el niño puede pasar desapercibido más fácilmente; los protagonistas de *11-11 Memories Retold* y *1979 Revolution: Black Friday* deben sacar fotografías en determinados momentos, al margen de la interacción con elementos de los escenarios. Los protagonistas de *Valiant Hearts* también tienen habilidades únicas que requieren compenetrarlas para poder avanzar: Emile es capaz de escharbar caminos con su cazo, Freddie aporta fuerza al grupo y mueve elementos pesados, Marie se encarga de curar a heridos y Walt, por su parte, al ser un perro puede introducirse en lugares estrechos y abrir caminos.

This War of Mine, al narrar el día a día de un grupo de supervivientes, tiene dos tipos de mecánicas relacionadas con los objetos: durante el día los personajes no pueden salir del refugio debido a la presencia de francotiradores enemigos por lo que dicho tiempo se emplea en mejorar el hogar equipándolo de muebles, calefacción y herramientas que permitan hacer más fácil la vida de los supervivientes. Por la noche, las mecánicas cambian y el jugador debe escoger a un personaje para aventurarse al exterior en busca de materiales para fabricar objetos, así como comida y medicina para el resto del grupo.

La toma de decisiones es un tipo de mecánica recurrente a la hora de mostrar la guerra de una forma diferente. *Entiérrame mi amor* tiene como forma de avanzar en la historia elegir entre dos e incluso tres opciones. Los dilemas van desde aspectos muy simples como qué medio de transporte usar, hasta otras más relevantes cómo por ejemplo si el personaje va de noche caminando con un grupo y su acompañante hace que quede rezagada, ¿lo abandonas o te quedas con él con el riesgo de acabar perdida? Esta mecánica hace que se den hasta casi una veintena de finales diferentes.

En *Papers, please* el jugador debe decidir si el ciudadano que tiene delante entra o no en el país. No obstante, esta no es la interacción principal con el juego, de hecho, es la consecuencia de la acción más importante: el análisis de documentos. El jugador en base a unas normas que evolucionan con cada día que pasa en la trama tiene que analizar los documentos que los ciudadanos le van presentando y comprobar que se adecuan a la ley establecida bajo un tiempo limitado.

Por su parte, aunque en menor medida, la simulación de poder controlar un dron comparte jugabilidad con el hecho de que al usuario se le plantea

una decisión final en *B3H1ND: Drones y hackers*: si disparar el arma que contiene dicho aparato militar con el riesgo de provocar bajas colaterales. Juegos como *1979 Revolution: Black Friday* y *11-11 Memories Retold* también incluyen en momentos puntuales esta mecánica dando pie a varios finales diferentes y a tener que rejugar la aventura si quiere conocer esos finales alternativos.

La presencia de múltiples finales hace que la estructura narrativa de estos juegos sea de laberinto multicursal donde cada desenlace es perfectamente válido. Solamente en *My Memory of Us*, *Valiant Hearts* y *Lyjla y las sombras de la guerra* estamos ante una estructura unicursal con un único final posible y válido.

Al mismo tiempo, el género también es un factor diferencial entre los juegos analizados y los *shooters* tradicionales. La muestra refleja cómo se apuesta por una amplia variedad de géneros para reflejar la guerra, siendo las aventuras gráficas la opción más habitual. Otras opciones son los juegos de simulación, los juegos de estrategia y los de plataformas.

7.3. Tiempo narrativo y espacio videolúdico

El análisis realizado demuestra que ninguno de los juegos ocurre en tiempo real, es decir, la duración de los hechos que muestran el juego no es la misma que el tiempo que necesita el usuario para vivirlos. Todos los títulos que componen la muestra se divide en niveles, dándose el caso de desconocer cuánto tiempo ha pasado entre uno y otro. El factor tiempo, no obstante, tiene mayor relevancia en juegos como *Papers, please* o *This War of Mine* donde es una dificultad añadida ya que la acción del usuario va contrarreloj.

Respecto al espacio videolúdico, todos los juegos analizados tienen una distribución por niveles o pantallas. Independientemente del tamaño del escenario en ningún caso hay una sensación real de libre exploración, los acontecimientos tienen lugar en mapas cerrados con límite de movimiento. Hasta tal punto esto es así que juegos como *Papers, please*, *Entiérrame mi amor* o *B3H1ND: Drones y hackers* no permiten movimiento alguno del personaje.

7.4. Perspectiva y focalización

La forma en que el jugador vive la acción del juego difiere entre los juegos de guerra tradicionales y la muestra analizada. Como su nombre indica, los títulos de la categoría *FPS (First Person Shooter)* muestran una visión en primera persona mientras que en esta investigación se ha podido catalogar hasta tres perspectivas distintas. La primera podríamos denominarla la del Jugador Onnipresente. El usuario ve en la pantalla gran parte del escenario, mucho más de lo que el propio personaje es capaz. Por ejemplo, si está

en un edificio, podemos ver tanto la habitación en la que está el personaje como el resto de la planta así como la superior y la inferior. Esto ocurre en *This War of Mine* o *My memory of Us*.

Otra perspectiva de vivir los acontecimientos es la tercera persona, haciendo que la incertidumbre y desconocimiento de lo que ocurre a nuestro alrededor sea mayor, como ocurre en *Massira* o *1979 Revolution: Black Friday*.

Finalmente, la primera persona es otra forma que hemos podido comprobar en este estudio, pero en juegos catalogados como simuladores. Esto ocurre en *Papers, please* o *Entiérrame mi amor*, donde el jugador es el protagonista de la acción y quien la recibe por parte de otros elementos del juego, de tal forma que la inmersión y la implicación del usuario es total.

Por otro lado, en materia de focalización, ésta suele ser interna, es decir, el usuario sabe prácticamente lo mismo que el personaje a través del cual interactúa. Solamente en dos casos la focalización es externa. *My Memory of Us* consiste en un relato del protagonista recordando cuando era un niño cómo vivió la Segunda Guerra Mundial, algo muy parecido a *1979 Revolution: Black Friday*, donde gran parte del apartado jugable son flash backs del personaje principal mientras le están interrogando.

7.5. Objetivo del juego

Esta categoría también presenta diferencias entre los juegos de guerra tradicionales y los modelos de ocio alternativos. Mientras que los objetivos en el género shooter se reducen a acabar con determinado enemigo, defender una posición o llegar a un punto determinado para escapar, la muestra analizada presenta a unos personajes que deben alcanzar unas metas muy diferentes.

Juegos como *Liyla y las sombras de la guerra*, *Entiérrame mi amor*, *Massira* o *My Memory of Us* tienen el objetivo de hacer que los personajes escapen de la guerra hacia un lugar seguro. Otros títulos, en cambio, tiene finalidades más específicas como encontrar tu hijo desaparecido en combate y sacar fotografías del conflicto (*11-11 Memories Retold*) -este último objetivo también tiene lugar en *1979 Revolution: Black Friday*-, controlar un paso fronterizo y decidir quien entra y quien no (*Papers, please*), rescatar a familiares (*Valiant Hearts*) o, simplemente sobrevivir (*This War of mine*).

En relación con la curva de dificultad se han obtenido resultados dispares. En casos como *11-11 Memories Retold*, *My Memory of Us*, *Entiérrame mi amor*, *Massira* o *Valiant Hearts* ésta se mantiene invariable una vez el jugador ha aprendido las mecánicas y habilidades de su personaje. Sin llegar a ser monótono, los retos que se nos plantean no suponen dificultad alguna.

No ocurre lo mismo con juegos como *Papers, please* o *This War of Mine*. En el primero, conforme avanzan los días, los papeles que debe analizar el jugador son más numerosos, así como las situaciones de caer en error. Esto implica que por cada fallo, el salario diario es menor y más complicado mantener las condiciones básicas de vida de la familia, hasta el punto de que en el momento que el usuario no pueda pagar y le deba dinero al estado, el personaje es arrestado y concluye la partida. Por su parte, el hecho de que todo esté conectado en *This War of Mine* implica que si una jornada no se consiguen alimentos o medicinas, la salud y el cansancio empeoran haciendo que sea más difícil sobrevivir.

7.6. Objetivo real del juego

Al margen del objetivo que tiene que cumplir el jugador para llegar al final de la historia, encontramos el objetivo con el que se ha desarrollado dicho juego, siendo ambos completamente diferentes entre sí.

Uno de los objetivos reales de estos juegos es mostrar el drama de los refugiados, como ocurre en *Massira* o *Entiérrame mi amor*. En estos juegos se viven situaciones sacadas de la realidad como las mafias que se aprovechan de los inmigrantes para llegar a Europa, la discriminación que viven estas personas, la falta de ayuda o la explotación laboral.

Otros casos se centran en enseñar sobre la crudeza de la guerra en la población civil. En *Liyla y las sombras de la guerra* hay que estar continuamente esquivando patrullas mientras que *This War of Mine* cuenta la vida diaria de civiles acosados por francotiradores durante el día y asaltantes para quitarles sus pocos recursos por la noche, así como vivir en condiciones inhumanas sin comida, medicinas o agua. Por otro lado, aprender sobre la discriminación solamente por ser diferente (*My Memory of Us*) o cómo se origina una revolución social (*1979 Revolution: Black Friday*) son otros objetivos con los que se crean estos juegos. Por último,

B3H1ND: Drones y hackers tiene como finalidad enseñar los daños colaterales del uso de los drones y las consecuencias que puede tener su mal uso sobre la población civil.

Estos cuatro objetivos reales pueden dividirse en uno: educar sobre la guerra. Los videojuegos hacen gala del componente educativo y creadores de conciencia social que puede tener el ocio interactivo. Se busca que el usuario empatee con este problema de diferentes maneras. Algunos ejemplos como *This War of Mine* o *Papers, please* plantean dilemas morales. En el primero, ¿hasta que punto está bien o mal robar comida a otra persona si puede salvarse uno mismo o a un niño que no tiene culpa de la guerra que está viviendo? Asimismo, ¿por qué está mal dejar entrar a un marido, pero no a su esposa embarazada simplemente porque no tiene un papel?

Algunas mecánicas hacen que los hechos que aparecen en la pantalla sean prácticamente reales. Esto ocurre con *Entiérrame mi amor* debido a que los mensajes que recibe el usuario por parte del otro personaje en el móvil ocurren en tiempo real y puede ser a cualquier hora del día o de la noche. Además, otros factores como recibir mensajes de audio o imágenes así como la geolocalización para saber en donde se encuentra, hacen que la implicación y la sensación de formar parte del juego y de la vida de otra persona sean mayores.

Finalmente, la presencia de coleccionables en estos juegos tiene una finalidad más allá de aumentar sin más la duración de la partida al tener que buscarlos. Ya sea en forma de objetos o de documentos su objetivo es la de ampliar la información del contexto histórico en el que se ambienta la aventura.

8. Conclusiones

Teniendo en consideración los resultados obtenidos en el análisis narrativo podemos concluir que los personajes principales estos juegos alternativos sobre la guerra se alejan del estereotipo clásico de hombre militar para un amplio abanico de perfiles sin importar aspectos como la edad, el género o la profesión. El hecho de usar familias y parejas, así como niños, mujeres y ancianos cumplen con la finalidad de dar un plus de emotividad y que el usuario empatice aún más con los personajes y las circunstancias que están viviendo.

Hemos comprobado como es posible terminar estos juegos sin realizar una sola acción violenta, propias del género shooter. La principal dificultad de estas formas alternativas de mostrar la guerra en los videojuegos radica en la resolución de puzzles para poder avanzar en la historia.

Al no realizarse disparos, estos juegos no pertenecen al género shooter y se distribuyen por otras clases de videojuegos como son los títulos de plataformas, puzzles, estrategias, simulación o aventuras gráficas.

Añadir la mecánica de toma de decisiones supone un incentivo para el usuario a la hora de volver a jugar la historia y seguir caminos diferentes al original. De esta forma se suple la carencia de no incluir modos online y hace que la experiencia jugable dure más.

El objetivo del usuario en estos juegos es variado respecto a los títulos bélicos tradicionales, donde la finalidad es matar al adversario, de tal forma que se plantea como propósitos acciones tipo sobrevivir o huir de la guerra.

Finalmente, estos juegos alternativos se crean con la finalidad de que el usuario empatice con el drama de guerra teniendo paralelamente al entretenimiento componentes educativos y de concienciación social a través de

los coleccionables y los mensajes que se lanzan en determinados puntos de la partida.

Como conclusión general podemos afirmar que factores propios de cualquier narración, como los personajes, y del ocio interactivo, como el género, las mecánicas o los objetivos, difieren de los videojuegos clásicos de guerra considerados como 'shooter' para ofrecer una visión humanizada de los conflictos bélicos. Al mismo tiempo y al margen de su vertiente lúdica, este tipo de videojuegos tienen un componente educativo y de concienciación social frente al drama de la guerra.

Referencias bibliográficas

- AEVI (2019). Anuario 2018. La industria del videojuego en España. [publicación en línea]. Disponible en internet en: <<https://bit.ly/2sK1fud>> [con acceso el 10-06-2019].
- Anyó, L. (2016). El jugador implicado. Videojuegos y narraciones. Barcelona: Laertes.
- Frasca, G. (2001). Videogames of the oppressed: videogames as a means for critical thinking and debate (Tesis Doctoral). School of literature, communication, and culture, Georgia Institute of Technology
- Recuperado de <https://bit.ly/2d9dfZJ>.
- Frasca, G. (2003). Simulation versus narrative: Introduction to ludology. En Wolf, M. J. P.; Perron, B. (eds.), *The video game theory reader*, (pp. 221-236). New York: Routledge.
- Galloway, A.E. (2006). *Gaming. Essays on Algorithmic Culture*. Londres: Electronic Mediations.
- Grodal, T. (2003). Stories for eye, ear, and muscles: Video games, media, and embodied experiences. En Wolf, M. J. P.; Perron, B. (eds.), *The video game theory reader*, (pp. 126-156). New York: Routledge.
- Jenkins, H. (2004). Game design as narrative architecture. En Wardrip-Fruin, N.; Harrigan, P. (eds.), *First person. New media as story, performance and game*, (pp. 117-130). Cambridge: The MIT press.
- Juul, J. (2005). *Half-real. Video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge: the MIT Press.
- Law, Y.Y. (2016). *The travelling gamer: an ethnography of video game events* (Tesis doctoral). University of Salford. Recuperado de <https://bit.ly/2p2NjYa>.
- Levis, D. (1997). *Los videojuegos, un fenómeno de masas. Qué impacto produce sobre la infancia y la juventud la industria más próspera del sistema audiovisual*. Barcelona: Paidós.
- López-Redondo, I. (2014). *¿Qué es un videojuego? Claves para entender el mayor fenómeno cultural del siglo XXI*. Sevilla: Ediciones Arcade.
- Martín, I. (2015). *Análisis narrativo del guión de videojuegos*. Madrid: Editorial Síntesis.

- Martínez, J.F. (2018). El videojuego como obra de arte. Estrategias de apropiación del medio interactivo en la práctica artística contemporánea. En Aranda, D., Sánchez, J. y Planells, A. J. (coords.), *Game & Play: La cultura del juego digital*, (pp. 53-68). Sevilla: Egregius.
- Morales Moras, J., y San Cornelio Esquerdo, G. (2016). La jugabilidad educativa en los serious games. Pautas para el diseño de videojuegos con un propósito educativo y de cambio social. Paperback, 10. Recuperado de <https://bit.ly/2Nof3r9>
- Newman, J. (2004) *Videogames*. Nueva York: Routledge.
- Paredes-Otero, G. (2018) Los serious games como herramientas educativo-informativas para el diseño de la conciencia social. En Torres-Toukoudis, A.; Romero-Rodríguez, L.M. (eds.). *Gamificación en Iberoamérica. Experiencias desde la comunicación y la educación*, (pp. 303-330). Quito: Editorial Universitaria Abya-Yala.
- Pérez, O. (2012). *El Lenguaje Videolúdico. Análisis de la significación del videojuego*. Barcelona: Laertes.
- Sarabia, D. (1 de julio de 2017). *Commandos: el primer videojuego de infiltración del que sus desarrolladores no aprendieron nada*. Eldiario.es. Recuperado de <https://bit.ly/2KuLEat>.
- Sedeño, A. (2010). Videojuegos como dispositivos culturales: las competencias espaciales en educación. *Comunicar*, 34 (XVII). Recuperado de <https://bit.ly/2Y1AVYg>.
- Tato, G. (2017). Análisis del personaje en el cine y en los videojuegos. *Inmersión y empatía. Quaderns*, 12. Recuperado de <https://goo.gl/e2XHAc>
- Vallejo, M. (2008). *Juegos y videojuegos*. En Tones, J., *Mundo Pixel Vol. 1*. Madrid, España: Tébar.
- Vandal (21 de mayo de 2019). *Estos son los juegos más vendidos de la historia: Minecraft ya es primero*. Vandal. Recuperado de <https://bit.ly/31Q9og6>.
- Zimmerman, E. (2004). Narrative, interactivity, play, and games: Four naughty concepts in need of discipline. En Wardrip-Fruin, N.; Harrigan, P. (eds.), *First person. New media as story, performance and game*, (pp. 154-164). Cambridge: The MIT press.