

**Título del TFG: “Videojuegos, una narrativa en evolución:
Knight Lore, Half-Life 2 y Heavy Rain como casos de estudio”**

Autor: Antonio Ruiz García

DNI: 28723187M

Titulación: Grado de Periodismo

Centro: Facultad de Comunicación - Universidad de Sevilla

Tutor académico: Dr. Fernando R. Contreras Medina

Línea de investigación: Tecnología de la Comunicación. Cibercultura. Videojuegos.

Índice	
1. Introducción	3
2. Objetivos	5
3. Metodología	5
4. La influencia de los videojuegos en otras disciplinas artísticas	7
5. Los videojuegos y el resto de disciplinas: semejanzas y diferencias	11
6. Rasgos definitorios de los videojuegos	16
7. Narrativa e historia en los videojuegos	18
7.1. La cuestión del género	19
7.2. Los videojuegos como vehículo narrativo: lo lineal y lo no lineal	21
7.3. ¿Hasta dónde llegan los videojuegos?	22
8. El papel del jugador: la ilusión de la libertad y el problema de la interactividad	23
9. Los personajes	28
10. El misterio, el ritmo y otras estrategias para mantener el interés del jugador	29
11. Personajes secundarios no jugables	30
12. Historias secundarias, previas o de trasfondo	31
13. Una visión cronológica de la evolución de la narrativa de los videojuegos	34
13.1. Los inicios	34
13.2. La irrupción de las aventuras gráficas y el jugador como arquitecto de la historia	35
13.3. La narrativa de los videojuegos, hoy	38
13.4. La narrativa de los videojuegos, mañana	39
13.5. El realismo y el simulacro de realidad	41
14. Análisis de videojuegos	43
14.1. <i>Knight Lore</i>	43
14.2. <i>Half-Life 2</i>	46
14.3. <i>Heavy Rain</i>	50
15. Conclusiones	52
16. Referencias bibliográficas	55
Anexo: Videojuegos citados	59

Resumen

Los videojuegos han evolucionado desde su nacimiento como entretenimiento puro hasta su papel actual como medio para transmitir historias complejas. Este trabajo pretende resumir el marco teórico de estudio de los videojuegos para mostrar cómo ha evolucionado su narrativa. Para ello revisaremos su crecimiento tecnológico y artístico, tanto en sus rasgos definitorios como en su relación con otras disciplinas artísticas. Además, haremos hincapié en el rol cambiante del jugador, su inmersión en las historias que se le proponen y en la forma en que la narrativa del medio consigue una identificación e implicación cada vez mayor de sus usuarios. Así, mostraremos cómo ha cambiado el papel del jugador, y su libertad, en el desarrollo argumental y en la experiencia de los títulos hasta convertirse en un campo de estudio semiótico de primer orden. Relacionado con todo lo anterior, hablaremos de la simulación como forma última de la evolución narrativa, que puede llevar al jugador a un proceso de confusión entre la realidad física en la que vive y el simulacro que se construye en los videojuegos de última generación. Finalmente propondremos un análisis narrativo de tres títulos de diferentes épocas para mostrar con ejemplos concretos la evolución de la narrativa: *Knight Lore* (1984), inicio de la edad de oro de los juegos de ZX Spectrum; *Half-Life 2* (2004), que marca el punto álgido del género de tirador en primera persona, y *Heavy Rain* (2010), título que muestra la confluencia entre el mundo de los videojuegos, el cine y la literatura.

Palabras-clave: videojuegos, narrativa, interactividad, transmedia, arte, entretenimiento

1. Introducción

Los videojuegos en su forma primigenia nacieron de la mano de físicos e ingenieros como experimentos de laboratorio para demostrar el funcionamiento de nuevas tecnologías en sus investigaciones. Uno de los primeros lo creó en 1958 el físico William A. Higinbotham en un intento de entretener a los visitantes del centro en el que trabajaba, el Brookhaven National Laboratory de Upton, Nueva York. Llamado *Tennis for Two*, fue uno de los pioneros en usar una interfaz gráfica y consistía en la simulación básica de un partido de tenis reproducido en la pantalla de un osciloscopio; en ella se movía un punto luminoso a modo de pelota que los jugadores debían golpear (Ian Bogost, 2006, p.193). Desde aquellos primeros momentos y hasta el día de hoy, los videojuegos se han convertido en un fenómeno cultural y social de primer orden que, en la actualidad, desafía e incluso supera, tanto en número de consumidores como en beneficios económicos, a industrias culturales como el cine, los libros o la música¹.

Con el paso de los años y la consiguiente evolución tecnológica, los videojuegos llegaron a los salones de juegos y los hogares como producto de consumo en la forma de títulos muy elementales (*Pong*, Atari, 1972) destinados al entretenimiento puro sin complicaciones. Estos juegos se limitaban, en la mayoría de los casos, a atraer al jugador con presentaciones simples que le introducían en la mecánica de juego rápidamente (Jonathan Ostenson, 2013). La presencia de elementos como historias, narración o la posibilidad de interacción profunda era testimonial y no ganó peso hasta el perfeccionamiento técnico y artístico, además del crecimiento y la transformación del papel de los jugadores (Tom Chatfield, 2010). Con todo ello, los videojuegos han adoptado progresivamente entornos gráficos y formas narrativas más elaboradas, así como modos más complejos de plasmarlas, convirtiéndose así en un medio poderoso para narrar historias. Éstas, además, se pueden expresar de modos nuevos y muy diferentes a los que ofrecen las formas artísticas más tradicionales como el cine y la literatura, disciplinas con las que los videojuegos guardan muchas semejanzas e influencias mutuas.

Los videojuegos toman del cine recursos técnicos, expresivos y convenciones estéticas como, por ejemplo, el uso del sonido y la música como elemento comunicativo. A su vez, también nutren al cine y a las series de televisión de historias, así como de códigos y medios técnicos con los que contarlas. En los videojuegos, como veremos siguiendo el análisis de Roland Barthes (1977), texto e imagen se combinan a menudo para añadir más capas de significación a lo que el jugador ve en la pantalla y también para proporcionar una interfaz de interacción entre el usuario y el juego.

Lejos de ser una mera adaptación del cine, el teatro o la televisión, los videojuegos tienen rasgos que no ofrecen los anteriores (y que analizaremos en detalle), como el tipo de experiencia que plantean y su intensidad –que propicia la inmersión del espectador (jugador, en este caso) como ninguna otra disciplina– o la posibilidad de interactuar con lo que se contempla. Ambos rasgos conviven, como apunta Joost van Dreunen (2008), con la “separación” del jugador de lo que ocurre en pantalla, tanto visual como de las consecuencias que tienen sus acciones y decisiones en el juego.

En este escenario, la historia y la narrativa se tornan en factores cuya importancia está en el centro del debate antes mencionado. La definición lineal clásica de ambas (Bryan Alexander, 2011; Gérard Genette, 1989) entra en conflicto con la naturaleza interactiva del videojuego, pero su importancia crece al convertirse en decisivo su papel para conseguir la implicación del usuario, estimular su imaginación (Marie-Laure Ryan, 2001) y mejorar su experiencia de juego (Douglas Grant y Jim Bizzocchi). En los videojuegos conviven varios tipos de narrativas, aunque hay tres modelos básicos: el mero pretexto argumental para desatar la acción, que es el objetivo principal; la secuencia lineal, más o menos poderosa narrativamente, pero de curso predeterminado; y los relatos

1 PricewaterhouseCoopers (2013).

que proponen líneas divergentes y varios finales posibles². Aunque, como veremos, los relatos verdaderamente abiertos son escasos por su complejidad técnica, también comentaremos algunos de los intentos que se han llevado a cabo en este área.

En el presente trabajo abordamos los videojuegos como constructos narrativos diseñados con la intención de transmitir una historia a un jugador que, lejos de permanecer como un simple espectador, ha pasado a convertirse en una figura crucial para construir la narración. Aunque los videojuegos son un medio artístico y de entretenimiento como el cine, el teatro o la literatura, la posibilidad que ofrecen a su destinatario, el jugador, de interactuar y participar es un rasgo distintivo respecto de esas disciplinas. Pese a ello, no está tan claro qué papel desempeña el jugador. ¿Hasta qué punto crea los contenidos o contribuye a su desarrollo? ¿Es sólo un espectador que cumple con el rol que se le ha asignado o ha asumido también el de actor principal? ¿Qué es más importante en el desarrollo de un videojuego: desplegar una narrativa sugerente en la que el jugador sea poco más que una marioneta o hacerle partícipe del rumbo de la historia? Estas preguntas suscitan un intenso debate en el mundo académico que puede continuar el abierto por Barthes (1977) cuando postuló la “muerte del autor”. A través del análisis de los elementos performativos presentes en los videojuegos que plantea Bogost (2011) y los textos ergódicos descritos por Espen Aarseth (1997) trataremos de responder a estas cuestiones, sobre las que hasta ahora no hay consenso entre los autores.

Como mostraremos a lo largo de este estudio, tampoco hay acuerdo en otra cuestión relacionada con las anteriores: cuánta libertad tiene realmente el jugador al moverse dentro de un universo que ha sido diseñado por otro, que tiene sus propias reglas y, habitualmente, un final determinado al que se llega por un camino preestablecido. Según autores como Aarseth (1997) y Van Dreunen (2008), los jugadores forman parte decisiva del desarrollo de los títulos y de lo que pasa en la pantalla, mientras que según otros (como Josiah Lebowitz y Chris Klug, 2011) gozan de una libertad sólo ficticia, pues se les hace creer que pueden decidir y actuar a placer, pero en realidad sólo siguen el camino que los creadores del juego han diseñado. Esta discusión entre las perspectivas ludológica (que estudia el videojuego como tal y desde una perspectiva sociocultural) y narratológica (que los defiende como medios para transmitir historias), lejos de resolverse de forma satisfactoria, es recurrente en los estudios sobre videojuegos gracias, en parte, a la convivencia de distintos modelos de títulos en el mercado actual (Bogost, 2006, p. 67). En estas páginas conviven ambas visiones con cierto equilibrio, aunque intentamos acercarnos más a una explicación de la visión de la narratología como entorno teórico. Éste, entendemos, puede esclarecer los entresijos del universo de los videojuegos, en el que elementos narrativos como historia, narración o personajes parecen tener cada vez más peso.

Dejando a un lado la interfaz o el sistema de reglas, que veremos en el desarrollo de este trabajo, el principal punto de conexión del jugador con un título es el personaje principal, que será sus ojos, sus oídos, sus manos y, en definitiva, su álter ego interactivo en la ficción en la que se sumerge. A ellos dedicaremos una sección, tanto a los protagonistas (en cuya piel se meten los jugadores) como a los secundarios o “no jugables”, que en los títulos contemporáneos han asumido papeles cada vez más relevantes para el desarrollo de la narración. Unos y otros, como veremos, han evolucionado a la par que las narrativas en las que se insertan. También se han ampliado las historias de trasfondo y los antecedentes de ambos tipos de personajes, que ya no siempre son apenas un par de trazos que, como las tenues historias primigenias, sólo sirven para dar paso a la aventura. El hecho de que el jugador y el resto de personajes tengan vidas previas ha repercutido de forma directa en una mayor densidad e imbricación de las tramas y sus posibilidades narrativas.

2 Ryan (2001) propone una tipología de videojuegos según los distintos tipos de interactividad a partir de la clasificación planteada por Espen Aarseth (1997). Lo abordaremos en el apartado 7.1.

Junto a la mejora narrativa y a los avances en la creación y desarrollo de personajes, los creadores de videojuegos también incorporan, como veremos en otro capítulo de este estudio, otros recursos para mantener el interés de su audiencia. Así, pueden manipular el ritmo de la acción o dosificar la información que proporcionan para mantener el misterio y suscitar en los jugadores el deseo de saber más, tanto de la historia principal como de las secundarias y/o de trasfondo y, cómo no, también de los personajes que aparecen en el relato. Siguiendo el análisis propuesto por Linda Seger (1991) para las producciones cinematográficas y televisivas, trataremos las tramas principales y secundarias y cómo estas últimas pueden enriquecer la narración principal aportando información adicional o profundizando en los relatos personales de los personajes.

El establecimiento de este marco teórico nos permitirá mostrar el constante proceso evolutivo en los elementos tecnológicos y, sobre todo, los narrativos del videojuego. Así lo ilustraremos en los dos últimos apartados de este documento, donde reseñaremos la evolución de la narrativa de los videojuegos de forma cronológica, desde títulos pioneros como *Pong* (Atari, 1972) o *Pac-Man* (Namco, 1980) y los primeros trazos narrativos que se atisbaban en *Mario Bros.* (Nintendo, 1983) o *Donkey Kong* (Nintendo, 1981) hasta la sofisticación de títulos contemporáneos como *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013) o *Beyond: Two Souls* (Quantic Dream, 2013), pasando por simuladores como *The Sims* (Electronic Arts, 2000) o *Second Life* (Linden Research, 2003), que buscan ofrecer una representación “realista” del mundo real, como diría Ernst Gombrich (1984), pero cuya evolución y perfeccionamiento podrían desembocar, según los postulados de Jean Baudrillard (2007), en un conflictivo triunfo del simulacro de la realidad sobre la propia realidad.

El punto de vista narratológico y sus conceptos nos servirán de herramientas metodológicas para afrontar el análisis en detalle de la narrativa de tres títulos de singular importancia que nos permitirán apreciar los cambios producidos en el sector: *Knight Lore* (Ultimate, 1984), *Half-Life 2* (Valve, 2004) y *Heavy Rain* (Quantic Dream, 2010). Con este estudio pretendemos mostrar desde una perspectiva teórico-práctica los diferentes estadios en la evolución de una narrativa y sus diferentes elementos como base fundamental de los videojuegos como producto cultural.

2. Objetivos

El objetivo general de este trabajo es analizar la narrativa de los videojuegos, desde los primeros títulos hasta los más recientes, para determinar los rasgos de dicha narrativa y ver su evolución a lo largo de las últimas décadas. Para lograr dicho objetivo se plantean tres objetivos específicos que habremos de superar de forma progresiva:

1. Estudiar la relación y retroalimentación entre los videojuegos y otras manifestaciones artísticas como la literatura, el cine, la televisión o el teatro.
2. Revisar las cualidades concretas de los videojuegos y estudiar los tipos de narrativa que ofrecen.
3. Analizar el papel del jugador en la evolución de la narrativa de los juegos, como individuo que no sólo interviene como espectador de un producto, sino también como participante activo en la trama, y determinar hasta dónde llega su participación en el devenir de la historia que se le propone.

3. Metodología

El proceso metodológico que hemos adoptado para este trabajo es de tipo cualitativo (Piergiorgio Corbetta, p. 42), para lo que nos hemos basado en el estudio de una amplia documentación relacionada con diversos ámbitos y disciplinas:

1. Publicaciones especializadas en el campo de los videojuegos, ya sean periódicas (revistas, páginas web, documentales, etcétera) o académicas (libros, manuales, tesis, etcétera), que nos

servirán para acercarnos al videojuego desde el punto de vista de los críticos e investigadores que han estudiado este campo.

2. Bibliografía académica de disciplinas como la comunicación, la lingüística, la narratología, el arte, el cine, la literatura, la estadística o la metodología científica. Con esta literatura podremos vislumbrar cómo espacios de la cultura aparentemente no relacionados con los videojuegos sirven de base para conformar buena parte de su estructura.

3. Obras de ficción, tanto cinematográficas como literarias, con los videojuegos como protagonistas o como fondo argumental, además de otras creaciones directa o indirectamente relacionadas con lo mencionado en los dos puntos anteriores. Desde su estudio conoceremos el grado de conexión entre ellas y el videojuego como obra cultural.

Con este marco metodológico, comenzaremos con una revisión de la influencia mutua entre los videojuegos y otras disciplinas artísticas como la literatura (a través de obras de Ernest Cline, 2011, o Douglas Coupland, 2010), la televisión (*Perdidos*, J. J. Abrams, Jeffrey Lieber y Damon Lindelof, 2004-2010) y el cine (*Westworld*, Michael Crichton, 1973), que han tomado prestados códigos, recursos y también rasgos narrativos de un lenguaje, el de los videojuegos, que se ha universalizado con el paso del tiempo. Aquí apuntaremos un fenómeno común a varias formas de expresión artística: la narrativa transmedia, que supone ensanchar las coordenadas de una historia para extenderla (ampliarla o continuarla) a otros medios más allá de aquel en el que tuvo su origen³.

Este punto de la investigación nos dirige al siguiente apartado del trabajo, en el que examinaremos cuánto comparten los videojuegos con otras artes audiovisuales y cuánto los diferencia de ellas. Así, veremos cómo Doris C. Rusch (2008) analiza los niveles a los que operan películas y videojuegos y las distintas categorías de placer que ambos satisfacen. Por su parte, Martin Picard (2009) y Guillaume Roux-Girard (2009) se centran en los códigos técnicos y narrativos que cine y videojuegos comparten y Brett Martin (2007) alerta de la posibilidad de que los videojuegos sean considerados una rama más del cine si persisten en su intento por asemejarse al celuloide. Ésta no es la única forma artística que compararemos con los videojuegos, pues también examinaremos el análisis de Henry Jenkins y Kurt Squire (2008) sobre los melodramas clásicos y el de Ragnhild Tronstad (2009) sobre los estudios teatrales y de interpretación.

Una vez tratadas las similitudes, nos acercaremos al objeto de estudio de este trabajo, el videojuego, para intentar desvelar sus rasgos definitorios, múltiples y diversos, según los autores cuyas aportaciones iremos viendo. Por ejemplo, Van Dreunen (2008) alude, entre otros conceptos, a las implicaciones de la manipulación del tiempo en los videojuegos como factor estético-filosófico, mientras Lebowitz y Klug (2011) citan el ritmo de consumo y la apelación a la imaginación del jugador, además de la interactividad, que permite al usuario reaccionar a la historia que se le cuenta y determinar, con sus acciones, el curso que seguirá dicha historia. Este último factor se revelará fundamental para comprender la naturaleza de la narrativa de los videojuegos.

En cuanto a la narrativa y la historia propiamente dichas, estudiaremos si tiene en los juegos un significado –Steven E. Jones (2008)– y qué papel juegan los géneros narrativos tradicionales en el amplio abanico temático, técnico y narrativo del mundo de los videojuegos –Thomas H. Apperley (2009)–, antes de repasar las aportaciones de Samuel Archibald (2009), que propone analizar los videojuegos como textos, o Dominic Arsenault (2009), que se aproxima a los juegos desde el punto

3 Esta confluencia de distintas disciplinas artísticas puede recordar a la *Gesamtkunstwerk* u obra total propugnada por Richard Wagner, pero mientras en las obras del alemán (óperas, principalmente) las diversas disciplinas se fusionaban en una sola manifestación artística (sometidas, eso sí, a las inevitables tensiones que emanaban de la dialéctica hegeliana), en la narrativa transmedia es una sola historia, o relato, que se expande y amplía a lo largo de distintas manifestaciones artísticas.

de vista de la narratología. Nos resultará aquí de especial utilidad una revisión de los estudios sobre la narrativa clásica de Genette (1989) y Vladimir Propp (1987), que nos ayudarán a establecer una definición de esa narrativa, a comprender su estructura y a aplicarla como modelo a los videojuegos (en los que la interacción es un factor definitorio) para constatar si encajan o no en ella.

La división del videojuego en sus diferentes elementos narrativos nos conducirá al estudio de los personajes, protagonistas o no, presentes en la historia que los desarrolladores quieren narrar. Para ello son decisivos unos protagonistas creíbles y sólidos que consigan que el jugador empatice plenamente con ellos. A dichos personajes dedicaremos una parte de nuestra investigación, tanto a los principales, que guían la acción, como a los secundarios o “no jugables”.

El seguimiento de las tramas y subtramas en las que estos personajes se insertan nos lleva a descubrir la importancia de las historias secundarias y su influencia sobre la principal, a la que pueden llegar a ensombrecer (Seger, 1991). Al profundizar sobre estas narraciones, Bogost (2011) incide en su papel como factor determinante para aportar contexto a la acción principal. El estudio de estas tramas secundarias y las opciones que ofrecen al usuario nos llevará, como consecuencia, a investigar el concepto de libertad del jugador, si es real y si conduce a que el consumidor se sienta más cómodo con el juego e identificado con los personajes (Manuel Garín y Oliver Pérez, 2009).

Una vez hecho este recorrido teórico contaremos con las herramientas necesarias para afrontar el análisis de tres videojuegos desde una combinación de puntos de vista tanto académicos (Gombrich, 1984; Joseph Campbell, 1972 y otros) como periodísticos (revistas como *EDGE* o *Amstrad Action* y otras). Con ello nos acercaremos a la comprensión del videojuego como vehículo narrativo complejo más allá de su concepción como forma de entretenimiento pura.

4. La influencia de los videojuegos en otras disciplinas artísticas

Durante gran parte de su historia, los videojuegos se han estudiado desde el punto de vista de sus rasgos tecnológicos, obviando factores como la participación de los jugadores o la creación de un lenguaje propio, que en la actualidad parece haber traspasado la frontera de los videojuegos para extenderse por otras disciplinas artísticas.

Esta influencia es apreciable en la literatura, un campo lejano, en principio, al de los videojuegos. Es el caso de novelas como *Ready Player One*, de Ernest Cline (2011), o *Player One: What Is to Become of Us*, de Douglas Coupland (2010). La primera presenta un mundo caótico cuyos habitantes tratan de escapar de su alienación refugiándose en un videojuego masivo multijugador *online* de realidad virtual, *OASIS*, que proporciona al jugador todo lo que pueda desear, un mundo de posibilidades infinitas para el necesitado estructural que crea en el jugador la ilusión de control como vía de escape perfecta. Este planteamiento no es muy diferente del que proponen largometrajes como *Tron* (Steven Lisberger, 1982) o su secuela *Tron: Legacy* (Joseph Kosinski, 2010). En ellas, los personajes, al igual que los de los videojuegos, están condenados a seguir las reglas del creador del juego, pero son incapaces de evitar la intrínseca insatisfacción humana, que les lleva a buscar lo que no tienen, aunque sea en un mundo ficticio del que al final hay que salir para volver a la realidad. Este dilema es, en cierto sentido, similar al debate en torno a los conceptos de realidad interactiva y libertad ficticia, sobre los que volveremos más adelante.

Aunque atrayente, la idea de Cline no es nueva, sino que hereda la planteada en 1973 por Michael Crichton en su película *Westworld*⁴, en la que un parque temático, que recrea diversos mundos y épocas con androides como pobladores, ofrece una promesa de diversión sin ataduras a individuos que huyen de sus monótonas vidas. En la novela de Cline tenemos un mundo virtual y en

4 Una historia que anticiparía lo narrado por el propio Crichton en *Parque Jurásico* (novela publicada en 1990 y llevada al cine por Steven Spielberg en 1993).

el filme de Crichton un parque ideal, pero en ambos planteamientos subyace el deseo de escapar a un universo ideal ficticio. Y eso es lo que proponen también los videojuegos desde su nacimiento.

La plasmación de esta idea en la novela de Coupland es algo diferente. La obra narra la historia de cuatro personajes que interactúan entre sí en bares de aeropuertos durante lo que parece ser una hecatombe de dimensiones globales. Son relaciones muy humanas en las que entran a colación factores personales, creencias o ideas. Lo curioso es que existe un quinto personaje, el conocido como Jugador Uno (*Player One*), que actúa a modo de observador (externo y omnisciente) de dichas interacciones y las narra desde su propia perspectiva, de un modo que recuerda a alguien que se mueve por el mapa de un videojuego, que explora su entorno y busca objetos con total libertad de acción, como en los mundos abiertos (ver nota 47) que presentan videojuegos como *Grand Theft Auto* (Rockstar, 1997) o *Borderlands* (Gearbox Software, 2009). Coupland describe así la relación de uno de los personajes con el entorno:

“Rachel también recuerda haber pasado muchas veces hambre durante días porque la comida que llegaba a la mesa tenía el color o la temperatura equivocados, o estaba servida en el plato de modo incorrecto. Y recuerda cuando descubrió los videojuegos de un solo jugador y vio, por primera vez en su vida, un reino de dos dimensiones, sin prejuicios y nítidamente definido en el que podría estar a salvo de la comida a mala temperatura y de los esquemas de color inapropiados y de los matones. En ese otro reino, al otro lado de su pantalla, es donde su avatar, Jugador Uno, cobra totalmente vida. A diferencia de Rachel, Jugador Uno tiene una visión completa del mundo y del tiempo. La vida de Jugador Uno es más un cuadro que una historia. Jugador Uno puede verlo todo de un vistazo y cambiar el tiempo a voluntad. Jugador Uno tiene libertad total, el software definitivo en el hardware definitivo. Ese reino es también el único sitio donde Jugador Uno se siente, a falta de una palabra mejor, normal”⁵.

Coupland lleva, así, un paso más allá lo que proponía Cline, ya que plantea importar al mundo real la forma de actuar y vivir en un videojuego de aventuras o de exploración, con alusiones implícitas a cierto tipo de adicciones a lo virtual. La mezcla de géneros y medios, unida a su metalenguaje multiplataforma, resulta intrigante y, al tiempo, evocadora. Más adelante veremos la irrupción de entornos de realidad virtual como penúltimo paso de la evolución de los videojuegos.

Para ejemplificar la importancia que la narrativa y los códigos de los videojuegos han tenido en el desarrollo de otras manifestaciones artísticas, Jones (2008) recurre a la serie *Lost* (*Perdidos*, en España), cuyo “progreso narrativo se basa en los videojuegos” (p. 19). Como explica el autor, los personajes adquieren progresivamente las herramientas que necesitan para resolver el misterio de la isla, que van explorando (como cualquier jugador explora un terreno desconocido en un videojuego) y en la que encuentran poco a poco pistas para avanzar y nuevos misterios que resolver. En palabras de Jones, los guionistas de esta serie que evoca el videojuego *Myst* cimentaron la “estructura formal y las posibilidades narrativas de la serie en las convenciones de los videojuegos”, en parte para

5 “Rachel also remembers many times starving herself for days because the food that arrived at the table was the wrong temperature or colour, or was placed on the plate incorrectly: it just wasn’t right. And she remembers discovering single-player video games and for the first time in her life seeing a two-dimensional, non-judgemental, crisply defined realm in which she could be free from off-temperature food and sick colour schemes and bullies. Entering her screen’s portal into that other realm is where her avatar, Player One, can fully come to life. Unlike Rachel, Player One has a complete overview both of the world and of time. Player One’s life is more like a painting than it is a story. Player One can see everything with a glance and can change tenses at will. Player One has ultimate freedom; the ultimate software on the ultimate hardware. That realm is also the one place where Player One feels, for lack of a better word, normal” (Coupland, 2010).

crear “una comunidad [...], un público potencial preparado no sólo para ver sino también para 'jugar' a *Lost*”⁶.

Para “jugar” a *Lost*, los fans crearon blogs, foros, vídeos, *podcasts* y una abundante cantidad de ficción⁷ con la que llenar las elipsis de la historia (tanto las del relato de la isla como las de los relatos de las vidas de sus personajes) y también con los que explicar los numerosos enigmas que los creadores de la serie les lanzaban cada semana y descifrar las numerosas pistas diseminadas por cada capítulo⁸. En ese juego por ampliar las fronteras narrativas de *Lost* los fans no estaban solos. De hecho, fueron los propios creadores de la serie los que iniciaron esa narrativa transmedia que incluía webs de las compañías que aparecían en la ficción (que también contrataban anuncios en la prensa), un videojuego que añadía más capas de significación a la historia (*The Lost Experience*, ABC, 2006) y hasta una novela, supuestamente escrita por uno de los supervivientes del accidente, que se convirtió en un superventas (*Bad Twin*, firmada por el ficticio Gary Troup).

Todas esas “extensiones paratextuales del universo de un producto cultural”, como Jones las llama (2008, p. 45), se han convertido en casi una norma en la cultura pop. Y es así en buena medida, considera, porque la “generación de los jugadores” se ha acostumbrado a que, como ocurre en juegos como *Pokémon* (Game Freak, Creatures Inc., 1996), el universo de significado se extienda a través de múltiples plataformas, como juegos, libros, series o películas.

Otro ejemplo de este tipo de intercambios e influencias entre cine y videojuegos es la película *Drive* (Nicolas Winding Refn, 2011). Si en *Lost* se replicaban mecánicas de juego y formas de estructurar historia y narrativa, en este filme la influencia llega del aspecto visual del juego *Grand Theft Auto V* (Rockstar 2013). Iluminación, decorados, encuadres de las cámaras e incluso situaciones y actitudes de los actores en determinadas secuencias parecen haber sido trasplantados, con lo que la influencia de la narrativa del producto interactivo se hace más que evidente⁹.

Como curiosidad en este mismo tema tenemos el caso de *The Secret of Monkey Island* de LucasArts. El juego salió al mercado en 1990 y está considerado como uno de los mejores juegos de aventura gráfica y uno de los más influyentes. Tan es así que años después, la franquicia de películas *Piratas del Caribe* hizo un “homenaje” sistemático al videojuego en los planos visual, narrativo, de creación y aspecto de personajes e incluso a nivel de la historia (por ejemplo, que el protagonista quiera convertirse en pirata). De hecho, Ron Gilbert, responsable de la serie *Monkey Island*, declaró que le era difícil ver las películas y que no le recordaran a sus juegos. Además, añadió que, cuando diseñó los videojuegos, se inspiró directamente en la atracción de *Piratas del*

6 “The writers actually seem to have based the formal structure and narrative possibilities of the show itself on video game conventions, and they’ve done so in part in order to better create the kind of networked community [...] a potential audience ready not just to watch but also to 'play' *Lost*” (Jones, 2008, p. 20).

7 *Fanfiction* o simplemente *fanfic*, un fenómeno que no es exclusivo de esta serie; es prolijo el *fanfic* consagrado a películas, videojuegos, otras series e incluso ficción literaria.

8 Aunque excedería los límites de este trabajo analizar en detalle los mecanismos que usaban los creadores de *Lost* para fidelizar a sus espectadores y animarles a ir un paso más allá de lo que se contaba en la serie, podemos recomendar el texto de Aaron Smith (2009), que analiza cómo la narrativa transmedia puede coexistir con una serie de televisión y mejorarla, tomando *Lost* como caso de estudio. Smith asegura que esta serie juega con una jerarquía de misterios compuesta de cuatro niveles: eternamente diferidos, persistentes, implícitos y ocultos. Cada uno de esos niveles busca satisfacer a un tipo distinto de espectador, desde los ocasionales a los que él llama “*hard-core*”, que hacían capturas de los episodios y escribían y comentaban en foros y en blogs para buscar cada posible pista oculta en cada fotograma e intentar darle un sentido (incluidos los libros que leían los personajes y cuyas ventas se dispararon entre espectadores ávidos por desvelar en sus páginas alguno de los misterios de la isla).

9 Channel 4 (UK) Documentaries. Temporada 2013. Episodio 63, *Charlie Brooker: How Videogames Changed the World*. Emitido el 29 de noviembre de 2013.

Caribe de los parques de atracciones de Disney (productora, a su vez, de la serie de películas homónima), con lo que finalmente, reconocía, se “completaba el círculo”¹⁰. El hilo de LucasArts se puede seguir hasta el punto de descubrir que fueron realmente pioneros en el campo transmedia, mucho más allá del ejemplo de *Monkey Island*. Basten como grandes ejemplos las sagas de *Star Wars* e *Indiana Jones*, que tras su comienzo como películas vieron cómo sus narraciones continuaban a través de cómics, series de televisión, novelas y videojuegos, sin olvidar el conocido como *Universo Expandido* creado por seguidores de ambas.

En lo que se refiere a nuestro objeto de estudio, el videojuego, es destacable que los primeros títulos que ampliaban el mundo de las películas surgieron pronto con máquinas recreativas para, posteriormente, llegar a las consolas domésticas y los ordenadores personales. En el primer caso se trataba de juegos típicos para diversión, con poca o ninguna historia, más allá de lo que el jugador pudiera recordar de las películas; además, sus mecánicas de juego¹¹ y narrativas eran simples y con el único objetivo de propiciar momentos de entretenimiento. Es con el éxito continuado de las películas y con la ampliación de su universo cuando los videojuegos crecieron en calidad, profundidad de la historia¹², mecánicas de juego más elaboradas e inmersión en la narrativa.

En ese momento surgen títulos como *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* (LucasArts, 1992), un clásico de las aventuras gráfico-conversacionales heredero de todo lo que hizo buena a la serie de *Monkey Island*: forma de narrar, gráficos tipo cómic, humor, complejidad, puzzles imaginativos o narrativa no lineal. Posteriormente, LucasArts publicó otros títulos de esta saga basados directamente en las películas y otros que seguían las aventuras de *Indiana Jones* de forma independiente a las de la gran pantalla.

En cuanto a *Star Wars*, el número de videojuegos inspirados en sus películas, continuadores de sus historias o creadores de otras nuevas, es enorme. Es además evidente que esta saga es muy susceptible de ser adaptada a multitud de medios, pero el del ocio interactivo es un campo especialmente propicio por la naturaleza de las narraciones posibles, como por ejemplo la acción pura, aventuras, juegos de rol masivo *online* o estrategia. Juegos como *Star Wars* (Atari, 1983), *X-Wing* (LucasArts, 1993), *Jedi Knight* (LucasArts, 1995), *Galactic Battlegrounds* (LucasArts / Ensemble Studios, 2001), *Star Wars Galaxies* (Sony, 2003), *The Force Unleashed* (LucasArts, 2008) o el futuro *Star Wars: Battlefront* (EA, 2015) son unos pocos de los muchos juegos creados y referentes para la industria en sus diferentes géneros. Como hemos mencionado, cada uno usa un

10 Channel 4 (UK) Documentaries. Temporada 2013. Episodio 63, *Charlie Brooker: How Videogames Changed the World*. Emitido el 29 de noviembre de 2013.

11 Miguel Sicart (2008) describe las mecánicas de juego como “las acciones invocadas por un agente para interactuar con el mundo del juego, con las limitaciones que imponen las reglas de dicho juego” (“A game mechanic, then, is the action invoked by an agent to interact with the game world, as constrained by the game rules”). Dicho de otra forma, son las acciones que puede llevar a cabo el jugador (utilizando determinados comandos en los controles de que dispone). Esas acciones pueden estar limitadas por las normas del propio juego pero también, por ejemplo, por las leyes de la Física. En cada título las mecánicas son diferentes (no en todos los títulos se pueden llevar a cabo las mismas acciones ni tampoco los comandos son los mismos). Conforme los videojuegos han evolucionado, se ha enriquecido el catálogo de mecánicas disponibles. Desde los títulos primitivos en los que se podía poco más que mover un personaje por la pantalla, hasta los actuales, con decenas de acciones disponibles. Como ejemplo, Sicart (2008) apunta que en *Gears of War* (Epic Games, 2006) las posibilidades incluyen ponerse a cubierto, disparar, recargar (munición), lanzar (granadas), mirar (a un punto de interés), usar, dar órdenes o cambiar de arma, entre otras muchas.

12 Como veremos más adelante, los primeros videojuegos carecían de cualquier armazón narrativo o, si lo incluían, era poco más que una excusa para desencadenar la acción. Con el paso de los años y las mejoras tecnológicas, la historia se convierte en un pilar del videojuego, primero como una única trama lineal y más tarde como una red de subtramas que pueden, o no, seguir un esquema lineal.

tipo de narrativa diferente en virtud de su tipo y estilo, con mecánicas también diferentes y más o menos profundidad. Es clara la influencia mutua entre las películas de la saga y sus videojuegos, sobre todo en aspectos como el visual y las formas narrativas; además, Lucas ha aprovechado las diversas plataformas (libros, videojuegos, televisión) para expandir el universo de sus historias, continuar narraciones, implicar a los jugadores/espectadores y profundizar en narrativas cada vez más elaboradas y diversas. La imbricación es tal que se pueden seguir las historias compartidas pasando de un medio a otro.

5. Los videojuegos y el resto de disciplinas: semejanzas y diferencias

El viaje a mundos alternativos, reales o virtuales, es un recurso común a la creación artística, desde la ficción literaria a la cinematográfica y finalmente los videojuegos. El concepto de evasión o huida, unido al de exploración, es consustancial a la ficción, y los juegos no podían permanecer al margen de esta tendencia, aunque los ingredientes con los que estos últimos configuran su narrativa son algo diferentes a los empleados por el resto de medios. Eso es lo que sostienen Lebowitz y Klug (2011, pp. 41-42), que aseguran que existen varios factores que diferencian a vehículos narrativos como la ficción literaria de los productos audiovisuales (cine, televisión) y, por extensión, también de los videojuegos.

En primer lugar, mencionan el distinto uso que en cada plataforma se hace de la imaginación; si en los libros se precisa de ella para ponerse en situación y seguir los pasos descritos por el autor, en el cine sí que se nos presenta de forma visual un escenario que no hay que imaginar. En segundo lugar, afirman que también es muy diferente la forma en la que se marca el ritmo de consumo de cada uno de estos productos, más controlado por parte del lector en el caso de la ficción literaria y menos en el caso del espectador de producciones cinematográficas. Esto podría hacer pensar que aquel que lee, por ejemplo, novelas, tiene cierto control sobre lo que está leyendo; no en vano es el que decide cuándo y cuánto lee o si vuelve atrás en lo leído.

Pero en todo caso este supuesto control no es más que una ilusión por la naturaleza normalmente lineal de las historias y narrativas (incluso cuando se componen de tramas cruzadas o saltos temporales aleatorios). El autor decide esa linealidad y determina el orden en el que el consumidor recibe y procesa la información o, si es un producto audiovisual, también el aspecto del escenario. Así lo explica Kevin Wong (2013) sobre *Bioshock Infinite* (Irrational Games, 2013):

“Eso no puede existir en los márgenes de una obra de ficción; ni los ordenadores más potentes son capaces de simular el azar. La secuencia del cara o cruz en *Bioshock Infinite* no está regida por el azar, porque los desarrolladores han decidido que siempre salga cara. Eso significa que la autonomía y la narrativa generada a partir de los procesos no pueden existir en un juego como *Bioshock Infinite*, no importa cuánto intenten los desarrolladores proporcionar la ilusión de una narrativa de final abierto. La escena del cara o cruz supone un punto ideal para que el jugador pueda decidir si pedir cara o cruz, pero Booker siempre pedirá cara. Eso se hace a propósito, y eliminar la autonomía del jugador en esta escena nos muestra que es imposible que un juego con elementos de guión sea realmente dirigido por el jugador”¹³.

13 “This cannot exist within the constraints of a work of fiction, even computers at a machine level are incapable of simulating randomness. The coin-flip scene in *Bioshock Infinite* is not determined by random chance, and is scripted by the developers to always land on heads. What this means is that autonomy and procedurally generated narrative cannot exist within a narrative game like *Bioshock Infinite* no matter how hard developers attempt to give the illusion of an open-ended narrative. The coin-flip scene represented an ideal point to give the player the decision of calling heads or tails, but Booker is scripted to always call heads. This is done purposefully, as removing player autonomy from this scene tells us it is impossible for a game with scripted elements to be truly player-driven” (Wong, 2013).

Lebowitz y Klug hablan, finalmente, del uso explícito o implícito de sentimientos y conocimiento. Defienden que, si bien en la ficción literaria el lector suele saber qué siente o piensa un personaje¹⁴, en cine, televisión o teatro el espectador no lo sabe, sólo conoce lo que hace, y sus pensamientos y sentimientos quedan más o menos ocultos hasta que llega algún tipo de acción. De nuevo, formas más o menos activas de apelar a la imaginación del consumidor.

Rusch (2008, p. 22) es uno de los muchos autores que han abordado la relación entre los videojuegos y su arte más cercano, el cine. En su opinión, ambos comparten elementos como “géneros, temas, ambientación, la estética de la representación audiovisual y referencias culturales”, pero lo que más le interesa es cómo ambas narrativas apelan a los sentimientos del consumidor y qué mecanismos utilizan para implicarle en lo que les proponen.

Para ello, Rusch define los tres niveles operativos que, a su juicio, están presentes en juegos y películas: el de la narrativa, el de la interfaz y el del sistema de reglas. Los dos primeros se encuentran en videojuegos y filmes y el último es exclusivo de los juegos e imprescindible para atrapar, seducir o implicar al jugador. Con respecto al nivel de la narrativa, Rusch considera que “proporciona a los jugadores/protagonistas metas, conflicto y un elemento de incertidumbre”, de los que surge la “tensión dramática”, presente tanto en películas como en videojuegos (2008, p. 24).

Sin embargo, apunta, mientras que en los filmes el paradigma básico de la narrativa es el personaje (el motor de la historia y cuyas luchas, tanto internas como externas, son las que dan forma a las metas y conflictos planteados por la narración), en los videojuegos el paradigma dominante es el espacio, lo que supone que “las metas y conflictos están estrechamente vinculados a la arquitectura narrativa de un juego electrónico” (2008, p. 24). Rusch asegura que la experiencia narrativa en los juegos puede adoptar dos formas: la “incrustada” o insertada (“*embedded*”) y la “emergente” (2008, p. 24). En la primera los elementos y las estructuras están hasta cierto punto fijados, mientras que en la segunda la “narrativa surge durante el juego a menudo de formas inesperadas, como resultado del juego individual” (2008, p. 24). Por su parte, el nivel “de interfaz” es en las películas “la representación audiovisual de la narrativa”. En los videojuegos sirve además como “forma de comunicación entre el juego y el sistema que lo articula y el jugador” (2008, p. 25). Por último, el nivel del “sistema de reglas”, inseparable del de la narrativa y el de la interfaz, define

“[...] qué información del sistema debe mostrarse en el nivel de interfaz, y la forma en que se entremezcla con el nivel de narrativa tiene una influencia decisiva para la experiencia emocional de los jugadores”¹⁵.

Según asevera la autora, la narrativa no sólo proporciona un significado extra a las reglas, sino que las reglas ayudan a la percepción de la narrativa.

Una vez establecidos los niveles en los que operan películas y videojuegos, Rusch aborda las distintas “categorías de placer” que ambos proporcionan a quienes los disfrutan. Para ello, recupera las tres categorías establecidas por Jon Boorstin¹⁶ (el ojo visceral, el ojo vicario y el ojo observador) y añade una cuarta, “el ojo que sabe”. Este último (“*the knowing eye*”) se refiere a la “estimulación intelectual” del espectador/jugador como el método más eficaz de implicarlo en una película o un juego. Es inculcar en el receptor el deseo de saber más, de saber cómo progresará la

14 Esta observación es válida sólo si hablamos de narradores omniscientes, porque si el autor quiere mantener ocultas las intenciones y pensamientos de sus personajes puede recurrir a cualquier otra fórmula narrativa. Y también usar a un narrador omnisciente que no sea del todo honesto con el lector.

15 "It defines what system information has to be displayed on the level of interface, and the way it is intertwined with the level of narrative has a major influence on the emotional experience for players" (Rusch, 2008, p. 25).

16 Boorstin, Jon. *Making Movies Work*. Los Ángeles: Silman-James Press, 1995.

historia, de saber qué les pasará a los personajes y, en definitiva, de saber qué pasará ahora. Según la autora, es raro encontrar eso en los juegos:

“Incluso si el juego tiene una historia de fondo, raramente proporciona al jugador información narrativa suficiente como para construir hipótesis sobre qué es lo que va a pasar ahora”¹⁷.

En cuanto al resto de “ojos”, Rusch explica que el observador o *voyeur* es la mirada del espectador desapasionado, al que apelan los creadores de videojuegos con los ricos escenarios en los que sitúan las aventuras de sus obras y que se encuadran en el nivel de interfaz. Pero a la autora le interesan más la mirada vicaria y la visceral. Ese “ojo vicario” permite al espectador sentir lo que el actor siente, ponerse en el lugar del personaje, pero al mismo tiempo manteniendo cierto distanciamiento, lo que, en su opinión, no es fácil en los juegos, porque la mayoría “no dan información que haga a los personajes más interesantes psicológicamente” (2008, p. 28).

Para crear esa “experiencia vicaria”, añade, hay que hacer que el jugador se preocupe por los personajes y encontrar una forma, más allá de los límites del nivel de la narrativa, de hacer que los rasgos de los personajes y las relaciones entre ellos sean significativos para el juego. Un nivel más allá está el “ojo visceral”, que implica experimentar algo de primera mano, vivir “directamente el momento” (Rusch, 2008, p. 29), uno de los fuertes de los videojuegos.

Picard (2009) también incide en los paralelismos que como formas de arte existen entre los videojuegos y el cine, ya que ambos comparten convenciones estéticas y a menudo muestran “mundos diegéticos en los que tienen lugar narrativas” (2009, p. 333). Este autor considera que se puede apreciar cuánto de “artístico” hay en los videojuegos si se abordan desde tres puntos de vista: como una actividad técnica, como un medio audiovisual y como una práctica lúdica e interactiva.

Que el medio fílmico y los videojuegos tienen mucho en común ha sido también puesto de manifiesto por Roux-Girard (2009), que menciona, por ejemplo, que ambos comparten elementos como los ángulos y movimientos de cámara, el encuadre y composición, la iluminación, el sonido y los efectos ópticos para crear cohesión, a través de “puntos de vista específicos, entre el jugador y los espacios digitales y los mundos explorados en los juegos” (2009, p. 349). Además, los videojuegos también utilizan elementos de puesta en escena en términos de posición y movimiento de las figuras en el espacio del juego, así como patrones de edición para establecer relaciones espaciales, temporales y rítmicas entre las tomas virtuales. Y también, añade Roux-Girard, “emplean convenciones de sonido habituales en el cine para construir un escenario emocional” (2009, p. 350). En lo que se refiere a la narrativa, admite que los videojuegos “no siempre descansan en una estructura narrativa”, aunque muchos tienen “historias de fondo basadas en elaborados escenarios ficticios y su representación suele seguir convenciones cinematográficas”¹⁸.

En palabras de Pau Damià Riera Muñoz (2013), las bandas sonoras de cine y videojuegos actúan “como elemento ordenador de la acción dramática” y, en muchos casos, también como “apoyo a la acción”. La música, usada como elemento diegético y extra-diegético, tiene un valor comunicativo, porque aporta información sobre lo que ocurre en la pantalla, “tanto en lo que se refiere a la acción dramática (música diegética) como en lo que les sucede a los actores a nivel emocional (música extra-diegética)”. Riera Muñoz (2013) añade que en los videojuegos, en los que

17 "Even if a game has a backstory, it rarely provides the player with enough narrative information to build hypotheses about what is going to happen next, story-wise" (Rusch, 2008, p. 26).

18 "While video games do not always rely on a narrative structure, many mainstream games have backstories based in elaborate fictional settings, and their depictions often follow cinematic conventions" (Roux-Girard, 2009, p. 350).

tan importante es la interactividad, “la música reactiva o adaptativa” (la que responde a los cambios en la acción por la intervención del jugador) “es otra forma de ordenación temporal de la acción”.

Autores como Martin (2007) abundan en las semejanzas entre cine y videojuegos y en cómo los segundos recurren a menudo al vocabulario y el estilo del primero. Martin asegura que mientras los creadores de videojuegos sigan imitando o intentando emular al cine se alejarán un poco más del objetivo de que se considere su trabajo como una forma artística independiente (2007, p. 206).

Jenkins y Squire (2008) también han comparado los videojuegos con otras disciplinas artísticas, en este caso con los melodramas clásicos, que describen como narrativas que contraponen “las acciones de protagonistas y antagonistas con su impacto en personajes más pasivos, ayudándonos a implicarnos en lo que está ocurriendo”. Ese rasgo, consideran, no se suele hallar en los videojuegos, “tan centrados en el conflicto principal que dedican poco tiempo a desarrollar esos terceros personajes que reaccionan a la acción”¹⁹. Esto ha cambiado con los videojuegos de nueva generación, con múltiples personajes jugables e influyentes en la historia.

Tronstad (2009), por su parte, centra su análisis sobre los videojuegos acudiendo a los estudios teatrales y de interpretación. En su opinión, aunque un creciente número de diseñadores de videojuegos adoptan los principios del drama aristotélico²⁰, son muchos los responsables de llamados *serious games* o juegos serios (con propósitos más allá del mero entretenimiento) que prefieren principios no-aristotélicos o, más bien, brechtianos²¹. Tronstad menciona como ejemplo de teatro no-aristotélico la obra del brasileño Augusto Boal *Theatre of the Oppressed*, de decisiva influencia, a su juicio, en esos juegos considerados serios.

En dicha pieza teatral el público participa y se le anima a que aporte posibles soluciones a los conflictos que aparecen en escena y, en ocasiones, son los propios espectadores los que proponen también los conflictos; estos procesos guardan semejanza con las acciones que debe llevar a cabo un jugador de videojuegos²². No terminan aquí las analogías con el mundo del teatro. El propio Tronstad también acude al conocido actor y director ruso Constantin Stanislavski, cuyo método de interpretación se caracterizaba por convertir al actor en el personaje, a través de una identificación física y psicológica con el rol que tenía que interpretar. En opinión de Tronstad, esta inmersión en el personaje tiene su reflejo en videojuegos de rol en entornos multijugador.

Este autor se refiere a este proceso como “giro interpretativo” (“*performative turn*”) de las humanidades, al entender que posibilita la participación del hasta entonces espectador, convertido ahora en actor y centro de una acción que le necesita para avanzar y tener algún sentido. La mera descripción aristotélica pasa a ser performativa, es decir, necesita de la actuación del espectador. Esta transformación narrativa guarda una relación evidente con el campo de los videojuegos, en el que se aprecia una evolución similar. Aunque en los juegos el papel del usuario siempre ha sido más o menos participativo en la acción, este rol ha crecido en importancia como elemento director de la narración.

19 “Classic melodrama contrasted the actions of the protagonists and antagonists with their impact on more passive characters, helping us to feel a greater stake in what was occurring. Games, historically, have remained so focused on the core conflict that they spend little time developing these kinds of reactive third-party characters, with most NPC [non-player characters] seemingly oblivious to what’s happening around them” (Jenkins y Squire, 2008, p. 38).

20 La progresión de los acontecimientos se basa en una relación causa-efecto y proporciona al espectador la ilusión de que toda acción en el escenario se produce por necesidad.

21 En el teatro de Bertolt Brecht la ilusión de lo ficticio se rompe continuamente, para recordar al espectador que lo que están viendo es ficción, y animándole a que relacione eso que ve con su propia realidad social.

22 Tronstad (2009, p. 387).

El propio Tronstad (p. 387) alude a esta evolución al citar la obra *How to do things with words*, en la que J. L. Austin introduce el concepto de enunciados performativos, palabras o expresiones que no describen, sino que realizan acciones. Sobre esa base, Tronstad elabora la idea de que las palabras pueden servir de desencadenantes lingüísticos de los acontecimientos (2009, p. 387)²³. La confluencia de esta llamada performatividad con los videojuegos basados en texto está clara y hasta se puede apreciar que en ellos conviven dos tipos de texto: el descriptivo aristotélico y el performativo de Brecht y Austin. Los primeros guiarían al jugador con descripciones del entorno y de las acciones que puede acometer; los segundos serían esas acciones ejecutadas por el jugador.

Señala Bogost (2011, p. 118) que los videojuegos funcionan gracias a las acciones del usuario, ya sea mediante la pulsación de un botón o al establecer una conversación con otros personajes. Esto define la propia interactividad y guardaría una estrecha relación con el concepto de texto y juego ergódico, que mencionaremos más adelante. Los videojuegos que plantean el elemento performativo de forma más acusada son aquellos en los que el jugador realiza acciones físicas desde fuera del entorno virtual del juego pero que tienen repercusión directa en él (Bogost, 2011, p. 119). Es el caso de los títulos de ejercicio físico de consolas como la Wii de Nintendo, basados en los movimientos de los jugadores ante la pantalla.

El papel del jugador se ha convertido, con la evolución de los videojuegos, en un factor determinante a la hora de construir la historia que se cuenta y la forma de contarla o su narrativa. Los títulos no tienen ya que estar basados sólo en combinaciones de textos descriptivos y performativos, sino que toman estos textos y los transforman en elementos gráficos que cumplen esas mismas funciones. El jugador no tiene por qué leer cómo es el escenario que le rodea ni la descripción de su propio aspecto físico, sino que puede verlo directamente e interactuar con todo de forma más natural. Los comandos de texto como “mirar”, “coger” o “correr” se han transformado en pulsaciones físicas en los teclados o los mandos de control que desembocan en una acción que el jugador siente como suya. Así, indica Bogost (2011, p. 124), el jugador debe tener conciencia de las repercusiones de sus acciones más allá del simple hecho de ejecutarlas de forma mecánica. Se daría así un paso más en la inmersión del espectador en su nuevo papel de actor principal del videojuego.

En este momento la imagen se revela como un elemento simbólico con características y funciones textuales. Siguiendo a Francesco Casetti y Federico di Chio (1991, pp. 72-73), las palabras tienen un significado establecido y restrictivo conocido por todos aquellos que comparten el código en el que se basan. A esto se opone la imagen, que posee una naturaleza polisémica intrínseca y un alto componente de ambigüedad. Por su parte, Barthes (1977) estudia la relación entre imagen y texto en diversos medios comunicativos y concluye que la imagen por sí sola puede resultar misteriosa, de significado por descubrir. Así, también señala que la misma imagen, además de ser un descriptor visual, tiene un carácter lingüístico denotativo o literal que apela al conocimiento que el jugador tenga del mundo y otro connotativo, más simbólico y con significación variable. En los videojuegos del género de aventura de texto, éste se encargaba de transmitir un mensaje puramente lingüístico que el jugador podía descifrar si conocía el código. Aunque un texto puede tener múltiples sentidos, no son tan amplios como las posibilidades de significación que plantea un título exclusivamente visual. En el caso de las aventuras gráficas, se hace evidente el problema del misterio que esconde la imagen al que alude Barthes (1977), pues se precisa investigación, conocimiento del contexto e interpretación simbólica para afrontar las situaciones que se presentan. Continúa Barthes con la descripción de la función de anclaje que puede cumplir el texto si acompaña a una imagen. Cuando se produce esta conjunción, el texto acota el significado de la imagen, con lo que se reduce el posible misterio de su aparición en solitario. Si seguimos con el

23 Bogost ejemplifica este tipo de enunciados performativos con la fórmula, habitual en clérigos o funcionarios públicos, “yo os declaro marido y mujer”. Con esta frase, señala Bogost, se produce el efecto, la acción de comenzar un matrimonio (2011, p. 118).

ejemplo de las aventuras gráficas (sobre todo las de los primeros años 80, conocidas como gráfico-conversacionales), los textos que el juego mostraba junto a las imágenes cumplían una doble función: describir con detalle lo que el jugador podía ver en pantalla y también servir de interfaz de interacción entre el jugador y el videojuego por medio de comandos textuales. Con estos dos mecanismos disminuía la ambigüedad de la imagen y aumentaba el conocimiento que el jugador tenía de la historia.

6. Rasgos definitorios de los videojuegos

Los videojuegos primitivos no solían tener un argumento o una trama. Si la tenían, a menudo era sólo una excusa para poner en situación al protagonista del juego (y al jugador que tenía que manejarlo) y hacerle saber cuál era el objetivo final que había de cumplir. Esta simplicidad nacía de la propia voluntad de los desarrolladores, pero también era obligada por las limitaciones tecnológicas del momento, como apunta Jonathan Ostenson (2013):

“Esas historias son, en el mejor de los casos, superficiales, y en juegos como éstos la narrativa suele servir como un aderezo mínimo para los retos o tareas de exploración que yacen en el corazón del juego. En otros tipos de videojuegos, el arco narrativo juega un papel mucho más integral, como en el género de los juegos de rol”²⁴.

Contra lo que pudiera pensarse, todo esto no disminuía la calidad de los juegos, sino más bien al contrario, porque en muchos casos sus creadores hacían de la necesidad virtud. Chris Kohler sostiene que *Super Mario Bros.* (Nintendo EAD, 1985) supuso una revolución en términos de jugabilidad y narrativa, porque fue el primer título cuyo objetivo principal era “alcanzar el final de la historia”, “salvar a la princesa y ver qué pasaba al final”. A ello se une el hecho de que al desplazar al personaje por el escenario se ampliaba el espacio de juego a lo largo de docenas de pantallas en cada nivel, por lo que, según Kohler, “la extensión de las dimensiones del universo del juego, tanto literal como figurativamente, se convirtió en una seña de identidad de la serie”²⁵.

Si aplicamos los análisis comentados en el capítulo anterior al mundo de los videojuegos, veremos que en él conviven todo tipo de presentaciones de las historias, desde las que buscan que el jugador se deje llevar por lo que proponen guionista y desarrollador en una narración lineal²⁶ a las que ofrecen narrativas ramificadas en las que se puede afrontar la misión de formas diferentes no lineales: por ejemplo, seguir la misión principal de forma directa o desviarse hacia objetivos menores no fundamentales como forma de enriquecer la historia o aumentar el tiempo de juego²⁷.

24 “These are superficial stories at best, however, and in games like these the narrative usually serves as minimal dressing to the reflex challenges or exploration tasks at the heart of the game. In other types of video games, the narrative arc plays a much more integral role, as in the genre of role-playing games” (Ostenson, 2013).

25 “Kohler argues that *Super Mario Bros.* was a breakthrough in 1985 in terms of gameplay and narrative, the most complex and extended game to that point, and that it was the first game of its era to make reaching the story’s conclusion the primary goal; though you were scored, the point was really to save the princess and see what happened in the conclusion. Side-scrolling screens extended the platform playing field along the horizontal axis, allowing gameplay to move through dozens of display screens in each level. Continuing to extend the dimensions of the gameworld, both literally and figuratively, became a hallmark of the *Mario* series” (Jones, 2008, pp. 138-139).

26 *Super Mario Bros.* (Nintendo EAD, 1985), *Donkey Kong* (Nintendo, 1981), *Tomb Raider* (Core Design / Eidos Interactive, 1996) o *Knight Lore* (Ultimate, 1984), por ejemplo.

27 *Diablo* (Blizzard Entertainment, 1996), *Tomb Raider II* (Core Design / Eidos Interactive, 1997) o *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013), entre otros.

Los videojuegos tienen, según Van Dreunen (2008), varios rasgos definitorios. En primer lugar, la relación del jugador con lo que acontece en la pantalla, que tiene que ver con el punto de vista. Este autor habla de la posición “visualmente desconectada” del jugador, de su separación de lo que ocurre en pantalla, lo que le permite “ver lo que normalmente no podría” (2008, p. 6). Además de la separación visual, este autor menciona también una “separación de la consecuencia” (2008, p. 6), que permite al jugador participar sin sufrir “las consecuencias de la derrota y la victoria” y que constituye, en suma, un fenómeno con claras resonancias teatrales. En concreto, este rasgo remite a la tragedia aristotélica, en la que el espectador asiste a los errores de otro (del personaje que aparece sobre el escenario) pero sin participar de sus consecuencias. Esta perspectiva, en palabras de Van Dreunen, está asimismo presente en el cine, en géneros como el horror, que precisa de esa “separación” para propiciar ese catártico “trauma de morir una y otra vez” (2008, p. 6), y que también se advierte en filmes como *Atrapado en el tiempo* (Harold Ramis, 1993) o *Corre, Lola, corre* (Tom Tykwer, 1998).

Otro de los conceptos que este autor menciona como definitorios de la narrativa de videojuegos es el de la “elasticidad de la velocidad” (2008, p. 8) a la que se desarrolla la acción, una “manipulación del tiempo diegético” (2008, p. 9) esencial en títulos como *Max Payne* (Remedy Entertainment / Rockstar Games, 2001), *Dead To Rights* (Namco, 2002) o *Gungrave: Overdose* (Ikusabune / Co. Ltd. / Mastiff, 2004). En *Prince of Persia: Sands of Time* (Ubisoft, 2003), añade, esa “elasticidad” es uno de los rasgos característicos del juego (2008, p. 9).

Pero la diferencia fundamental entre videojuegos y otras formas narrativas como los libros o el cine radica, según Lebowitz y Klug, en su “naturaleza interactiva” (2011, p. 42). Esa interactividad aumenta el control que el consumidor puede tener sobre la historia a la que se enfrenta y su curso, al contrario que en la literatura o el cine, donde el lector/espectador simplemente asiste a lo que se le cuenta de forma más o menos lineal y pasiva sin decidir nunca sobre ningún aspecto de lo que se le ofrece más allá del análisis o crítica posterior. En los videojuegos el jugador supera el rol de espectador y asume el de actor principal, para identificarse plenamente con el personaje y sus acciones. Es, en cierto modo, el responsable de que la historia avance con su papel central en la narrativa.

En este sentido, es posible afirmar que el incremento, cuantitativo y cualitativo, de la presencia de una trama narrativa argumental cada vez más compleja²⁸ va en consonancia no sólo con el momento tecnológico, sino también con el hecho de que los desarrolladores buscan plantear historias que sean vividas por el jugador de la forma más intensa posible. Para ello sitúan sus juegos en universos cada vez más abiertos que precisan de un jugador más activo que nunca, capaz de hacer con sus decisiones que la historia avance, cambie o se precipite. La forma en la que el jugador participa en el relato cambia gracias a la interacción y se hace más profunda respecto de otras formas como la ficción literaria o la cinematográfica.

28 Podríamos definir una narrativa no compleja como aquella en la que los elementos que constituyen la historia y la forma de contarla no influyen directamente en el desarrollo del juego más allá de la creación de un contexto en el que el jugador entre en acción y disfrute enseguida de la experiencia de juego. Los personajes secundarios serían inexistentes o testimoniales y las acciones del jugador se limitarían a lo permitido por el desarrollador. Sería el caso de títulos como *Space Invaders* (Taito, 1978), *Donkey Kong* (Nintendo, 1981) o *Pac-Man* (Namco, 1980). Por contraposición, una narrativa compleja ganaría en componentes narrativos para dirigir la historia, como personajes no jugables influyentes en su desarrollo, tramas secundarias complementarias que el jugador puede seguir o no, mayor libertad de acción, introducción de sonidos y música contextual creadora de atmósferas o aparición de varios finales basados en las acciones del jugador (Lebowitz y Klug, 2011). De este tipo serían juegos como *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013), *Half-Life 2* (Valve, 2004) o *Fahrenheit* (Quantic Dream, 1999).

Otra de las características que diferencian a los videojuegos de otros medios es la intensidad de la experiencia, algo que se plasma en el factor conocido como “*gameplay*”, o experiencia de juego, como indica Richard Gehr (1983, p. 37):

“La diferencia decisiva entre los videojuegos y otras formas de entretenimiento artístico –cine, televisión, pintura, deportes...– reside en la intensidad de la experiencia. El cine puede cautivar e hipnotizar haciendo que centremos nuestra atención en el sonido y una luz que parpadea. La televisión proporciona un ensueño amable y trivial y una luz nocturna para nuestras vidas cotidianas. Los videojuegos son mucho más: un envoltorio esporádicamente trascendente de sonido, espectáculo, batalla, agresión, ansiedad y paranoia. El videojuego es a la vez juego y arte”²⁹.

Esto irá de la mano de la interactividad del protagonista (controlado por el jugador), que se relaciona con otros personajes y con el mundo en el que se desarrolla la historia narrativamente. Gehr también medita sobre la idea de control de las decisiones que toma el jugador a lo largo del juego y plantea la cuestión de quién es el que domina realmente, si el jugador o el juego, tema que abordaremos más adelante.

7. Narrativa e historia en los videojuegos

Para hablar de narrativas y de historias, es preciso primero definir las. Una tarea más difícil de lo que parece, tal como admite Alexander (2011), que apunta que uno de los rasgos definitorios de una historia es su “naturaleza lineal” (2011, p. 6). Otro de los elementos clave es, en su opinión, su razón de ser, su propósito, su significado. Una historia es “la narración de un evento o una serie de eventos, elaborada de forma que interese a sus potenciales destinatarios” (2011, p. 6).

Por su parte, el teórico Genette (1989)³⁰ conceptualiza la narrativa lineal clásica y la divide en tres elementos: en primer lugar la historia, que contiene los hechos que se van a narrar, ordenados cronológicamente; a continuación estaría el relato, que es el discurso que se transmite de forma oral o escrita ya transformado en signos lingüísticos; estos dos primeros elementos, propuestos como fábula y tema por autores rusos como Propp (1987), se completan con la denominada narración, que marca el proceso de transformación de la historia en un relato o texto narrativo. Este proceso puede producirse a posteriori o de forma simultánea dependiendo de si el relato es sobre hechos reales o ficticios, respectivamente.

Como hemos visto en líneas anteriores, al trasladar esta narrativa lineal clásica, propia de obras ortodoxas de literatura, cine o teatro, al ámbito de los videojuegos, encontramos que no encaja totalmente por la inclusión en estos últimos del componente interactivo (2011, Lebowitz y Klug, p. 42). Frente a las historias cerradas y la presencia de un narrador independiente del lector, en los videojuegos dominan las historias abiertas, sin final definido y con un jugador/lector que puede transmutarse en narrador y constructor de la narración (Antonio José Planells de la Maza, 2010, p. 120 y Aarseth, 1997), aspectos en los que profundizaremos más adelante.

Pero, ¿qué importancia tiene la historia en un videojuego? Según John Carmack, creador de *Doom*, no mucha: “La historia en un juego es como la historia en una película porno. Se espera que

29 “The decisive difference between videogames and other forms of art-entertainment –film, television, painting, sports, you name it– lies in the intensity of the experience. Film can captivate and hypnotize by focusing our attention on sound and a flickering light. Television provides a bland, trivializing daydream and night light for our workaday lives. Videogames are much more: a sporadically transcendent sensurround of sound, spectacle, battle, aggression, anxiety and paranoia. The videogame is both play and art” (Gehr, 1983, p. 37)

30 Citado en Sarchione (2004, pp. 44-69).

esté, pero no es tan importante”³¹. Ryan (2001) no comparte la opinión de Carmack y asegura que, aunque la historia no sea “la razón de ser” de los juegos, sí que tiene un papel importante a la hora de “estimular la imaginación”³². Por su parte, Grant y Bizzocchi creen que la narrativización de los videojuegos, el dotar de una historia al juego y envolver con ella los algoritmos y códigos que los sustentan, “propicia la implicación cognitiva y psicológica de los jugadores y mejora su experiencia de juego” (p. 4)³³. En su opinión, esa narrativización cumple además otra función clave:

“Jugar tiene que ver con hacer algo, y hacerlo bien. Pero la narrativización no sólo ayuda a los jugadores a hacer algo y hacerlo bien, también puede hacerles sentir que hay algo en juego por lo que lo están haciendo. Eso aporta a la vez competición y motivación, dos aspectos clave en el flujo³⁴ y la experiencia de juego” (Grant y Bizzocchi, p. 6)³⁵.

Si los videojuegos desarrollan una historia a través de una narrativa, ¿tiene esa narrativa, eso que pasa en un videojuego, un significado? Es una de las preguntas que se hace Jones en *The meaning of videogames* (2008), en cuya introducción ya asevera que sí, que los videojuegos están cargados de sentido, pero “menos como textos narrativos o simbólicos que hay que interpretar que como modos complejos de actividad social” (2008, p. 2). Y añade después que ese significado “se construye de forma colaborativa”, que se “crea por interacciones sociales de distintas clases en lugar de encontrarse en los propios elementos de software o hardware” (2008, p. 3).

7.1. La cuestión del género

Apperley (2009), por su parte, se centra en abordar los videojuegos desde la perspectiva de los géneros narrativos y comienza asegurando que los videojuegos ya no pueden ser simplemente analizados “como 'textos' que producen 'significados', porque eso es sólo una parte de lo que hacen”³⁶. Los videojuegos, continúa, unen la iconografía narrativa y la visual, a lo que se añaden elementos exclusivos de este medio: “La representación virtual de espacios, movimientos y acciones, así como elementos no-representacionales, en concreto modos de interacción”³⁷.

Apperley añade que es complejo en ocasiones catalogar un juego en un género concreto, y que en lugar de atender a criterios como el temático o el narrativo, tal vez sea más apropiado situar cada título junto a otros con los que comparte elementos de juego. Así, menciona obras como *Halo: Combat Evolved* (Bungie Studios, 2001) y *Sid Meier's Alpha Centauri* (Firaxis Games, 1999) que, atendiendo a las convenciones fílmicas o literarias podrían etiquetarse como juegos de ciencia-

31 “Story in a game is like a story in a porn movie. It’s expected to be there, but it’s not that important” (citado en Alexander, 2011, p. 91).

32 “It may not be the *raison d'être* of games, but it plays such an important role as a stimulant for the imagination that many recent games use lengthy film clips, which interrupt the game, to immerse the player” (Ryan, 2001).

33 “There are, however, less ulterior and perfectly valid reasons that game designers build narrative elements into their games. These fall into two broad categories of supporting players’ cognitive and psychological engagement and improving their gaming experience” (Grant y Bizzocchi, p. 4).

34 Entendido este término en su acepción psicológica, como el estado de inmersión total de una persona en una actividad que está llevando a cabo.

35 “Game play is about doing, and doing well. But narrativization not only helps players do and do well, it can also make them feel they have a stake in why they’re doing it. Thus it supports both competence and motivation, two key aspects of flow and game-play” (Grant y Bizzocchi, p. 6).

36 “[...] video games may no longer be unproblematically analyzed as simply 'texts' that produce 'meanings', as this is only a part of their operation” (Apperley, 2009, pp. 353-354).

37 “[...] virtual representation of spaces, movements, and actions, as well as non-representational elements, particularly modes of interaction” (Apperley, 2009, pp. 354).

ficción, aunque no tienen en común ni sus espacios de juego ni sus movimientos ni sus acciones. Según propone Apperley, sería más apropiado situar el primero, con “sus largas series de iteraciones de tiradores en primera persona³⁸” (2009, p. 354) con otros como *Wolfenstein 3-D* (id Software, 2002), mientras que el segundo encajaría mejor junto a títulos de estrategia como *Civilization* (MicroProse, 1991) y *Master of Orion* (Simtex, 1993).

En los videojuegos el género, explica Apperley, remite a los jugadores a experiencias previas de otros juegos, y a los editores les permite afinar el mercado demográfico al que se dirigen sus productos. Sin embargo estas categorías, según el autor, no son compartimentos estancos ni sus fronteras están siempre bien delineadas, lo que da lugar a títulos como *Mass Effect* (BioWare, 2007), un juego de rol con elementos del género de tirador en primera persona, o *Mario and Luigi: Partners in Time* (AlphaDream, 2005), otro juego de rol pero con elementos de plataformas. Apperley defiende que el género en los videojuegos “camina sobre una fina línea entre la repetición y la innovación” (2009, p. 354), lo que conlleva que muchos títulos no sean más que imitaciones que siguen al pie de la letra las convenciones de un género, un subgénero o un juego exitoso sin aportar apenas nada nuevo. Es el caso, dice, de *Grand Theft Auto III* (Rockstar Games, 2001), que se convirtió en un subgénero en sí mismo del que surgieron una docena de imitadores.

Archibald (2009) propone un análisis de los videojuegos como textos, lo que en su opinión permite observar cierta “tensión entre juego y narrativa” (2009, p. 361), sobre todo en los títulos que plantean mundos virtuales a gran escala e intrincadas tramas insertas en ellos, ofreciendo al jugador la posibilidad de vagabundear a placer por el escenario o de convertirse en uno de los personajes de una fantasía criminal bizantina. Del mismo modo, añade, se observa también tensión entre ciertos elementos temáticos de determinados videojuegos, como por ejemplo la ya familiar yuxtaposición de “antiguas figuras góticas y pesadillas tecnológicas posmodernas en las series de terror” (2009, p. 362).

Ryan (2001) también percibe esa tensión entre juego y narrativa de la que habla Archibald. En su opinión, los videojuegos sólo emplean “temas narrativos” como soporte a la actividad lúdica:

“La narratividad cumple una función más instrumental que estrictamente estética: una vez el jugador se sumerge en el juego, el tema narrativo puede ponerse en segundo plano u olvidarse temporalmente”³⁹.

Siguiendo la clasificación de juegos establecida por Aarseth (1997) a partir del análisis de los distintos tipos de interactividad (interna/externa⁴⁰ y exploratoria/ontológica⁴¹), Ryan propone una nueva tipología para demostrar cómo esos distintos tipos de interactividad abren diferentes posibilidades en los temas narrativos y la configuración de las tramas. Así, establece cuatro grupos de narrativas en función de dicha interactividad: externa-exploratoria, en la que el jugador no forma parte de ese mundo virtual y tampoco sus acciones tienen consecuencias en lo que ocurre; interna-exploratoria, con el jugador como personaje del mundo ficticio (pero no el protagonista) y sus acciones limitadas y sin grandes efectos en la trama (historias de misterio, narrativas espaciales o de

38 *First-person shooter* o FPS.

39 “Narrativity performs an instrumental rather than a strictly aesthetic function: once the player is immersed in the game, the narrative theme may be backgrounded or temporarily forgotten” (Ryan, 2001).

40 En el modo interno, el jugador se proyecta en el juego, normalmente en forma de avatar, y participa en primera persona. En el externo, lo hace desde una perspectiva lejana, casi impersonal, similar a un dios omnipotente.

41 En el modo exploratorio, el jugador se mueve por el mundo virtual con libertad, pero sus acciones no dejan huella y no tienen trascendencia alguna ni para el mundo que recorre ni para la historia que en él se desarrolla. En el ontológico, esas acciones sí tienen consecuencias en la historia.

lugares centradas en un viaje o en la exploración de un lugar); externa-ontológica, con el jugador como dios omnipotente del mundo virtual y capaz, por tanto, de determinar los rasgos de dicho mundo, así como el de los seres que lo habitan (*SimCity*, Maxis, 1989); y, por último, interna-ontológica, con el jugador inserto en el juego como “un personaje que determina su propio destino con sus acciones en el tiempo y el espacio del mundo ficticio”⁴² (en esta categoría entrarían los juegos que impliquen guerras o combates).

7.2. Los videojuegos como vehículo narrativo: lo lineal y lo no lineal

Desde el campo de la narratología, Arsenault (2009) sostiene que la cuestión no es si los videojuegos “encajan con las definiciones de narrativa, narración, historia o trama [...] sino en qué forma son narrativas o contienen características narrativas, qué comparten con otros productos narrativos y en qué se diferencian y en qué forma se pueden entender como historias”. Los videojuegos, asegura Arsenault, no son una mera extensión de otros medios, sino que conforman una nueva y única propuesta narrativa⁴³. Por eso, el autor propone como vía de investigación el estudio de las mecánicas de los juegos como dispositivos narrativos.

Por su parte, Alexander asevera que los juegos producen historias en múltiples niveles de secuencia, manipulando el tiempo en formas que hoy en día ya se consideran corrientes y hasta demasiado vistas (2011, p. 111), y explica que una de las primeras nociones de narraciones en videojuegos era la llamada “historia sobre raíles”, en la que el jugador, como si viajase en un vehículo sobre raíles, podía ver pasar los escenarios (incluidos acontecimientos y personajes), cambiando el punto de vista, frenando la velocidad del vehículo e incluso haciendo paradas, pero sin salir del rumbo marcado (2011, p. 111). Esta secuencia lineal estrictamente controlada sigue siendo popular en el mundo de los videojuegos por su simplicidad y por su semejanza con estructuras con las que los jugadores están familiarizados, porque es la forma normal en que se cuentan las historias en otros medios y también en la que ocurren las cosas en el mundo real.

Junto a ese modo lineal conviven en juegos como *Bioshock* (2K Games, 2007), *Fallout 3* (Bethesda Game Studios, 2008) o *Rome: Total War* (The Creative Assembly, 2004) otros modos, como la posibilidad de líneas temporales divergentes, asegura Alexander, lo que permite volver a jugar diferentes secciones del juego para alcanzar resultados distintos. Además, estos juegos que analiza el autor también proponen una ruptura de la linealidad de un modo más clásico, a través de *flashbacks*, conversaciones y documentos que encuentran los personajes y que les aportan información sobre la historia o sobre acontecimientos previos. En este tipo de juegos a gran escala, como los llama Alexander, la narración y la historia se asientan con fuerza en los personajes, que a veces cambian y evolucionan a lo largo del juego (2011, p. 113).

Al margen del modo en que la historia se despliega a lo largo de un videojuego, a Alexander le interesan también las extensiones narrativas de los juegos en plataformas más allá de las consolas o los ordenadores (un fenómeno que comentamos anteriormente hablando de la serie *Lost*). La producción de material adicional, explica, se extiende por Internet en forma de vídeos, fotos, guías de juego, reseñas y hasta *wikis* con detalles sobre el universo de un juego. Y eso sólo en lo que se refiere a contenidos generados por los propios autores, porque el elaborado por los fans es siempre

42 “Here the user is cast as a character who determines his own fate by acting within the time and space of a fictional world” (Ryan, 2001).

43 “The question to be resolved here is not whether video games conform to the various definitions of narrative, narration, story, or plot [...] but rather in what ways they are narrative or contain narrative features, what they share with other narrative objects, how they differ from them and how they can still be understood as stories. In this view, video games are not a simple extension of other media, but form a unique new narrative proposition” (Arsenault, 2009, p. 369).

de un volumen considerablemente superior. Todo ello hace que “nuestra experiencia de los juegos como historias tienda a distribuirse a lo largo de múltiples plataformas y lugares” (2011, p. 116).

7.3. ¿Hasta dónde llegan los videojuegos?

Sobre la riqueza narrativa de los videojuegos y, en concreto, sobre su expansión más allá de los límites mismos del juego habla James Newman en su volumen *Playing with videogames* (2008), donde dedica un capítulo a tratar de videojuegos e historias y de videojuegos como historias. En él, no sólo menciona los títulos (como *Final Fantasy*, Square Enix, 1987) en los que el diálogo, en lugar de ser hablado por los personajes y escuchado por el jugador, se muestra en pantalla (2008, p. 47), sino que también aborda elementos como las novelizaciones de los juegos, la actividad literaria derivada de los títulos en forma de reseñas o discusiones en foros y, sobre todo, la ficción con la que los jugadores extienden la narrativa presente en la obra, plantean aventuras alternativas, desarrollan la personalidad de los personajes en nuevas (y con frecuencia, atrevidas) direcciones y en no pocas ocasiones rellenan los posibles huecos narrativos que perciben en una historia.

Esas extensiones conducen indefectiblemente a una pregunta que plantea Jones: “¿Qué constituye el 'universo' de un videojuego?” (2008, p. 69), a lo que responde que no sólo el guión o la historia escrita, sino también “el espacio, amorfo y siempre cambiante, en el que el juego recibe su significado” y que incluye tanto eventos paratextuales más amplios como el acto de jugar efectivo y formal. Aunque sobre el papel ilimitado, como veíamos con *Lost*, las extensiones narrativas en las que los fans participan sí que tienen normas o, al menos, restricciones. No importa cuán ricas y, a veces, mejores que el original sean las aportaciones de los seguidores, pues en última instancia, lo válido es lo que se encuadra en las fronteras del canon⁴⁴ de una determinada narrativa.

Llegados a este punto, merece la pena mencionar las aportaciones de Lars Konzack (2009) a la discusión, ya que demanda que los juegos y los universos que construyen sean algo más que “ideas simples y bonitas sin ningún contenido real”. En su opinión, los creadores de videojuegos deben expresar y presentar en sus títulos ideas filosóficas, pensar en cada elemento del juego como “parte de un sistema filosófico consecuente, de una cosmología coherente” y concebir cada elemento mecánico como apoyo a la filosofía del juego⁴⁵. Este es, en su opinión, el único modo que tienen los videojuegos de crecer y prosperar. Y aunque parezca un reto difícil, considera que eso está presente en juegos como *SimCity* (Maxis, 1989), *Civilization* (MicroProse, 1991) y *The Sims* (Electronic Arts, 2000) que, más allá de ser simples simuladores, ofrecen “experiencias estéticas interactivas basadas en diferentes sistemas filosóficos” (Konzack, 2009, p. 35). Para disfrutar plenamente de las experiencias que proponen estos títulos, sostiene Konzack, no basta con comprender el juego e imbuirse en él, porque va a requerir además al jugador que piense sobre cuestiones como el desarrollo urbanístico, cultural, biológico-evolutivo o personal.

44 En los videojuegos, especialmente si tienen varias entregas, el canon queda plasmado en lo que se conoce como “biblia” (concepto importado de las series de televisión), un documento en el que se establecen las coordenadas básicas de la acción, la historia y los personajes y a cuyos mandamientos, siguiendo con el símil bíblico, debe atenerse todo desarrollo dramático posterior. El término canon es algo más antiguo y su origen, en este ámbito, remite a las obras de Sir Arthur Conan Doyle, concretamente a las historias de Sherlock Holmes. El término fue por primera vez empleado por Ronald Knox en 1911 para distinguir las obras originales de Doyle de las numerosas novelas, relatos, obras de teatro e incluso películas en los que aparecía Holmes casi desde su nacimiento y que nada tenían que ver con las historias originales. Por extensión, se aplica a toda franquicia o serie de ficción para marcar los relatos, personajes o detalles *oficiales* de los que no lo son.

45 “[...] game designers need to think of each element of gameplay and each mechanical feature as a part of a consequential philosophical system, a coherent cosmology. They should [think] 'this mechanical feature supports the philosophy of the game'” (Konzack, 2009, p 33).

La capacidad de evolución de los videojuegos como vehículo para contar historias es otra de las diferencias respecto a medios más tradicionales e implantados y se debe, como ya hemos mencionado, a la inherente progresión y mejora de las bases tecnológicas que los sustentan. Estas mejoras facilitan, en cierto modo, la complicación de lo que se cuenta y repercuten en una mayor fidelización e inmersión del jugador. No olvidemos que, como inciden Lebowitz y Klug (2011), en los videojuegos el papel del jugador es central desde la concepción inicial del juego como producto narrativo y que es su rol el que, posiblemente, más ha cambiado a lo largo de la corta historia del medio:

“Aunque los juegos son un medio excelente para contar muchos tipos de historias, su interactividad les hace muy diferentes de medios más tradicionales como los libros y el cine. Las historias interactivas tienen en sí muchos elementos únicos y desafiantes que no se encuentran en una historia estructurada de forma más tradicional”⁴⁶.

Así, de ser un mero vehículo de entretenimiento, los videojuegos pasan a ser una nueva forma de narrar (que se suma a las anteriores) y que es capaz de hacerlo, según los casos, de forma más eficiente que otras más tradicionales. Incluso se podría afirmar que este paso en su evolución narrativa hacia narraciones cada vez más complejas e interactivas es un paso lógico dada la tradicional forma humana de comunicar y transmitir conocimientos y experiencias. La narrativa adquiere un mayor protagonismo en géneros surgidos poco después del nacimiento de los videojuegos primero como experimento y, posteriormente, como forma masiva de entretenimiento. Será en los juegos de rol y las aventuras (de texto o gráficas) donde se aprecie de forma más evidente la influencia de la narrativa como vehículo fundamental de la historia.

8. El papel del jugador: la ilusión de la libertad y el problema de la interactividad

Aunque la explosión de los videojuegos *sandbox* o de mundo abierto⁴⁷ se produce a partir de mediados de los años 90, en 1984 ya existía un título que se podría englobar en el género. Se trata de *Elite*, creado por David Braben e Ian Bell para el ordenador BBC Micro y publicado por Acornsoft, con multitud de versiones posteriores, entre las que destacan la de Sinclair ZX Spectrum, Commodore 64, Apple II, Atari ST y Amiga. El videojuego ha influido en títulos posteriores como *Grand Theft Auto* (Rockstar Games, 1997) o *Eve Online* (CCP Games, 2003), entre otros, y alcanzó en su momento altas cotas de innovación en tecnología, narrativa y presencia en otros medios. Ejemplo de esto último es la publicación de una novela, *The Dark Wheel* (Robert Holdstock, 1984), en la que se mencionaban códigos de conducta, morales y legales que podían seguir los jugadores.

En esencia, *Elite* es un simulador comercial espacial con final abierto y multitud de ramificaciones posibles. El jugador parte de una modesta posición inicial en cuanto a dinero y nave de transporte, con lo que su objetivo es mejorar ambos aspectos por el medio que sea necesario. Eso

46 “Although games are an excellent medium for many types of storytelling, their interactivity makes them far different from more traditional media such as books and film. Interactive stories themselves have many unique and challenging issues that aren’t encountered when writing a more traditionally structured tale” (Lebowitz y Klug, 2011, p. 5).

47 Los videojuegos conocidos como *sandbox* o de mundo abierto son aquellos en los que los personajes tienen pocas limitaciones para desenvolverse por el escenario del juego. Así, se les permite moverse, hacer cambios en el mundo virtual y relacionarse a voluntad tanto con ese mundo como con los personajes con los que se encuentre. A diferencia de los juegos lineales, los títulos *sandbox* hacen hincapié en el viaje en sí mismo, así como en la amplia libertad que se otorga al jugador para seleccionar las tareas que puede emprender. Además, el jugador no está constreñido por un mundo de niveles cerrados que tiene que recorrer para avanzar, algo típico de las narrativas lineales, sino que contribuye a la construcción de la historia. A pesar de la sensación de libertad, el mismo diseño de este tipo de juegos implica normalmente limitaciones, debidas sobre todo a cierta necesidad de control por parte de los desarrolladores. Es el caso típico de los juegos de rol masivos multijugador *online*.

incluye comercio honesto o algo moralmente más discutible, como la piratería, cazarrecompensas, minería de asteroides o misiones militares. En el apartado comercial se puede comprar y vender de todo, incluidos esclavos y drogas, con las implicaciones legales imaginables. El juego se desarrolla en un universo enorme poblado con centenares de estrellas, cada una de ellas con sus respectivos planetas, con características únicas, y sus estaciones espaciales. El jugador puede viajar entre ellos libremente y con la carga que quiera, todo ello programado para ordenadores sin disco duro y con una memoria de 48KB. Posteriormente se publicaron dos secuelas, *Frontier: Elite II* (GameTek, 1993) y *Frontier: First Encounters* (Frontier Developments, 1995), que ampliaban la historia y las posibilidades narrativas. La longevidad del juego es tal que en 2014 se ha lanzado una versión preliminar de una nueva secuela, *Elite: Dangerous* (Frontier Developments)⁴⁸.

La idea principal era dar al jugador unos niveles de libertad enormes dentro de la narrativa no lineal, algo desconocido por entonces. Las similitudes con títulos mucho más recientes son claras, y es posible que el concepto estuviera mejor implementado en *Elite* que en algún juego actual, en el sentido de que la libertad del usuario era comparativamente mayor y menos exigente con los objetivos de los guionistas que en los de años posteriores.

En cualquier caso, esta libertad no significa necesariamente que el jugador tenga más control de la situación, pues en la mayoría de los videojuegos la historia sigue siendo lineal y conduce a uno o varios finales inexorables. El jugador se enfrenta a puzzles que debe resolver para avanzar, a enemigos a los que derrotar y a decisiones que pueden determinar pequeñas variables, pero esa linealidad, explican Lebowitz y Klug (2011, pp. 9-10), sigue siendo obvia y constrictora.

Con el tiempo la situación cambia y evoluciona hacia terrenos en los que el jugador llega a gozar de una aparente libertad y, con ella, toma decisiones que tienen consecuencias y pueden cambiar el curso de la historia y la narrativa de forma irreversible –*Heavy Rain* (Quantic Dream, 2010) o *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013)–. Pero esta libertad sigue siendo una ilusión, y hasta ahora ni siquiera los títulos que se desarrollan en mundos abiertos⁴⁹ llegan a dar libertad absoluta al jugador, porque también en ellos hay que completar ciertos objetivos para progresar. Lo más habitual es, en definitiva, encontrar una fórmula narrativa más o menos clásica que cuenta el viaje de un héroe con un conflicto que resolver (presentado al inicio de la historia), por muy complejo que pueda llegar a ser el envoltorio.

El mismo concepto del *if-then* (si hago una cosa ocurre otra), centro de los videojuegos de aventura primigenios basados en texto, sigue presente en obras actuales, si bien de forma mucho más compleja. Todo conduce a que el jugador decida en cada situación qué hacer, sin que esto necesariamente tenga relación con lo que se supone que debe hacer, con lo que es más acertado desde un punto de vista narrativo tradicional o, incluso, con lo políticamente correcto. La línea que separa el bien y el mal, la oscuridad y la luz, llega a difuminarse, si no a desaparecer en un mundo, el de los videojuegos, cada vez más cercano a comportamientos que podríamos calificar como “reales” o de “libre albedrío”. Como explica Ostenson (2013), “en función de las decisiones del jugador, los sucesos de la trama y los conflictos serían muy diferentes de una persona a otra”⁵⁰.

El objetivo final de creador y jugador es seguir la historia hasta su culminación, sea cual sea el proceso. Para ello, el desarrollador debe conseguir el compromiso constante del jugador, y ahí es

48 Datos obtenidos de *Giant Bomb*, <http://www.giantbomb.com/elite/3030-10902/> (consulta el 14-07-2014).

49 *Grand Theft Auto* (Rockstar Games, 1997), *Red Dead Redemption* (Rockstar Games, 2010), *Mafia II* (2K Games, 2010), *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda Game Studios, 2011), *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004) o *Bioshock Infinite* (Irrational Games, 2013), por poner sólo algunos ejemplos.

50 “Depending on the player’s choices, the plot events and conflicts would be very different from person to person” (Ostenson, 2013).

donde la forma narrativa se hace fuerte para lograr una identificación del usuario lo más completa posible con la historia, las metas y los personajes. El compromiso se consigue mediante la inclusión de misiones que el jugador puede o no acometer. Si decide afrontarlas, será él quien decida qué acciones concretas llevar a cabo. Eso proporciona al jugador una sensación de libertad y control que, aunque ilusoria⁵¹, no hace sino lograr que esa identificación sea más intensa y duradera de cara a una conclusión satisfactoria del juego. Es el caso de *Heavy Rain* (Quantic Dream, 2010) o *L.A. Noire* (Team Bondi, 2011), donde el jugador debe decidir sobre opciones que se le plantean y que, al contrario de lo que ocurría años atrás, pueden ser de naturaleza moralmente cuestionable, apuntan Lebowitz y Klug (2011, pp. 89-90), como ayudar o no a una prostituta o asesinar a un hombre.

Garin y Pérez no consideran que esta situación suponga una limitación narrativa por parte de los autores, sino que muy bien podría corresponder a un plan para despertar el pensamiento crítico en el jugador porque, sostienen, esa libertad absoluta acrítica al enfrentarse a acontecimientos moralmente cuestionables es potencialmente muy perjudicial. El juego provoca al jugador que, incluso, puede sentirse culpable ante lo ocurrido. Como apuntan estos autores, nos encontramos, en definitiva, ante un condicionamiento de vertiente lúdica de la experiencia de juego provocada por la parte esencialmente narrativa del título:

“Desde ese momento Atlas se convierte en el guía del jugador, explicando cada una de las misiones. Tales instrucciones concluyen siempre con una misma pregunta: '¿Quieres?'. La reiteración de ese interrogante, metáfora de la actitud lúdica, enlaza con la duda sobre la propia capacidad de decisión característica del género distópico. Al mismo tiempo *Bioshock* cuestiona la experiencia interactiva: aquello que parecía ser posibilidad era en el fondo restricción narrativa”⁵².

La cuestión es que la narrativa de los videojuegos actuales ha avanzado de tal forma que para funcionar debe fusionar elementos triviales con otros más complejos que siempre, o casi, estén en manos de la capacidad de decisión del jugador además de en sus convicciones morales, llegado el caso. Los personajes llegan a ser tan humanos que la identificación con ellos es más sencilla o, al menos, asequible. Lo bueno y lo malo se relativizan, el maniqueísmo se diluye y no existen realidades absolutas que definan a actores y escenarios. Nada es ya blanco o negro, sino que ahora tenemos ante nosotros una paleta infinita de grises. Evidentemente, los personajes parten de unos mínimos en lo referente a personalidad o valores, así como de unos antecedentes que pueden ser conocidos con mayor o menor profundidad y que pueden influir en la historia, la narrativa y el consumidor, pero sus rasgos quedan supeditados a los del jugador (Lebowitz y Klug, 2011, p. 96).

El problema parece surgir cuando se cuestionan conceptos como interactividad y libertad aplicados a los videojuegos. Algunos autores, como Newman (2002), apuntan que esos dos elementos podrían no ser tan reales. El conflicto aparece desde el momento en que se pone en tela de juicio la propia definición de videojuego, a la par que su naturaleza narrativa o puramente lúdica, como señala Aarseth (2003, p. 2), que hace un notable esfuerzo para elaborar una definición de videojuego lo más cerrada posible que, además, deje fuera aquellos productos que por su naturaleza se deberían considerar más adaptaciones al medio que videojuegos puros (2003, p. 5).

51 Garin y Pérez aluden a esta ilusión (2009, p. 13) al analizar las narrativas y mecánicas de juego en *Metroid Prime 3: Corruption* (Retro Studios, 2007) y *Bioshock* (2K Games, 2007). Con una aparente libertad de decisión, el juego hace uso de lo que los autores denominan “libertad-trampa”, para atrapar al jugador en un universo en cierto modo constreñido por unas necesidades narrativas que se tornan en obligaciones para el que juega. Así, destacan la existencia de secuencias al final de *Bioshock* que hacen que el jugador pierda el control del personaje para que éste, en virtud de aquella obligación narrativa, asesine a otro de los actores del juego. Se convierte así en el llamado “jugador marioneta”.

52 Garin y Pérez (2009, p. 14).

Así, establece que serían videojuegos propiamente dichos los que se desarrollan en entornos virtuales y están delimitados por tres factores que los definen según su género: la experiencia de juego, creada por los jugadores como tales y sus acciones; la estructura, que marca cómo se pueden comportar los que juegan, qué pueden o deben hacer y las reglas que definen el universo del juego; y el mundo en el que se desarrolla la experiencia de usuario, algo en principio definido o influenciado por los otros dos factores (Gómez García, 2007, p. 78).

El propio Aarseth (1997) había planteado esta idea unos años antes en sus estudios sobre lo que llama “textos ergódicos” aplicados a videojuegos. Estos productos exigen al destinatario un esfuerzo activo por medio de acciones u omisiones que tendrán un efecto directo en el curso de los acontecimientos y la narrativa. Esta característica es una clara manifestación de la naturaleza, en principio, interactiva y participativa de la narrativa de los videojuegos, susceptible de ser dirigida o condicionada por las decisiones de un jugador que puede, gracias a ese poder de elección, sentirse más identificado con el juego (Ostenson, 2013). Aarseth contrapone esta clase de narrativas a las de otros juegos que son puramente descriptivas o, según él, directamente inexistentes (por ejemplo, *Pac-Man*, Namco, 1980). Estos dos tipos de narrativas se relacionan directamente con las dos clases de problemas a que se enfrenta el jugador: los que sólo ofrecen un camino de resolución (lineales) y los que se ramifican en misiones secundarias (ergódicos):

“Hay también otro tipo, o paradigma, de laberintos. Penelope Reed Doob, en su excelente disertación sobre los laberintos físicos y metafóricos de la antigüedad clásica y la Edad Media (1990), diferencia entre dos tipos de estructuras laberínticas: la de rumbo único, donde sólo hay un camino, tortuoso y enredado, normalmente hacia un centro; y el de rumbo múltiple, donde el viajero se enfrenta a una serie de elecciones críticas, o encrucijadas”⁵³.

Esta aproximación semiótica es discutida por Newman, que niega la naturaleza interactiva o ergódica de los videojuegos y afirma que, si bien está claro que poseen ambos tipos de elementos, es un error “pensar que sólo ofrecen un tipo de experiencia de juego o de compromiso” (2002), ya que esto simplifica en demasía las estructuras que pueden tener los videojuegos y, como consecuencia, las experiencias que ofrecen. Newman incluso relativiza la definición de personaje como un concepto cerrado y unidireccional, por lo que sugiere que el jugador puede relacionarse con el juego no sólo a través de lo que vive, sino también mediante su inmersión en todo el universo del juego de forma simultánea.

Newman considera, además, que puede resultar complejo aplicar el concepto de ergodicidad a los videojuegos porque, incluso en productos que se podrían considerar altamente ergódicos, el jugador debe pasar por experiencias de juego discontinuas y con frecuentes interrupciones, sobre todo por las secuencias cinemáticas que sirven de nexo entre secciones:

“Incluso entonces, tienes casi tres minutos más de película de contextualización/intro antes de poder empezar a pilotar tu nave Arwing. Es importante destacar que los videojuegos no presentan una experiencia singularmente ergódica. Son episodios altamente estructurados y comprimidos de intenso compromiso ergódico. En cualquier caso, estas secuencias están señalizadas y normalmente enmarcadas por periodos de ergodicidad mucho más limitada y muy a menudo, aparentemente ninguna en absoluto. Incluso una vez que te has subido a tu Arwing y empiezas a pilotar, no es una

53 “But there is also another kind, or paradigm, of labyrinths. Penelope Reed Doob, in her excellent discussion of physical and metaphorical labyrinths of classical antiquity and the Middle Ages (1990), distinguishes between two kinds of labyrinthine structure: the unicursal, where there is only one path, winding and turning, usually toward a center; and the multicursal, where the maze wanderer faces a series of critical choices, or bivia” (Aarseth, 1997, pp. 5-6).

experiencia de juego continua. La mayoría de los videojuegos están divididos y empaquetados en secuencias que están discretamente, si es que lo están, interconectadas”⁵⁴.

Esto supone que la idea del jugador con control absoluto sobre la historia y la narrativa de los videojuegos (ergódicos), en especial los de generación más reciente⁵⁵, es discutible. El hecho de que el usuario deba hacer pausas para contemplar una cinemática que puede ser trivial y no aportar nada a la progresión de la narrativa y al perfil del personaje es el detonante de esta idea. Es por ello que Newman asegura que “los videojuegos no son uniformemente ergódicos” (2002) y prefiere hablar de “grados” de ergodicidad y de interactividad, rasgos siempre presentes pero que dependen de cada juego y también de cada jugador.

Algunos autores defienden que el papel del jugador está establecido de antemano y que sus opciones de construcción de una narrativa propia dentro de los confines de la narrativa proporcionada por los creadores son limitadas y estáticas. Así lo expresan Dean Lockwood y Tony Richards (2008), que sostienen que, pese a que los juegos “operan sobre los jugadores por medio de una actualizada, agresivamente interactiva e inmersiva forma de interpelación” y describen al jugador como un “individuo que actúa libremente”, en realidad cualquier opción, todas las opciones, están ya “predeterminadas por la estructura profunda, el código oculto” (2008, p. 176)⁵⁶.

Frente a esa visión, otros académicos como Van Dreunen hablan del jugador como un “*composer*”, un compositor o, en este caso, más bien un creador. Para él, el jugador no es “un consumidor, lector o receptor”, sino “más un compositor que cualquier otra cosa”, porque ni el “diseñador del juego ni el jugador tienen un control total sobre la experiencia”, lo que establece “un novedoso intercambio entre el creador y el consumidor” (2008, p. 9)⁵⁷, y añade que “la recepción y el consumo de un juego, así como su diseño y producción, deben considerarse un evento social activo e interpretativo” (2008, p. 10)⁵⁸.

El papel activo del jugador en la creación de la obra es algo que ya proponía Barthes en el campo de la literatura con su ensayo *The Death of the Author* (1977, pp. 142-148), en el que desplazaba el foco de atención desde el autor de la obra literaria hacia el lector. Barthes designa al lector como protagonista del desarrollo de la historia. De acuerdo a ese modelo, el creador de un juego pasa a un segundo plano o incluso desaparece en favor del jugador, en virtud de las decisiones que éste toma conforme avanza la acción y por su conocimiento de lo que ocurre. Se pasa de una

54 “Even then, you receive nearly three minutes of further contextualising/intro movies before you can start flying your Arwing spaceship. Importantly then, videogames do not present a singularly ergodic experience. They are highly structured and comprise episodes of intense ergodic engagement. However, these sequences are punctuated and usually framed by periods of far more limited ergodicity and very often, apparently none at all. Even once you have stepped into your Arwing and begun flying, the experience is not one of continuous play. Most videogames are portioned and packaged into discrete if interconnected sequences” (Newman, 2002).

55 *Heavy Rain* (Quantic Dream, 2010), *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013), *Watch Dogs* (Ubisoft Montreal, 2014) o *Grand Theft Auto* (Rockstar Games, 1997).

56 “In short, computer games ‘operate on players through an updated, aggressively interactive and immersive form of interpellation’. The surface interactivity interpellates the player as a ‘freely acting individual’ but any options are already determined by the deep structure, the hidden code” (Lockwood y Richards, 2008, p. 176).

57 “Instead of a consumer, reader or receiver, a gamer is more of a composer than anything else. [...] neither the gamer nor the game designer [have a] complete control over the experience. This establishes a novel exchange between creator and consumer” (Van Dreunen, 2008, p. 9).

58 “Thus, not only the design and production of a computer game, but also its reception and consumption has to be considered an active, interpretive and social event” (Van Dreunen, 2008, p. 10).

obra en la que el autor decide qué va a suceder a otra en la que es el jugador el que determina el curso de los acontecimientos, convirtiéndose así en autor. El jugador, fusionado con el protagonista, se sumerge en la narración, interpreta y descubre todo lo que importa en la historia en el momento en que ocurre: conoce a otros personajes, sus problemas y sus vidas, se sale del camino principal trazado por el autor para enfrentarse a rutas desconocidas, toma decisiones conflictivas, etcétera. El jugador pasaría, así, a formar parte constitutiva de la narración (en este caso, del videojuego) que, según Barthes, sería creada por el compromiso del jugador/lector y sus acciones en la historia. Este concepto del jugador como “creador” entronca con el de “trabajador” que Aarseth (1997) postula cuando habla de los textos ergódicos e interactivos que hemos mencionado antes.

En este sentido, la narrativa de los videojuegos y la existencia misma del personaje que controla el jugador se basan en que para progresar es preciso un jugador activo. Si éste no interactúa con teclado, ratón, *joystick* o pantalla táctil el personaje no viajará ni tomará decisiones que le permitan seguir explorando el universo en el que se encuentra ni cumplir ninguna de las misiones. Al contrario que en otros medios como cine o literatura, en los videojuegos la acción directa del usuario es clave para que la historia siga. Es entonces cuando la narrativa ergódica, en tanto que participativa por parte del jugador, cobra sentido al dar vida a un personaje del que importa lo que permita hacer al jugador al seguir o no la narrativa propuesta.

9. Los personajes

Cuando el jugador toma el control, el personaje desaparece y lo que prevalecen son las relaciones del usuario con el universo del juego y sus habilidades para superar los problemas. El jugador sufre una suerte de fusión con el mundo propuesto, la narrativa que lo guía, los objetivos y el modo de alcanzarlos. Hasta se podría afirmar, como hace Newman (2002), que la narrativa se hace a un lado cuando se inicia la acción si se considera como un instrumento para poner al jugador en situación:

“De nuevo, los personajes están aquí definidos en torno a características que tienen que ver con el juego. No importa si es un tipo duro –o incluso un tipo– o tal vez incluso un ser humano. Que el ala delta pueda girar más rápido es importante; afecta al modo en el que funciona el juego y eso repercute en mis opciones de conseguir una buena puntuación”⁵⁹.

Newman cita como ejemplo a Hideo Kojima, creador de *Metar Gear Solid* (Konami, 1998):

“Intentamos no darle [a Snake, su protagonista] demasiado carácter porque queríamos que los jugadores fuesen capaces de asumir su personaje. Snake no es como una estrella de cine. No es alguien al que observas, es alguien en cuya piel puedes meterte. Controlar a Snake proporciona a los jugadores la posibilidad de ser un héroe”⁶⁰.

Para conseguir el difuminado del personaje en manos del jugador es necesario que sea sólido y creíble, que el que juega sienta por él un alto nivel de empatía de forma instantánea y duradera. La construcción del personaje principal es básica para lograr que la narrativa sea igual de sólida y asumible por un jugador que quiere sentirse libre en el universo que se despliega ante sus ojos. A su vez, los personajes “no jugables” o que no controla el jugador (*non-player characters* o NPC) son fundamentales para que la historia se sostenga, ya que conforman la trama subyacente que dirige la

59 “Again, characters here are defined around gameplay-affecting characteristics. It doesn’t matter that it’s a burly guy –or even a guy– or even perhaps a human. That the hang glider can turn faster is a big deal; this affects the way the game plays. This affects my chances of getting a good score” (Newman, 2002).

60 “We tried not to give him [Snake] too much character because we want players to be able to take on his role. Snake isn’t like a movie star. He’s not someone you watch, he’s someone you can step into the shoes of. Playing Snake gives gamers the chance to be a hero” (Kojima, 1998, p. 43).

acción. El hecho de poder establecer relaciones con ellos al margen de la historia principal hace que el jugador tenga esa sensación de libertad que le lleva a querer seguir la narración. Es, como señalan Lebowitz y Klug, la búsqueda, el viaje del héroe en una vertiente menos ortodoxa (2011, p. 96).

La importancia del personaje en los videojuegos, a pesar de esa desaparición mencionada más arriba, se ha convertido en un factor determinante para conseguir una evolución en la narrativa. Así, con el tiempo se puede apreciar que los actores principales, y también los “no jugables”, han pasado de ser icónicos y carismáticos (Mario, Sabre Man, la primera etapa de Snake) pero con personalidades planas a tener, cada vez más, rasgos profundos en su carácter, con contradicciones y desequilibrios propios de un ser humano; con ello, la identificación del usuario con los personajes es progresivamente mayor, con la inmersión que ello supone y que conduce a una narrativa más compleja, como hemos comentado.

Si el desarrollador es incapaz de crear unos personajes atractivos que enganchen al jugador hasta el punto de querer saber qué pasará con ellos y con su historia, el juego puede estar condenado al ostracismo por muy bueno que sea el relato. El equilibrio entre personajes, historia y narrativa es básico en los juegos actuales para que un título tenga aceptación y se convierta en un producto del que los jugadores quieran saber más y también al que quieran jugar más. Es la diferencia, dicen Lebowitz y Klug, entre lo que podría ser un clásico o un fiasco (2011, p. 71).

10. El misterio, el ritmo y otras estrategias para mantener el interés del jugador

Si de mantener el interés del espectador/jugador por la historia se trata, Alexander considera que una de las claves es crear misterio (2011, p. 119) y que las historias puedan “incitar el compromiso ocultando contenido de forma que lleve a la audiencia a la curiosidad y la investigación”⁶¹. Eso es lo que hacen, en su opinión, los juegos a gran escala⁶², que usan todo su arsenal de dispositivos de inmersión para estructurar la experiencia de juego sobre esa base.

Aki Järvinen (2009) coincide en la importancia del misterio y de incitar la curiosidad del jugador como motor del avance de un videojuego, y que esa curiosidad como placer para el jugador surge cuando lo desconocido está inserto en el diseño del título o en la propia experiencia de juego. “La emoción del suspense”, añade, “contribuye a la curiosidad, porque la incertidumbre es una de sus emociones complejas” (Järvinen, 2009, p. 103)⁶³. Y menciona la emoción del *shock*, que combina lo inesperado con lo no deseado y suele aparecer vinculada a la curiosidad, especialmente en títulos de terror como las franquicias *Resident Evil* (Capcom, 1996) o *Silent Hill* (Konami, 1999). Otro caso diferente, destaca Järvinen (2009), es el de juegos como *ICO* (Team Ico, 2001), *Halo: Combat Evolved* (Bungie Studios, 2001) o *Half-Life* (Valve Software / Sierra Entertainment, 1998), en los que el diseño del mundo en que se desarrollan despierta la curiosidad de los jugadores a través de metas que requieren la exploración de entornos desconocidos (2009, p. 104). Estos títulos, asegura Järvinen, aprovechan el diseño de la visión del mundo que se adjudica al jugador, restringiendo su campo de visión para sorprenderle, por ejemplo, por la espalda.

La complejidad de las narrativas ha llevado a que las historias deban ser contadas con el ritmo adecuado si no se quiere arruinar la experiencia. El desarrollo clásico presentación/nudo/desenlace se retoma y adquiere un nuevo valor en la concepción de los

61 “[...] stories can elicit audience engagement by concealing some content in a way that drives the audience to curiosity and investigation” (Alexander, 2011, p. 119).

62 Títulos como *Bioshock* (2K Games, 2007) o *Fallout 3* (Bethesda Game Studios, 2008), entre otros.

63 “The emotion of suspense contributes to curiosity, because uncertainty is one of its compound emotions. Moreover, the emotion of shock, due to its compound nature of unexpected and undesirable (Ortony et al.), is something that seems to appear often in relation to curiosity, especially in horror video games” (Järvinen, 2009, p. 103).

videojuegos. En la mayoría de los juegos de hace unas décadas⁶⁴ esta estructura se obviaba con la inclusión de una breve presentación de personajes e historia para pasar a una acción rápida. Ya hemos visto que este patrón no se repetía en los juegos de aventuras de la época, pero el verdadero salto se produce con la llegada de las nuevas generaciones de consolas y ordenadores personales que, junto con la elaboración de complejos guiones, permiten ahondar en este proceso narrativo.

En todo caso, la atención a los detalles aparentemente triviales también aparece en estas nuevas narrativas, pues no en vano pueden decidir el sentido del juego si es que el jugador se decanta por seguir vías distintas a la principal en su avance por la historia. Aquí, los personajes secundarios o “no jugables”, sus historias y cómo reaccionan ante la presencia y acciones del jugador son cuestiones aparentemente no relevantes pero que, con la llegada de narrativas más abiertas que proporcionan más libertad al jugador, se han convertido en casi cruciales⁶⁵.

11. Personajes secundarios no jugables

La importancia de estos detalles y, sobre todo, de los personajes secundarios no jugables, se aprecia en la aparición en series de juegos⁶⁶ de elementos recurrentes, sean objetos, situaciones (*flashbacks*) o esos mismos personajes. Por ejemplo, el fontanero Mario tuvo pronto un hermano, Luigi, que le acompañó en sus aventuras como complemento y contrapunto. Luigi era más comedido y miedoso que su hermano y, por tanto, las narrativas se tenían que adaptar a ello. Con el tiempo, el hermano de Mario desarrolló personalidad propia y tuvo mucha aceptación entre el público. Llegó a ser jugable por primera vez en *Mario Bros.* (Nintendo, 1983) y consiguió su propio título en *Luigi's Mansion* (Nintendo EAD, 2001).

Es también el caso de Alyx Vance, coprotagonista de *Half-Life 2* y sus episodios posteriores. En principio actúa de complemento cooperante del protagonista, Gordon Freeman, pero en sucesivas entregas consigue más presencia y peso y, sobre todo, personalidad para hacerla una compañera creíble⁶⁷. Alyx Vance es un ejemplo paradigmático de personaje femenino fuerte, con carácter, recursos y con una personalidad capaz de dirigir el juego casi por sí misma. Además de colaborar con el protagonista, Alyx le sirve de nexo de unión con un escenario que Freeman desconoce: le describe la ciudad, su atmósfera, a los enemigos y a los oprimidos ciudadanos (Kevin VanOrd, 2014), como veremos más adelante en el análisis detallado del juego. Este proceso en el que actúa de guía de Freeman será parte clave de su avance como héroe. La importancia del personaje en la historia es tal que Gabe Newell, fundador y director de operaciones de Valve, dejó entrever que era posible un proyecto basado en ella:

“Nos gustaría hacer juegos que traten sobre Alyx. [...] No creo que hayamos decidido que Gordon sea siempre el que esté en primera persona, con Alyx como acompañante. En cuanto

64 *Super Mario Bros.* (Nintendo EAD, 1985), *Ant Attack* (Quicksilver, 1983) o *Sonic The Hedgehog* (Sega, 1991).

65 *Heavy Rain* (Quantic Dream, 2010), *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013) y su apéndice *Left Behind*, *Final Fantasy* desde su cuarta entrega (Square, 1991), el futuro *Rust* (Facepunch Studios, 2014), *Tomb Raider* a partir de su segundo episodio (Core Design / Eidos Interactive, 1997), *Assassin's Creed* (Ubisoft Montreal, 2007), *Deus Ex* (Eidos Interactive / Ion Storm, 2000), *Watch Dogs* (Ubisoft Montreal, 2014), *Half-Life* (Valve Software / Sierra Entertainment, 1998), *Portal* (Valve Corporation, 2007).

66 *Super Mario Bros.* (Nintendo EAD, 1985), *Half-Life* (Valve Software / Sierra Entertainment, 1998), *Portal* (Valve Corporation, 2007), *Gears of War* (Epic Games, 2006) o *Final Fantasy* (Square Enix, 1987).

67 Así lo manifestó, por ejemplo, Neil Druckmann (uno de los responsables de *The Last of Us*) en una entrevista en *IGN*: “Creo que lo que Valve hizo con Alyx Vance redefinió en cierto modo la forma de contar una historia en un videojuego y la forma de crear un personaje no jugable creíble” (<http://www.ign.com/articles/2014/01/13/the-future-of-video-game-storytelling>).

a la proyección hacia el futuro, hay mucho terreno que nos gustaría cubrir. Hay piezas de la historia a las que se ha hecho referencia que pensamos que serían realmente interesantes”⁶⁸.

Los personajes son presentados progresivamente, con pausas cinemáticas que dan paso al avance de la historia mediante acción pura, resolución de problemas o exploración. Estas pausas, que para autores como Newman (2002) pueden ser problemáticas a la hora de definir claramente la narrativa, son un descanso y cruciales para que los jugadores conozcan más y mejor a su personaje y también a los secundarios y sus historias. Es un proceso narrativo, cuasi cinematográfico o literario, aseguran Lebowitz y Klug (2011, p. 72), en el que la curva de interés debe estar bien dosificada, con partes de presentación y conocimiento con menos acción al principio, que cambian con el avance de la historia hasta alcanzar el punto máximo de interés en la resolución del juego.

12. Historias secundarias, previas o de trasfondo

La narrativa de videojuegos actual asigna historias previas (*backstories*) tanto al personaje principal como a los no jugables. Ello se debe al modo ramificado en que se estructuran las narrativas, en las que decisiones en apariencia sin consecuencias pueden determinar el sentido de la trama o, incluso, su resolución. El nivel de conocimiento de estos factores que se ofrezca al jugador repercute en su nivel de implicación con la narrativa y la historia, algo que refuerza, en cierto modo, el concepto de juego ergódico en tanto que participativo en múltiples niveles por parte del jugador, pero siempre relativizado en razón de las partes narrativas de observación, como las cinemáticas. De hecho, autores como Craig A. Lindley (2005) afirman que la forma más sencilla de elaborar historias interactivas es crear una estructura de ramificación que relacione todo lo que tenga que ver con la historia y con su desarrollo, por ejemplo, con los bloques de texto y las secuencias cinemáticas:

“[...] una historia ramificada implica una selección/determinación interactiva de la representación de un conjunto específico de eventos, personajes y escenarios que constituyen una historia basada en un conjunto predefinido de potenciales eventos, personajes y escenarios”⁶⁹.

Con la creación de ramificaciones y tramas secundarias surgen también, como consecuencia directa, diferentes niveles semióticos emparejados con los diversos intentos de dotar de sentido a la historia por parte de cada personaje; el jugador armoniza todas estas variables y actúa, con su forma de acometer las diferentes ramas del juego, como contextualizador y unificador de todo lo que ocurre. Sin embargo, sus acciones estarán posiblemente supeditadas, como ya hemos comentado y remarca Lindley (2005, pp. 8-9), a los límites que puedan haber impuesto los desarrolladores.

La importancia de las subtramas o tramas secundarias fue tratada anteriormente por Seger (1991), pero aplicado a sus estudios sobre el guión cinematográfico. Seger señala que, si bien la trama principal sirve para dirigir la acción de la historia de forma lineal, es en los entresijos de las tramas secundarias donde realmente se profundiza en el tema central de la historia. Esas tramas secundarias pueden, además, ser de tema variable (amor, integridad, avaricia...) (1991, p. 60).

Desvela Seger que uno de los objetivos de la trama secundaria es reflejar aspectos más personales de los personajes: de su vida anterior, sus motivaciones o mostrar una evolución en el

68 “We'd like to do games that are about Alyx. [...] I don't think we've made this decision that it's always going to be you playing Gordon in the first-person with Alyx as a companion... In terms of projecting into the future we have a lot of ground we would like to cover. There are lots of pieces of the story that have been referenced that we think would be really interesting” (Goldstein, 2007).

69 “[...] a branching story structure involves interactive selection/determination of a representation of specific set of events, characters and settings constituting a story based upon a predefined set of potential events, characters and settings” (Lindley, 2005, p. 7).

tiempo; con todo ello, estas subtramas pueden convertirse, si no lo eran ya, en las más importantes de la narración (1991, p. 61). Llevado el concepto al mundo de la televisión, Seger observa que las tramas secundarias son un elemento básico del formato de los seriales. Así, cada serie tendrá, básicamente, una trama principal que dirige la acción y otra secundaria para tratar temas personales, pudiendo girar en torno a un solo personaje. Señala también que puede haber una tercera o cuarta trama que se encargue del tono humorístico o asuntos tangenciales del tema principal (1991, p. 79).

A pesar de su importancia, estas narraciones en segundo plano, advierte Seger, también pueden causar problemas si no están bien elaboradas. En su opinión, es clave que tengan una estructura clara, una línea argumental bien planteada y que no sean tan evidentes como para interferir en la trama principal. Esto último puede provocar que el espectador, el jugador en el caso de los videojuegos, tarde en sumergirse en la historia o se sienta incómodo (1991, p. 81).

Estas historias secundarias o de trasfondo, tanto en el cine como en los videojuegos, se suelen contar al jugador en forma de pausas en la acción principal o como ramificaciones de esa acción en misiones adicionales no obligatorias. En ellas, los personajes secundarios o incluso el deuteragonista pueden recordar al jugador de dónde proceden, sus vivencias y también qué motiva la narración principal. En esta narrativa, el compañero del héroe actúa como su conciencia o contrapunto realista, al igual que personajes clásicos de la literatura como Sancho Panza. En ciertas ocasiones, también pueden gozar de independencia y buscar su propio objetivo, caso que sería más el de los personajes ocasionales o circunstanciales. La idea es usar las historias previas y los trasfondos de personajes y lugares para mejorar la experiencia de juego, como hace notar Bogost (2006) cuando responde a la pregunta formulada por Jesper Juul (2001) sobre si los videojuegos cuentan historias:

“Responder a esto debería decirnos cómo estudiar los videojuegos y quién debería estudiarlos. Una respuesta afirmativa sugiere que los videojuegos son fácilmente analizables desde paradigmas ya existentes. Una negativa implica que debemos empezar desde cero. Juul admite que los videojuegos y las narrativas comparten rasgos comunes: usamos las narrativas para dar sentido a las experiencias, y los videojuegos han incluido historias e historias de fondo que son innegablemente narrativas. Juul muestra cómo incluso un juego 'simple' como *Space Invaders* se basa en una historia de fondo narrativa para inspirar el juego, en este caso la prehistoria de una invasión extraterrestre”⁷⁰.

Para Bogost es también importante en la narrativa actual el *background* que puedan tener los lugares donde se desarrolla la acción. Cita, por ejemplo, la Catedral de Manchester, convertida en hospital durante los hechos que ocurren en el juego *Resistance: Fall of Man* (Insomniac Games, 2006). El jugador recibe en primera persona el impacto emocional de entrar en lo que se supone un lugar dedicado a la oración que aparece reconvertido en hospital de campaña; el recinto, además, está destinado a víctimas civiles, algo que en guerras civilizadas no debería ocurrir y que hace que el protagonista conozca esa historia anterior deshumanizada de sus enemigos (Bogost, 2011, p. 27).

Caso paradigmático de la importancia de la historia previa es la serie *Bioshock*, compuesta por títulos que siempre se han movido en arenas movedizas en lo referente a su sentido y a si se les puede incluir en el campo de los productos narrativos o en el de los puramente lúdicos. Si bien son,

70 “Answering this should tell us both how to study games and who should study them. The affirmative answer suggests that games are easily studied from within existing paradigms. The negative implies that we must start afresh. Juul concedes that games and narratives share common properties: we use narratives to make sense of experiences, and games have embedded stories and backstories that are undeniably narrative. Juul shows how even a 'simple' game like *Space Invaders* relies on a narrative backstory to motivate gameplay, in this case the prehistory of an alien invasion” (Bogost, 2006, p. 67).

por lo general, aclamados como grandes juegos, suelen surgir voces que se preguntan si su motivación es la de entretener, la de contar una historia cuasi cinematográfica o ambas, cuestión que se acrecienta con la aparición de *Bioshock Infinite* (Irrational Games, 2013).

En este último capítulo de la historia de la destrozada utopía de Rapture, desarrollada en la no menos distópica Columbia, se añaden como recurso narrativo grabaciones de audio previas que el jugador puede encontrar y escuchar, que aportan claves para conocer la historia previa de la ciudad y sus acontecimientos y que, al margen del beneficio del puro conocimiento, ayudarán al jugador a avanzar mejor en su camino a través de este mundo porque le servirán, sobre todo, para dar más sentido a todo lo que está ocurriendo a su paso, en una suerte de ampliación de la experiencia lúdica en la narrativa. El inconveniente de esta técnica, como apunta Peter Bright (2013), es que el intento de hibridación entre cine y videojuegos puede no siempre funcionar, sobre todo porque se puede interrumpir abruptamente la inmersión y, por tanto, la experiencia de juego. Es interesante recordar, en este punto, lo que apuntan Flint Dille y John Zuur Platten, que advierten sobre el peligro de que “las necesidades del juego entren en conflicto con las necesidades de la historia” (2008, p. 47)⁷¹. Si los desarrolladores encomiendan el avance de la acción a un héroe que necesite a cada paso que le digan lo que tiene que hacer, puede que consigan un héroe que sea el “personaje más débil de la historia” y, en consecuencia, un jugador también débil y carente de todo poder (2008, 47)⁷².

En cualquier caso, la idea que subyace en este tipo de narrativa es que es el jugador quien la construye, dotando así de sentido a lo que le rodea, desde el espacio físico virtual al comportamiento de los personajes no principales, pasando por la identificación con el medio y la satisfacción personal de seguir adelante libremente. La estructura semántica se va creando y destruyendo en tiempo real con el avance de la historia. Se trata de volver, de nuevo, a la concepción ergódica de la narrativa y el medio que la soporta, unido todo ello a la enorme flexibilidad que implica este concepto: con cada jugador la narrativa cambia y la semántica del juego se adapta en consecuencia a estas nuevas circunstancias.

Aunque el objetivo final pueda ser el mismo, la forma de llegar a él determina el sentido último. De esto podemos deducir que el foco de interés está en el viaje y no en el destino. En virtud de lo mencionado y recordando a Lindley (2005, p. 9), el jugador se convierte en una suerte de co-creador de la narrativa y de la historia por su relación interactiva cada vez más profunda y directa con ellas. Es así como se consigue un mayor nivel de compromiso respecto al juego (Ryan, 2001).

En este sentido, la limitación de lo plenamente interactivo y libre del medio y las narrativas es evidente, incluso con la aparición de las nuevas tecnologías de realidad virtual (Oculus Rift⁷³ y dispositivos similares), que han alcanzado niveles de inmersión desconocidos hasta ahora. El problema consiste en que el jugador es en todo momento consciente de que está viviendo un juego, por muy real que éste sea. Al mismo tiempo, no importa cuán libre sea de actuar, ya que sus

71 “One of the big problems with game narratives is the fact that oftentimes the needs of the game conflict with the needs of the story” (Dille y Platten, 2008, p. 47).

72 “The end result of this too-common condition is the hero is the weakest character in the story. [...] it diminishes not only the hero, but it leaves the player feeling less than powerful” (Dille y Platten, 2008, p. 47).

73 El conocido como *Rift* es un proyecto de pantalla de realidad virtual que se ajusta a la cabeza del usuario como si fuera un antifaz o unas gafas. El dispositivo está en proceso de desarrollo por parte de la empresa californiana Oculus VR, dedicada a la creación de entornos y tecnologías de realidad virtual y adquirida por Facebook en marzo de 2014. La versión comercial dirigida a usuarios finales se espera para 2015. Otras empresas se han embarcado en la creación de sistemas similares de realidad virtual, caso de Sony con su *Project Morpheus*, o de integración de hardware y software, como el *SteamVR* de Valve, ambos aún en fase de prototipo.

acciones siempre se verán limitadas por la inteligencia artificial a la hora de generar reacciones a cualquier acción imprevisible del jugador humano.

Los videojuegos cada vez dan más libertad al jugador pero éste, al estar constreñido por reglas y objetivos, se encuentra en una situación muy similar a la que se encontraban los jugadores de los primeros juegos: al final hay que ir de un punto A a un punto B, cumplir con una serie de tareas y vencer, directamente o por caminos diferentes. Esto nos plantea que, quizás, la evolución narrativa no es tal, sino que puede que sólo se haya complicado, siendo más flexibles en cuanto a lo que piden a los usuarios y ampliando los universos de juego.

13. Una visión cronológica de la evolución de la narrativa de los videojuegos

13.1. Los inicios

Los videojuegos no se convierten en un producto de masas hasta principios de los años 70, con la aparición de máquinas recreativas en salones y, posteriormente, con consolas domésticas. Títulos como *Pong* (Atari, 1972) o *Pac-Man* (Namco, 1980) se centraban en el entretenimiento puro sin prestar atención a detalles por entonces no importantes para desarrolladores o jugadores como una historia o la narrativa. Eran juegos que no buscaban atraer al jugador con profundidades innecesarias, sino más bien con una experiencia de juego adictiva.

En los juegos que sí tenían una historia, tipo *Mario Bros.* (Nintendo, 1983), *Legend of Zelda* (Nintendo, 1986) o *Donkey Kong* (Nintendo, 1981), ésta era corta y sólo actuaba de trasfondo contextual, una excusa para entrar en acción. Y durante esta acción la historia se diluía y la narrativa estaba subordinada a la experiencia de juego. Desde entonces, los videojuegos han vivido una constante evolución hacia la complejidad y profundidad, así como la narrativa que los dirige.

Otra posible explicación a la simplicidad de las historias en aquellos tiempos es que entonces los videojuegos eran creados por equipos pequeños de personas, si no una sola, que tenían que afrontar todo el trabajo de escritura, diseño y programación. En cualquier caso eso marcaba el sentido último de los juegos del momento: divertir al jugador con mecánicas físicas simples y sin narrativas que pudieran estorbar. Juegos como *Pong* (Atari, 1972) fueron tal éxito que desataron una revolución tecnológica que como consecuencia, destaca Chatfield (2010, p. 19), hizo asequibles productos avanzados hasta entonces destinados sobre todo a entornos militares o académicos.

Antes de los videojuegos que introdujeron los primeros gráficos, algunos desarrolladores estuvieron centrados en la creación de videojuegos basados en narrativas que recurrían a modelos clásicos como la literatura. Eran ficciones interactivas o aventuras basadas en texto, como *Zork* (Personal Software / Infocom, 1980)⁷⁴ o *Colossal Cave Adventure* (William Crowther y Don Woods, 1976)⁷⁵, en las que la progresión en el juego estaba basada en la introducción de texto que creaba la narrativa que lo guiaba. Era lo más parecido a una interacción en el universo recién nacido de los videojuegos. El jugador debía hacer un uso intensivo de la imaginación, al igual que con los libros, para ponerse en situación y ser capaz de seguir la historia. La posterior llegada de los gráficos contribuyó a que todo el juego, su historia y narrativa, fueran más accesibles y asequibles, además de ampliar todos los aspectos narrativos posibles. El equilibrio, y el enfrentamiento, entre experiencia de juego pura (lúdica), narrativa inmersiva y el grado de libertad concedido a los

74 Este título supuso un gran avance al introducir un tipo de lenguaje cada vez más cercano al natural.

75 Este juego tuvo una adaptación posterior con gráficos desarrollada por Atari en 1979 con el título de *Adventure*.

jugadores está desde entonces, como apunta Planells de la Maza (2010, p. 118), en el foco de debate de los autores y también de los desarrolladores.

En esas primeras aventuras de texto y en las posteriores con gráficos añadidos a principios de los años 80, la narración había alcanzado un significado mucho más rico y el jugador estaba en disposición de dotar de sentido a una narración compleja. Títulos como *The Hobbit* (Beam Software / Melbourne House, 1982) o *Yenght: La fuente de la juventud* (Dinamic, 1984) marcaron una época dorada de las aventuras gráfico-conversacionales en ZX Spectrum. El jugador, finalmente, toma el papel de protagonista de una historia con cierto sentido, objetivos concretos y una narrativa cuasi literaria que le ayuda a sentir un mayor compromiso con el juego.

Se tiene cierta sensación de control sobre el entorno en el que se desarrollan los hechos, a pesar de que la historia siga teniendo un curso lineal respecto a lo que hay que hacer y cuándo, siempre predefinido por los creadores del videojuego. Con el paso del tiempo, la sofisticación de guiones y narrativa no paraba de crecer. Por entonces, explican Lebowitz y Klug (2011, p. 16), ya se recurría a las narraciones con varios finales y ramificaciones en las historias junto a narrativas interactivas tradicionales, tanto en las aventuras de texto como en las gráficas.

13.2. La irrupción de las aventuras gráficas y el jugador como arquitecto de la historia

A pesar de los avances, estos títulos aún tenían imágenes estáticas para mostrar al jugador los entornos. Eso cambia con clásicos como *Ultima I: The First Age of Darkness* (Origin Systems, 1981) o *King's Quest* (Sierra Entertainment, 1984), que ya incluían un sistema de introducción de texto combinado con imágenes en movimiento, tal y como harían posteriormente *Dark Seed* (Cyberdreams, 1992)⁷⁶ y las grandes aventuras clásicas de LucasArts como *Maniac Mansion* (1987), su secuela *Day of the tentacle* (1993), *Grim Fandango* (1998) y la admirada serie *Monkey Island* (1990). Los juegos de LucasArts, además, renovaron la forma de interacción con el jugador cambiando la línea de comandos de texto libre por una serie de palabras pre-establecidas y la celebrada tecnología del *point&click*⁷⁷.

Durante los años 90 se vivió la conocida como “edad dorada de las aventuras gráficas”, en palabras de Planells de la Maza (2010, p. 119), así como una época de narrativas que buscaban la complicidad del jugador con historias plenas de imaginación, guiones muy bien escritos, gran originalidad, profundidad y una larga vida media. Los videojuegos se estaban convirtiendo por mérito propio en un medio para contar historias de forma interactiva, con un jugador participante activo y con un grado de libertad cada vez mayor. Pese a ello, la interactividad, señala Laura Parker (2009), parecía ser un obstáculo para algunos creadores, que pensaban que un exceso de interacción o libertad en el juego interfería directamente con lo que querían transmitir.

Ya se planteaba entonces, como vemos, el debate entre los modelos de interactividad y experiencia de juego por un lado y el tipo de narrativa e historia por el otro, centrado en las limitaciones, hasta cierto punto lógicas, que cada uno impone al otro (narrativa lineal frente a narrativa interactiva). En los videojuegos centrados en la interacción del usuario, la historia se hacía

76 *Dark Seed* estaba basado en diseños del artista H. R. Giger, de un parecido considerable con los que creó para la película *Alien* (Ridley Scott, 1979).

77 La tecnología *point&click* es un desarrollo en cuanto a la interfaz de los videojuegos que consiste en la inclusión de contenidos u objetos ocultos en un escenario gráfico. El jugador puede descubrir estos elementos mediante la observación del escenario que tiene en la pantalla para, finalmente, pulsarlos con un *click* de ratón. Con ello se completa la interacción entre el jugador, el personaje y los elementos gráficos activos en el juego.

inmediatamente secundaria y la narrativa caía o casi no era necesaria, y viceversa. En todo caso, con la cada vez mayor importancia de los juegos de rol y de aventuras también crece la de las historias que se quieren transmitir.

Estos cambios se vieron favorecidos por la aparición de innovaciones tecnológicas en el campo del hardware, tanto con el nacimiento del ordenador personal como con el de las primeras consolas domésticas, como la Atari 2600 o la NES de Nintendo a principios de los años 80; en ambos casos, la llegada del sonido y de los gráficos supuso una revolución con respecto a las posibilidades que se abrían para experiencia de juego e innovación en historias y narrativas.

El sonido no estuvo presente en los videojuegos desde el principio, pero sí desde que los avances en la tecnología lo permitieron. Si tomamos como referencia para la construcción de un juego los textos no lineales que proponía Aarseth (1997), el sonido adquiere un valor ergódico, ya que tiene la capacidad de controlar la forma en que el jugador accede al juego para establecer cambios en la experiencia. Es decir, el sonido es uno de los elementos materiales que, según las reglas que propone el desarrollador, controla la interacción del usuario con el título y sus diversas partes (reglas, texto, gráficos, sonido, pantalla...)⁷⁸.

Juul (1999) cataloga el sonido como un factor perteneciente a los medios tradicionales, al igual que textos y gráficos, por lo que “sabemos cómo manejarlos según una tradición estética”⁷⁹. En el videojuego, estos elementos físicos se relacionan con el programa, que con sus reglas dirige la interacción entre ellos y el jugador. Esta relación entre los factores materiales y las reglas que los controlan crea un entorno en el que aparecen los elementos narrativos que conforman el modo en que el jugador puede interactuar con el mundo del videojuego.

La idea del sonido como algo material y conocido se basa en su naturaleza connatural con la experiencia diaria del ser humano, con el conocimiento del entorno que el sonido nos proporciona, como apunta Mats Liljedahl (2011)⁸⁰. Si bien desde el nacimiento de los videojuegos se primó el aspecto visual sobre otros, la experiencia de juego comienza a ser completa y más natural cuando se añade el sonido. El equilibrio entre los elementos visuales y sonoros como componentes de la narración hace que el jugador procese la información que tiene ante sí de forma más eficiente, más cercana, lo que repercute en una mayor inmersión.

Jim R. Parker y John Heerema (2007, citados por Liljedahl, 2011, p. 27) inciden en que el sonido “es un aspecto clave de un videojuego moderno”, sobre todo en el momento en que se quiere conseguir compromiso por parte del jugador, inmersión y la necesaria suspensión de incredulidad ante los eventos que muestra el juego. Es obvia también la necesidad que tiene el jugador de sonidos de retroalimentación, elementos comunicativos que informan al jugador de si su progresión en el juego es correcta. En lo referente a la inmersión que se consigue con sonidos y música o las mismas conversaciones entre personajes, el jugador siente que el entorno realmente le rodea, que el concepto del tiempo válido es el que transcurre en el universo virtual y que su conexión emocional crece con la experiencia de juego (Liljedahl, 2011, p. 28).

En los juegos de tipo *arcade*, historia y narrativa seguían estando lejos de la acción real de juego, con la narrativa más centrada en la experiencia de juego pura que en contar cualquier

78 Aarseth (1997), citado en Juul (1999, p. 35).

79 "(...) are the type that we know how to handle in an aesthetic tradition" (Juul, 1999, p. 36).

80 “As human beings, we are good at interpreting the soundscape constantly surrounding us” (Liljedahl, 2011, p. 22).

historia, al contrario de lo que ocurría en los juegos de aventura. Posteriormente se produce una evolución en la concepción general de los videojuegos, que pasan poco a poco de ser considerados sólo un producto para niños y adolescentes a concebirse como algo más generalizado en las familias. Se convierte en algo habitual, como así destaca Nicole Lazzaro (2004), ver a adultos jugando solos simplemente para satisfacer necesidades de evasión de la vida diaria, por diversión o para compartir tiempo con sus familias⁸¹. Afirmo también Lazzaro que el jugador quiere poder vivir una historia atractiva y absorbente. En este sentido, señalan Lebowitz y Klug (2011, p. 23) que los juegos basados en la narración de una historia, por ejemplo los de rol que surgieron a principios de los años 90, experimentaron una explosión a finales de esa década. Con ayuda de la aparición de algunos títulos destacados, los jugadores “comenzaron a apreciar y desear juegos que no sólo tuvieran buenos gráficos y experiencia de juego, sino también buenas historias”⁸².

El jugador de aventuras pasó a convertirse también en narrador con su identificación con el héroe. Juegos como *Myst* (Cyan, 1993) fueron pioneros en el cambio de perspectiva visual al pasar a la primera persona y al proponer al usuario como constructor de la historia; con ello la inmersión del jugador en la escena era casi total, apuntan Lebowitz y Klug (2011, p. 19). Aun así, las reglas que dirigían la narrativa eran rígidas y controladas por los desarrolladores, con lo que la libertad real ante la trama era todavía muy limitada. Herederos directos de *Myst* son títulos más recientes como *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda Game Studios, 2011) o incluso *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004).

Con la llegada de nuevo hardware y soportes a finales de los años 90 también aparecieron mejores gráficos, sonido, capacidad para historias más elaboradas y el recurso a las animaciones gráficas o cinemáticas para interrumpir la acción y añadir pausas narrativas como complemento a la acción central. Los desarrolladores crearon historias más atractivas en el mundo de los ordenadores personales. Con ellas, el jugador profundizaba más en lo que se le contaba y conocía detalles que, normalmente, se le habrían escapado en productos basados sólo en la experiencia de juego. Lebowitz y Klug (2011, pp. 24-27) lo asocian a la mayor capacidad de los soportes (DVD y Blu-ray) y establecen el nacimiento de esta tendencia con *Final Fantasy VII* (SquareSoft, 1997), desarrollado para la recién nacida PlayStation de Sony. Además, la mayor potencia hace que se puedan abordar nuevos tipos de juegos y se tengan mejores experiencias. La búsqueda de una respuesta emocional en los jugadores era evidente. Es curioso que tras la edad dorada de los videojuegos de aventura el interés por el género se mantuviera entre los jugadores de consolas y decayese entre los de ordenador, sobre todo por el empuje de géneros como el de tiradores en primera persona, entre otros, de historias simples y narrativas centradas en la experiencia de juego.

A pesar de ese relativo parón, existían títulos ahora clásicos que rompían esa norma no escrita de historias simples y mayor jugabilidad. *Deus Ex* (Eidos Interactive / Ion Storm, 2000) o *Half-Life* (Valve Software / Sierra Entertainment, 1998) mezclaron con éxito historias profundas, narrativas complejas y la acción propia de un juego de tirador en primera persona. La inclusión de finales abiertos y múltiples, tramas ramificadas y secuencias cinemáticas complementarias fueron añadidos que, heredados de los juegos de rol de consola, dieron un aire nuevo a estos títulos.

81 La culminación de este proceso podría ser la llegada de la consola Wii de Nintendo y su catálogo de juegos participativos.

82 “[...] gamers started to appreciate and desire games that had not only good graphics and gameplay, but good stories as well” (Lebowitz y Klug, 2011, p. 23).

Es posible que el movimiento que más influencia ejerció en esta época en la industria y la narrativa de los videojuegos sea la introducción, quizás como evolución lógica de los juegos de rol y de estrategia en tiempo real, de los videojuegos masivos multijugador *online*⁸³ –como *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004), *Guild Wars* (ArenaNet, 2005) o *DOTA 2* (Valve Corporation, 2013)– y también de los mundos abiertos –con títulos como la serie *Grand Theft Auto* (Rockstar Games, 1997) o *Borderlands* (Gearbox Software, 2009)–. Con todos ellos, la variedad de finales posibles para las historias y la experiencia de juego controlada casi totalmente⁸⁴ por el jugador fueron tan revolucionarios como la introducción de los comandos de texto sintácticamente avanzados en las aventuras gráfico-conversacionales.

Es interesante observar que estos videojuegos van guiados por una narrativa en apariencia colaborativa, dividida entre todos los jugadores a modo coral. Este protagonista múltiple consigue que la narrativa propia de juegos masivos multijugador y mundos abiertos *online* se construya según los criterios de todos los jugadores en equipo, al menos en principio. Se trata de un protagonismo compartido también en las misiones a cumplir, plasmado en una narración interactiva pero no totalmente ergódica.

13.3. La narrativa de los videojuegos, hoy

La situación actual del videojuego y sus narrativas nos dice que la tendencia actual es la creación de historias cada vez más elaboradas, de todo tipo de temáticas, complejas y creíbles, con personajes principales y secundarios bien contruidos y entornos que crecen. Las narrativas basadas en la interacción y de sentido lineal están acompañadas por otras que dividen la acción y fomentan la participación intensiva del jugador, dándole más control. Es interesante, como apuntan Lebowitz y Klug (2011, p. 29), la creación de contenidos descargables⁸⁵ para continuar o aumentar lo que se ofrece en los videojuegos actuales, algo favorecido por las conexiones de banda ancha a Internet y una mayor potencia de consolas y ordenadores.

Esas historias cada vez más absorbentes convergen en lo que se podría convertir en un nuevo género de videojuegos, el de las películas interactivas, similar a las ficciones interactivas de los años 70. En los juegos de este tipo, la historia está cada vez más imbricada con la experiencia de juego, se experimenta con el modo de control, las narrativas son muy complejas y con posibilidad de cambios de sentido inesperados, el jugador tiene un alto grado de libertad e implicación y la experiencia adquirida durante el desarrollo se convierte en un factor determinante para la progresión en la historia. Ostenson (2013, p. 71) resume así esta evolución:

83 Los juegos masivos multijugador *online* (MMO) son aquellos en los que participa un elevado número de jugadores de forma simultánea a través de una plataforma en línea. El videojuego se desarrolla en un tipo de mundo conocido como persistente, en el que las acciones de los jugadores se almacenan de forma remota; así, el jugador puede continuar con su recorrido por el mapa del juego sin perder nada de su progreso. En este tipo de títulos, los jugadores pueden colaborar entre ellos para cumplir los objetivos planteados o bien competir contra otros. Los MMO pueden englobar diferentes géneros, como por ejemplo el de rol (MMORPG), los de disparos en primera persona (MMOFPS), la estrategia en tiempo real (MMORTS), las simulaciones, los deportivos, los musicales o los sociales. Ejemplo paradigmático de este tipo de juegos es *World of Warcraft*, principal exponente de los MMORPG.

84 Es evidente que la libertad absoluta en los videojuegos aún no existe, como así aseveran Lebowitz y Klug (2011, p. 235). Los desarrolladores elaboran toda una serie de complejas reglas de interacción, así como objetivos que cumplir, que limitan las posibilidades del jugador. Esto no impide que éste se mueva con libertad o pueda hacer lo que quiera, pero conlleva una notable degradación de su experiencia de juego si no sigue las reglas o no cumple unos objetivos determinados. Es el control ilusorio al que aludimos en otras secciones de este trabajo.

85 Conocidos como *Downloadable Content* o DLC.

“Los videojuegos han recorrido un largo camino desde los días de *Pong* y *Pac-Man*, y no sólo en términos de complejidad gráfica. Los juegos de hoy han llegado a depender cada vez más de los elementos de ficción en su diseño, y representan un territorio inexplorado en el estudio de la naturaleza y el impacto de la narrativa”⁸⁶.

Hablamos de títulos como *Heavy Rain* (cuya narrativa veremos en detalle más adelante), *Alan Wake* (Remedy Entertainment, 2010), *L.A. Noire* (Team Bondi, 2011) o *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013). Curiosamente, la forma de controlar el juego puede recordar al *point&click* de las aventuras de LucasArts, en lo referente a simplicidad y la necesidad de un jugador activo que reflexione sobre lo que le acontece para poder seguir con la acción. En cualquier caso, por el momento, la libertad de la que dispone el jugador, si bien muy amplia, es limitada debido a restricciones técnicas y también de lógica narrativa. Siempre tendrá muchas opciones entre las que escoger, pero salirse de ellas puede provocar que el juego sea incontrolable, por lo que desde ese punto de vista los límites son necesarios.

13.4. La narrativa de los videojuegos, mañana

A partir de aquí, la evolución lógica de videojuegos, historias y narrativa apunta a que el modelo dominante será el de un acercamiento cada vez mayor al realismo. La potencia de ordenadores y consolas crece rápida y exponencialmente en calidad de gráficos, sonido y capacidad de memoria, con lo que la creación de productos muy perfeccionados en esos sentidos será habitual (Lebowitz y Klug, 2011, p. 23). Esto, a su vez, favorecerá la aparición de narrativas incluso más elaboradas que las de los títulos actuales, con una imbricación mayor de lo que se cuenta con la interactividad. La búsqueda del equilibrio entre estos dos últimos factores será, previsiblemente, lo que haga que la narrativa avance de forma significativa hacia esa ergodicidad real de la que hemos hablado.

Así, narrativas tan cercanas a lo cinematográfico como *L.A. Noire* (Team Bondi, 2011) pueden entrar en una fase de ampliación y perfeccionamiento, con historias más profundas y posiblemente dirigidas a mundos abiertos en los que el jugador pueda experimentar. Es posible que se busque un tipo de narración más natural propia de las personas e intentar una relación lo más fluida posible entre historia, experiencia de juego, interactividad y jugador. Todos estos factores, potencialmente, deberían tener el poder de atraer a nuevos jugadores y conseguir un mayor compromiso por parte de los veteranos.

El objetivo a seguir por este tipo de videojuegos cada vez más perfectos y complejos es lograr que, ante narrativas y mecánicas semi-cinematográficas con cinemáticas cuasi reales, el jugador no se sienta como un mero espectador, sino que tenga la capacidad real de interactuar con el medio e introducir cambios en la trama en virtud de sus acciones. La historia, la narrativa, debería estar guiada por una inteligencia artificial con una capacidad de adaptación casi natural al imprevisible comportamiento de los jugadores. Las narrativas de los videojuegos carecen por el momento de la posibilidad de adaptarse a lo aleatorio.

Mientras que las grandes producciones de estudios establecidos seguirán creciendo en tamaño y presupuestos con títulos paralelos al mundo del cine y la televisión, la innovación real puede producirse en el campo de los videojuegos independientes. De hecho, esto ya está ocurriendo con títulos como el onírico *Journey* (Thatgamecompany, 2012), los cuestionadores de la moral

86 “Video games have come a long way from the days of *Pong* and *Pac-Man*, and not just in terms of graphical complexity. The games of today have come to rely more and more on the elements of fiction in their design, and they represent unexplored territory in studying the nature and impact of narrative” (Ostenson, 2013, p. 71).

Papers, please (Lucas Pope, 2013) o *Gods Will Be Watching* (Deconstructeam, 2014), el surrealista *The Stanley Parable* (Davey Wreden, 2011) o el *point&click* interactivo *Gone Home* (The Fullbright Company, 2013). En todos ellos, la historia y la narrativa son la base sobre la que se asienta la filosofía del videojuego y también la progresión en él. Los jugadores sienten cómo les rodea el juego, con lo que la historia fluye. Son títulos que han conseguido una integración muy alta y equilibrada entre interacción y narrativa, además de la fidelidad de los jugadores gracias a sus guiones absorbentes y la identificación con los personajes.

En la actualidad, la mayoría de las grandes producciones de videojuegos, tanto en ordenadores como en consolas, suelen ampliarse y actualizarse con contenidos descargables de pago. Además, la experiencia de juego se prolonga hacia opciones de multijugador *online*, que muchas veces es el objetivo principal de desarrolladores y productoras. En este sentido, la previsión es que este tipo de movimientos sigan a futuro y, si son bien planteados, pueden ser una buena oportunidad para los escritores de construir narrativas diferentes, escalables, cambiantes y adaptables a los jugadores.

En estos casos y también en el de los videojuegos independientes antes aludidos, lo interesante será conseguir narrativas e historias que puedan ser jugadas de nuevo (Levine, citado por Sliva, 2014). una vez el usuario llegue al final del juego, seguramente con la introducción de nuevas piezas en el puzle narrativo. Esto puede hacerse con los contenidos descargables ya mencionados, con narraciones que se ramifiquen en acciones diferenciadas o no lineales, con la inclusión de finales variados dependientes de lo que haga el jugador o con expansiones del universo del juego a otros ámbitos.

Hasta no hace mucho, el lenguaje creado para los videojuegos por diseñadores, escritores y desarrolladores estaba pensado para dispositivos con mandos de control, ya fueran los tradicionales ratón y teclado o los propios de las consolas domésticas. En la actualidad este lenguaje está inmerso en una evolución que obliga al medio a adaptarse a la tecnología de pantallas táctiles de teléfonos inteligentes y tabletas, que ofrecen un modo completamente diferente de interacción.

La industria ha visto el potencial de este campo y ya ha empezado a moverse para pensar en modos de aprovecharlo a través de juegos específicos o de usos alternativos. Por ejemplo, *Assassin's Creed IV: Black Flag* (Ubisoft Montreal, 2013), *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004), *Battlefield 4* (EA Digital Illusions CE, 2013) o *Knack* (SCE Japan Studio, 2013) disponen de complementos para dispositivos táctiles que ofrecen al jugador nuevas misiones, juego a doble pantalla, continuación del juego, mapas o inventarios. Un ejemplo de esto son los intentos de acercarse a este modo de juego por parte de Nintendo con su consola Wii U.

Sin embargo, los cambios en las historias y los modos de narración no implican que los videojuegos basados en plataformas, tiradores en primera persona o puzles clásicos, sin guiones complejos o narrativas innovadoras, vayan a desaparecer. Es lógico pensar que las productoras seguirán poniéndolos en el mercado mientras sean productos que funcionen. Siempre responderán a un tipo de jugador concreto, sobre todo los más ocasionales, que sólo buscan entretenerse sin ir mucho más allá. Con la proliferación de los dispositivos móviles es previsible que estos jugadores vayan en aumento. Con todo, el sentido que adquiera la experiencia de juego junto con la narrativa será el que defina la nueva generación de videojuegos. Según Lebowitz y Klug (2011, p. 247), este tipo de videojuegos en los que la narración de la historia está dirigida por las decisiones que toma el jugador reciben el beneplácito de diseñadores y productores como Peter Molyneux (*Fable*, Big Blue Box, 2004), que los ven como muy beneficiosos para el futuro de la industria.

13.5. El realismo y el simulacro de realidad

Si hablamos de realismo en los videojuegos, es obligado mencionar los simuladores sociales como *The Sims* (Electronic Arts, 2000) o *Second Life* (Linden Research, 2003), además del mercado emergente de juegos que exploran la realidad virtual y los entornos 3D envolventes como forma de expresión. Sobre estos últimos, la idea generalizada es que, si bien van a crecer en popularidad, no van a imponerse sobre formas más tradicionales de narrar un juego. Es lo que se desprende del estudio estadístico de Lebowitz y Klug (2011, pp. 269-284) en el que analizan qué buscan los jugadores al comprar un juego. Sus resultados rebaten en cierta medida el argumento de Molyneux a favor de los juegos dirigidos por el jugador que mencionábamos antes. Lebowitz y Klug concluyen que la mayoría de los jugadores prefiere juegos basados en historias interactivas tradicionales, como *Tomb Raider* (Core Design / Eidos Interactive, 1996) o *Myst* (Cyan, 1993). Añaden que, si bien las narraciones con varios finales, múltiples ramificaciones o desenlaces abiertos también son del agrado de los consumidores, las que se basan totalmente en las decisiones del jugador no son tan populares, a pesar del interés que muestran los jugadores. Finalizan afirmando que lo más buscado es un videojuego que cuente una buena historia al modo tradicional, por encima de la libertad y el control que se otorgue al jugador (2011, p. 283).

La idea que subyace en los videojuegos cada vez más realistas visualmente se asemeja a lo que ya mencionó en su momento Baudrillard (2007) sobre el triunfo del simulacro frente a la representación. El filósofo francés sostenía que las imágenes que se nos ofrecen a través de los medios de comunicación de masas y de la cultura popular, tendentes ambos al espectáculo, han llegado a conformar una hiperrealidad más aceptable como real que la propia realidad. El receptor de esas imágenes las asume como reales debido a la perfección técnica de la representación y a que no dispone de las herramientas ni los medios necesarios para comprobar su autenticidad. Además, al tratarse los emisores de entidades supuestamente confiables, el espectador cae en esa asunción.

El concepto de representación y realismo ha sido ampliamente estudiado en el mundo del arte. Autores como Gombrich (1984) aseveran que a lo largo de toda la historia del arte occidental existe un proceso de interacción constante entre el realismo en la pintura y la pretensión narrativa de la obra (1984, p. 105). Así, asocia el progresivo incremento de realismo en las obras de arte con una motivación religiosa hacia las representaciones de temas sagrados, hasta llegar a piezas que aparentan ser tan realistas “como la vida”, mejor aceptadas por los fieles acostumbrados a obras que, sobre todo, infundían temor (1984, p. 117). Esto guardaría relación con la teoría clásica de la mimesis de Platón, que afirma que la intención última del arte es imitar y representar algo de la realidad y no construirla. Para Platón el problema es que, al tratarse de imitaciones de lo real, sólo mostraban cómo algo o alguien “pretendía” ser y no cómo era realmente, por lo que siempre eran representaciones imperfectas y, por tanto, rechazables (Gombrich, 1984, p. 79). La pintura, según Platón, no tenía nada de verdad y los pintores no eran más que impostores e ilusionistas⁸⁷.

Bogost, por su parte, al hablar del arte en los videojuegos y de la idea de representación (2011, pp. 9-17) divide los juegos en dos clases: los más “artísticos”, como *Braid* (Number None, Inc. 2008), y los de última generación, sobre todo a partir de *Half-Life 2* (Valve, 2004). Los primeros, afirma Bogost, no son tan realistas, sino más ambiguos en cuanto a su representación, forma y significación (2011, p. 16), con altos niveles de abstracción y metáforas en sus contenidos, dejando bien clara la autoría de la obra. Bogost relaciona todo ello con los valores del expresionismo en el arte, sobre todo porque “ambos están relacionados con la interpretación

87 Morales Orona, 2013, p. 19.

subjetiva de la emoción” (2011, p. 16)⁸⁸. Los juegos pertenecientes al segundo grupo, por el contrario, intentan representar lo real mediante la recreación de entornos y personajes foto-realistas, caso de *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013). Estos juegos irían orientados, según Bogost, a jugadores que buscan gratificaciones más directas, libertad para su creatividad (el jugador como autor) y simulaciones realistas en la experiencia de juego (2011, p. 16). En todo caso, creemos que ambas categorías no son compartimentos estancos, ya que hay títulos que ofrecen modelos híbridos en los que el realismo visual se combina con altos niveles de significación, caso de los mencionados *Half-Life 2* y *The Last of Us*, que plantean cuestiones sobre la propia condición humana en situaciones adversas. Intenciones artísticas aparte, este camino hacia el realismo visual está motivado también, como hemos apuntado en páginas anteriores, por la evolución tecnológica.

Si se sigue el razonamiento de Baudrillard, los videojuegos hiperrealistas y los simuladores sociales se nos pueden presentar como lo real a pesar de ser solamente una simulación de la realidad, pero el éxito de la propuesta, explica Bogost (2007), siempre dependerá de la profundidad a la que se llegue en la experiencia del espectador. Es el jugador el que debería decidir si esa realidad simulada que se le propone sustituye o no a la que sí que puede comprobar directamente como real. En este sentido, para Van Dreunen (2008), lo que los jugadores ven en un videojuego no es la realidad, por muy fiel a ella que la narrativa desplegada pretenda serlo. “Lo que vemos”, dice Van Dreunen, “es una interfaz cultural, porque ya no nos relacionamos o interactuamos con un ordenador, sino con una cultura codificada en formato digital” (2008, p. 10).

Si tomamos *The Sims* (Electronic Arts, 2000) como ejemplo, los límites son aparentemente claros, sobre todo por el limitado realismo de los personajes y entornos; ahora bien, este simulador social ha mejorado en sus sucesivas entregas y ha añadido experiencias muy similares a las que una persona puede tener en la vida real: criar hijos, trabajar, perder ese trabajo, comer, tener relaciones personales, etcétera⁸⁹. Con ello, crece la sensación de realidad y el simulacro sustitutivo se acerca peligrosamente a la idea de Baudrillard. Puede llegar a convertirse no sólo en una realidad sustitutiva, sino también en una deseada aunque imposible. Así, lo que se permite al jugador hacer o lograr en el juego puede tener límites vagos y ética dudosa: casi cualquier cosa que pueda imaginar se puede conseguir, por muy bizarra que sea. El concepto de realidad se pervierte dramáticamente y esto lleva a preguntarse si es ése el grado de control que cada jugador debe tener, ya que puede llegar el caso, como hemos mencionado, de que se asuma que lo que hay en pantalla, la hiperrealidad, es lo real y lo “de fuera” una simulación. En palabras de Baudrillard (2007, p. 29):

“De golpe, esta aprehensión, que es el milagro del engaño visual, resurge sobre todo el llamado mundo 'real' circundante, revelándonos que la 'realidad' nunca es otra cosa que un mundo jerárquicamente escenificado, objetivado según las reglas de la profundidad, y revelándonos también que la realidad es un principio bajo cuya observancia se regulan la pintura, la escultura y la arquitectura de la época, pero nada más que un principio, y un simulacro al que pone fin la hipersimulación experimental del engaño visual”.

Esta asunción puede llegar a materializarse con la irrupción de los entornos de realidad virtual, con lo que el refuerzo psicológico de los jugadores adquirirá un nuevo valor. Si imaginamos el mundo de *The Sims* (Electronic Arts, 2000) recreado con gráficos realistas al estilo de *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013) o *Beyond: Two Souls* (Quantic Dream, 2013) y narrativas interactivas

88 “[...] both relate to the subjective interpretation of emotion” (Bogost, 2011, p. 16).

89 El rango de acciones que son simulaciones de otras reales llega al punto, evidentemente comercial, de que en el juego se pueden adquirir productos virtuales de marcas reales, como marcas de ropa o incluso muebles de IKEA.

perfeccionadas y no intrusivas como en *Heavy Rain* (Quantic Dream, 2010), la inmersión mediante dispositivos como Oculus Rift podría tener límites que confirmaran las afirmaciones de Baudrillard y el jugador podría cuestionar sus valores al preguntarse qué es lo real y qué el simulacro. Nos encontraríamos ante un simulacro perfecto sin relación con ningún referente real, sino con el propio simulacro de la libertad sobre el que reflexionaba Baudrillard (2009) en torno a la sociedad de consumo. Como siempre, el jugador es el que debe decidir ante la experiencia de juego.

14. Análisis de videojuegos

En este apartado abordaremos el análisis narrativo de tres videojuegos que consideramos son de capital importancia en la historia de este fenómeno cultural. En primer lugar analizaremos *Knight Lore* (Ultimate, 1984), un título con el que comienza la etapa más importante de los juegos para el ordenador ZX Spectrum. Con él llegan cambios significativos en aspectos técnicos como gráficos y sonido, la historia y la forma en que se cuenta. Seguiremos con el análisis de *Half-Life 2* (Valve, 2004), un videojuego de género híbrido, que combina el de disparos en primera persona y el de aventuras y añade además fuertes componentes políticos en su argumento, una narración muy perfeccionada, un nivel técnico sobresaliente y unos personajes carismáticos que trascienden el juego. Finalmente trataremos *Heavy Rain* (Quantic Dream, 2010), con el que podemos observar la importancia creciente de un realismo visual casi cinematográfico y una mecánica de juego cuasi literaria que transforma al jugador en actor principal de la historia al dotarle de gran libertad.

La premisa principal que nos hemos planteado para analizar los títulos que siguen es tratar a los videojuegos como un producto cultural, social y de entretenimiento. Para ello, planteamos que, si bien los videojuegos pueden poseer aspectos narrativos similares a los presentados por las obras de otras disciplinas como la literatura, el teatro o el cine, se diferencian de éstas en dos aspectos: en primer lugar, los juegos están hechos para ser jugados y no sólo contemplados o leídos; en segundo lugar, la presencia de un jugador que interactúa con los elementos narrativos y que decide cuál será el curso de la historia que se le plantea. Esta naturaleza del producto, unida a nuestra condición de potencial consumidor, nos obliga, por definición, a jugar cada uno de los títulos para poder analizarlos, en principio, desde la perspectiva del jugador. Así, descubriremos qué historia nos narra cada uno de ellos, las diversas experiencias de juego, el aspecto gráfico y sonoro de los escenarios, el papel que toma el jugador como actor destacado, junto a su nivel de compenetración con la historia, y la influencia que el videojuego puede tener más allá del entorno cerrado en el que se desarrolla, a nivel cultural y social. Para esto nos valdremos de la propia experiencia de juego y de la consulta de bibliografía de publicaciones especializadas.

También nos acercaremos al análisis de estos videojuegos desde un punto de vista académico, lo que nos permitirá discernir las razones que han motivado el diseño de los títulos seleccionados y diseccionar los diferentes componentes narrativos que dirigen cada juego y su razón de ser, así como estudiar la idea de la inmersión del jugador en la historia y de la creciente libertad de dicho jugador para convertirle en otro elemento narrativo más que sirva de motor de la narración. Dado que los videojuegos son aún una forma cultural en evolución, para este aspecto de nuestro análisis emplearemos textos académicos concebidos para el estudio de otros productos culturales pero cuyas premisas son fácilmente aplicables al ámbito de los videojuegos. Así, nos serviremos del método propuesto por Casetti y Di Chio (1991) para el análisis de películas, basado en la división en partes del objeto a estudiar, el estudio individual de esas partes y su descripción desde lo general a lo específico para comprender su funcionamiento y la recomposición final para elaborar una idea global.

14.1. *Knight Lore*

Desarrolladores: Tim y Chris Stamper.

Editor: Ultimate Play The Game.

Guionistas/Directores: Tim y Chris Stamper.

Plataforma/Sistema: Sinclair ZX Spectrum.

Género: Aventura y laberintos.

Motor gráfico: Filmation.

Fecha de publicación: 7 de diciembre de 1984.

Versiónes: Amstrad CPC, MSX. Remasterizado en 2002, *remake* en 2010 (PC).

Con *Knight Lore*, *Ultimate* cierra la conocida como *Trilogía de Sabreman*, iniciada con *Sabre Wulf* en 1984 y al que siguió *Underwulde* en el mismo año. En cuanto al género, la trilogía completa podría considerarse de aventura y laberintos, pero con matices marcados por los diferentes estilos, experiencias de juego y diseño. Mientras que el primer título, *Sabre Wulf*, es de laberintos puros, *Underwulde* está mucho más cerca de las plataformas clásicas aunque, eso sí, muy perfeccionadas para la época con un mapa enorme para los estándares de aquellos años (597 pantallas) y un laberinto muy elaborado. En ambos, el uso de los mapas era muy creativo, con un planteamiento tridimensional al menos sobre el papel, porque visualmente todo se mostraba como un mundo de dos dimensiones. El cierre de la trilogía es muy diferente a los anteriores. *Knight Lore* (al igual que sus predecesores) fue un éxito inmediato para la plataforma ZX Spectrum y cosechó premios como el Golden Joystick Award (otorgado por la revista *Computer and Video Games*) a mejor juego del año en 1984 y críticas muy favorables en medios especializados⁹⁰.

Este videojuego supuso para sus desarrolladores, y de camino para la industria, un salto exponencial en cuanto a tecnología, calidad gráfica, sonido, profundidad de la historia, ambientación y experiencia de juego. Si bien no fue el primero en usar entornos de gráficos isométricos 3D en Spectrum (se considera que el primero fue *Ant Attack*, publicado por Quicksilver en 1983), sí que consiguió dotar de una sólida y cuidada calidad al aspecto visual del juego, además de un funcionamiento muy optimizado, fluido y libre de fallos. Para todo ello, *Ultimate* creó el motor gráfico Filmation, que hacía una proyección isométrica 3D⁹¹ de cada una de sus pantallas/habitaciones y lograba un aspecto muy limpio y atractivo. Los escenarios, elementos y personajes estaban creados con gran atención al detalle, un tamaño más grande de lo habitual por entonces y llenos de imaginación. Es destacable la increíble transformación de Sabreman en hombre lobo, creada con una animación que, a pesar de lo simple que pueda parecer hoy en día, transmitía

90 La revista británica *Amstrad Action* publicó en su primer número un reportaje sobre la versión de *Knight Lore* creada para el ordenador Amstrad CPC en el que afirmaba que su concepto era “increíblemente original”, alababa su carácter adictivo, sus gráficos 3D y lo señalaba como uno de los tres mejores juegos para Amstrad (*Amstrad Action*. Future Publishing. Octubre 1985. Nº 1, pp. 56-57. Disponible en <https://archive.org/details/amstrad-action-001> [consulta 25-07-2014]). La publicación *CRASH* dedicó en su especial de Navidad de 1984-85 una reseña al juego de *Ultimate* en la que el crítico afirmaba: “Es divertido, adictivo y, en una palabra, ¡brillante!”; “el juego es totalmente original y diferente de cualquier cosa que hayan hecho antes, en mi opinión es el mejor juego que [Ultimate] han hecho hasta ahora” y “*Knight Lore* es pura perfección” (*CRASH*. Navidad 1984-85. Nº 12, pp. 16-17. Disponible en <https://archive.org/details/crash-magazine-12> [consulta 25-07-2014]). En la reseña que publicó la revista *Computers & Video Games*, el crítico afirmaba que nunca había visto gráficos tan buenos en un juego y que *Ultimate*, la compañía que lo desarrolló, llevó el Spectrum a sus límites con él (*Computers & Video Games*. Future Publishing. Enero 1985. Nº 39, p. 28. Disponible en <https://archive.org/details/computer-video-games-magazine-039> [consulta 25-07-2014]). Finalmente, la revista *Your Sinclair Magazine* publicó un número especial en noviembre de 2004 en el que votaba a la versión de Spectrum de *Knight Lore* como el segundo mejor juego de todos los tiempos. (*Your Sinclair Magazine*. Dennis Publishing. 2004 Special. Número 94. Disponible en <http://www.yrnry.co.uk/ys94.htm> [consulta 25-07-2014]).

91 La perspectiva isométrica es una técnica empleada en diseños arquitectónicos para mostrar objetos de tres dimensiones en un documento de dos. El ángulo de visión para el jugador es de 120 grados en todas direcciones y permite una mejor percepción del área de juego que los escenarios planos. Esta técnica la han usado la serie *Civilization* (MicroProse, 1991) o *SimCity* (Maxis, 1989) (Egenfeldt-Nielsen, Smith, Pajares Tosca, 2008, p. 111).

el sufrimiento que debía de estar sintiendo el personaje en ese momento. También se añade un nuevo sistema de control del personaje protagonista llamado control direccional, muy diferente al conocido hasta entonces y que se adaptaba muy bien al entorno 3D.

La historia de *Knight Lore* es la aventura final de Sabreman, un sufrido explorador que, tras dos duras experiencias, llega al misterioso y oscuro castillo de Knight Lore preso de una maldición que le hace convertirse en hombre lobo cuando llega la noche. Equipado con su salacot, dispondrá de 40 días con sus noches para reunir los ingredientes de una pócima creada por el hechicero Melkhior, lo único que puede liberarle de la maldición que arrastra; si no lo logra, quedará transformado en hombre lobo por toda la eternidad. Para conseguirlo debe explorar todos los rincones del enorme castillo para localizar los objetos útiles y elementos de la poción que deberá introducir en el caldero del mago según el orden en el que se le pida. Evidentemente, no lo tendrá fácil, porque el anciano mago ha dispuesto todo tipo de ardidés, puzles y trampas a lo largo y ancho del escenario para asegurarse de que sólo llegará a él el héroe con la valía necesaria. Además, en las habitaciones podrá encontrarse con fantasmas, estacas en las que morir empalado, esferas flotantes, fenómenos extraños y duendes que dificultarán la tarea y podrán acabar con su vida⁹².

La mecánica de juego es sencilla: recopilar objetos para llevarlos a otro lugar del mapa en un orden determinado. La experiencia de juego, en cambio, no es tan simple y logra envolver al jugador en la atmósfera misteriosa propuesta por Ultimate. El escenario de cada pantalla es diferente, pero se nos enseña con algunos elementos comunes a modo de guía: un reloj que marca el paso del tiempo mediante un sol y una luna en movimiento abajo a la derecha; en el centro, también abajo, se indican los días de misión transcurridos; a la izquierda el contador de vidas y el inventario de objetos recolectados. Encima se puede ver el espacio de juego en el que transcurre la acción.

Cuando el personaje se transforma en licántropo su vulnerabilidad cambia: mientras es humano hay enemigos que pueden atacarle con más fuerza, pero esos mismos enemigos se muestran sumisos al encontrarse ante el hombre lobo. Eso añade un punto de estrés a la narración de la historia y un interesante cambio narrativo en el tratamiento del personaje, al dotarle de profundidad. Mientras que otros juegos ofrecían personajes planos, sin historias previas o presentados sólo a modo de relleno, el protagonista de *Knight Lore* es distinto: su pasado, mostrado en los otros dos títulos de la trilogía, es conocido por el jugador; el personaje gana matices con la introducción del problema de la licantropía, que le añade o quita habilidades, y la historia del héroe continúa para culminar en un tercer acto que teóricamente resuelve el conflicto (García-Panella, 2010, p. 72). El protagonista sigue en estos tres títulos y de forma algo simplificada el modelo de mito único o viaje del héroe propuesto por Campbell (1972): un individuo de vida tranquila recibe la llamada de la aventura que en principio rechaza, se lanza a la exploración en situaciones adversas, viaja solo y destaca por su valor y determinación. Finalmente recibe el don de la sanación mágica y la oportunidad de regresar al hogar si cumple con su misión.

A los cambios en la mecánica de juego con motivo de la introducción de la perspectiva 3D se suman elementos narrativos como los ciclos temporales de noche y día. Con ellos se consigue una mayor inmersión en la historia por parte del jugador, que se implica más con lo que ocurre en la pantalla. Además, el límite de tiempo para completar la misión se convierte en un acicate importante. La narrativa se revela relativamente compleja debido a la introducción de nuevos elementos: un mundo extenso libre a la exploración del protagonista; un personaje central que tiene múltiples matices, como hemos comentado; una historia conocida pero ampliada con un final incierto; personajes secundarios, como el mago, que tienen un trasfondo relacionado con la historia, y efectos de sonido muy elaborados (para la tecnología disponible en la época) que eran diferentes

92 CRASH. Navidad 1984-85. Nº 12, p. 16. Disponible en <https://archive.org/details/crash-magazine-12> [consulta 25-07-2014].

para los diversos aspectos del juego (Óscar García-Panella, 2010, p. 72). Cada habitación del mapa tiene su propia mecánica y forma de ser resuelta, con misterios por descubrir y objetos que pueden estar ocultos a simple vista. El innovador sistema de control conseguía que moverse por el escenario fuera más natural que en títulos anteriores, lo que mejoraba la experiencia de juego. Pero esto no hacía que el juego fuera sencillo, sino más bien al contrario. Al tener que adaptarse a un nuevo sistema y al nuevo entorno isométrico 3D, los jugadores tenían ante sí un título de gran dificultad.

A pesar de toda esa complejidad, la idea que subyace es, como hemos aludido, muy sencilla a la par que lineal. La aparente libertad que tiene el jugador se ve inmediatamente constreñida por la misión a cumplir y el tiempo máximo para hacerlo. Aunque el mundo en el que se mueve Sabreman es tridimensional, también es limitado, con un número de habitaciones concreto y una cantidad de objetos a conseguir delimitada. Se introducen elementos narrativos como la aleatoriedad en la aparición de los objetos, lo que logra que sea susceptible de ser jugado de nuevo.

Si bien *Knight Lore* se basa en una historia potente que, además, completa un ciclo de aventuras del personaje Sabreman, no es un juego supeditado a la historia o su narración, sino que se trata de un título de plataformas muy elaborado en el que la narrativa se rinde a la mecánica de juego. Que el jugador se identifique con el personaje o que la historia sea absorbente hacen que la experiencia de juego sea mejor, pero el proceso interactivo de recolección de objetos y superación de obstáculos se impone. En definitiva, un clásico que revolucionó la forma de jugar, profundizó en el desarrollo de la historia, añadió matices a los personajes, hizo un inteligente uso del sonido (Liljedahl, 2011, p. 30) a pesar de las limitaciones técnicas y cambió la narrativa del medio sin sacrificar la experiencia de juego.

14.2. *Half-Life 2*

Desarrollador: Valve Corporation.

Editor: Valve Corporation y Sierra Entertainment.

Guionista/Director: Marc Laidlaw / David Speyrer.

Plataforma/Sistema: PC Windows.

Género: Aventura / Acción en primera persona (FPS).

Motor gráfico: Source.

Fecha de publicación: 16 de noviembre de 2004.

Versiones: Xbox, Xbox 360, PlayStation 3, Mac OSX, Linux, Android.

Half-Life 2 continúa la narración tras los acontecimientos que se precipitan al final de la trama de su antecesor *Half-Life* (Valve, 1998), primer videojuego de esta serie de Valve. El título contó con el favor tanto del público (con ventas millonarias) como de la crítica, que lo ensalzó desde diferentes puntos de vista y le otorgó numerosos premios, incluido un Bafta⁹³ al mejor juego del año 2004. Sobre el género de esta serie podría haber discusión, porque si bien suele estar considerado un juego de acción en primera persona, tiene suficientes elementos de aventura y un guión tan complejo que muy bien podría ser un híbrido entre los disparos, la exploración y la resolución de problemas. Visualmente es más avanzado y realista que su predecesor, no en vano introdujo el motor gráfico Source, muy utilizado por títulos de Valve y otras compañías y aún activo en el mercado.

La acción del juego comienza unos años tras el final de su predecesor y la situación no es mucho mejor que entonces. La historia nos sitúa rápidamente en una Tierra que ha sido invadida por una fuerza alienígena y mantiene esclavizados a los humanos, además de a otros extraterrestres inferiores. El protagonista, Gordon Freeman, debe adaptarse a la situación, aprender de lo que está viendo y controlar su entorno para empezar a progresar dentro del lugar en el que está atrapado, la Ciudad 17, un experimento distópico típico. Allí sabrá que los ciudadanos, oprimidos, aterrorizados

93 Otorgados por la British Academy of Film and Television Arts.

y vestidos de modo uniforme, pueden ser sus aliados: con su ayuda descubrirá que existe una resistencia al invasor y que debe unirse a ella en su papel de involuntario salvador.

El jugador conoce pronto a su principal rival, el Doctor Breen, que ya aparecía en *Half-Life* y que ahora es una marioneta de los invasores, los alienígenas del Combine. Poco a poco conocerá a la resistencia y se reencontrará con viejos amigos en su recorrido inicial por Ciudad 17. También conocerá a otros personajes que le acompañarán en su viaje y le servirán de ayuda, caso de Alyx Vance, con la que colaborará en muchas fases de la historia. La misión, como es de esperar, es derrotar a los invasores, pero siempre después de un largo recorrido de exploración y descubrimiento, más que de acción pura y disparos.

La narrativa de *Half-Life 2* es una de las más perfectamente construidas en el mundo de los videojuegos. Todo está concebido con algún motivo y no hay en apariencia nada que sea inútil. El uso del sonido, efectos físicos y psíquicos (recurso a imágenes psicodélicas), la música escasa e incidental que marca los momentos importantes y las excelentes voces proporcionadas por actores de doblaje son el primer nivel de recursos narrativos que hacen que el jugador se sumerja inmediatamente en la acción. En los primeros minutos del juego todo está dispuesto para mostrar al jugador el mundo invadido y desolado en el que se encuentra y la humanidad sometida al invasor. Es una narración puramente sensorial, en la que el protagonista explora el entorno aturdido tras despertarse en un tren que le ha conducido al centro de Ciudad 17. Todo está diseñado para hacer sentir miedo, opresión y que el jugador está en un lugar que debe temer.

Freeman comienza el juego desarmado, débil, como una víctima más de los soldados que vigilan. Narrativamente esto deja claro al jugador quién está al mando de la situación. Además, debe aprender poco a poco las mecánicas de juego, para lo que todo está dispuesto en el escenario: se integran narrativa y experiencia de juego para enseñar al jugador cómo interactuar con el mundo y los personajes. Se trata de un ejercicio modélico de integración de interacción e historia y que no corta el ritmo del juego. Este periodo es de exploración, de aprendizaje, de entender qué pasa. Todo en el entorno deja claro que se está en un estado policial, con tiranos y oprimidos. La narración está construida para que todo eso lo descubra el jugador investigando, sin interrupciones cinemáticas que corten la acción. Cuando presenta algo lo hace sin estorbar y dejando claro cuál es su función en el juego y cómo puede afectar o servir al jugador. Incluso secuencias que podrían parecer inútiles no lo son en absoluto⁹⁴, sino que sirven para mostrar elementos de la historia y la progresión del protagonista.

Con todo ello, el juego gana en interés narrativo y potencial interactivo, pero al ser todo relevante y con una función también puede suponer un problema, ya que hay ocasiones en las que la acción no progresa porque el jugador se atasca y hasta que no descubre qué debe hacer todo está parado. En cualquier caso, parece que en Valve tuvieron presentes los posibles problemas y siempre hay algún modo de salir del atolladero para no quedarse nunca encerrado en problemas irresolubles. Es un truco narrativo⁹⁵, pero el jugador como participante agradece estas ayudas⁹⁶. A pesar de todo,

94 Eso muy bien podría recordar a series de televisión como *Lost* y *House of cards*. En ellas nada es trivial ni lo que ocurre está dejado al azar. Cada conversación cuenta, cada acción u omisión tiene consecuencias.

95 Es habitual encontrar elementos físicos en el escenario que parecen impedir el avance del protagonista. En realidad, estos supuestos obstáculos están dispuestos para que el jugador esté en lugares concretos el tiempo necesario hasta que finaliza una secuencia que puede aportar datos importantes. En todo caso, nunca son insalvables.

96 La figura del ayudante o cooperante en los videojuegos se puede equiparar a las que Propp y después Algirdas Julius Greimas proponen para el campo de la literatura y la semiótica, conocidas como auxiliar o ayudante. Para Propp, la figura de auxiliar en la literatura cumple una de las 31 funciones que puede tener un personaje o persona dramática; en este caso, la del "socorro" (Propp, 1987, p. 66). La lleva a cabo el que ayuda al héroe y su papel estará determinado por su nivel de influencia en el progreso de la historia y la trama. La misión del llamado por

el desarrollo de la historia es así más fluido, más inmersivo. La sensación de encontrarse en una narrativa continua, sin cortes innecesarios, ayuda al jugador a identificarse con el protagonista y la misión, algo que ya usaba el primer título de la serie.

En este sentido es destacable el papel del personaje central, Freeman, un físico teórico graduado en el MIT que se ha visto arrastrado por una serie de acontecimientos que le han situado en el peor lugar posible y le han adjudicado la misión de salvar a la humanidad. Es un personaje cuyas acciones tienen consecuencias en la historia y en el universo del juego. Se trata, además, de un ejemplo perfecto de protagonista silencioso, recurso narrativo que logra que el jugador se integre a la perfección con él y con la acción. Aunque el personaje tiene, evidentemente, unas características prefijadas en cuanto a personalidad, fuerza mental o inteligencia, otras se construyen en manos del jugador, y el silencio ayuda a meter al jugador en la historia.

La narrativa de *Half-Life 2* se refuerza con el elenco de personajes no jugables, desde los principales a los simples ciudadanos uniformados. Todos destacan por estar muy bien contruidos, ser sólidos, con personalidades definidas y fuertes para ser el acompañamiento narrativo ideal. La coprotagonista, Alyx Vance, marca el contrapunto de Gordon Freeman, no en vano llena con sus líneas de diálogo el mutismo del protagonista. Estas charlas de Alyx, además, son de obligada escucha si se quiere tener pistas sobre aspectos relevantes para el desarrollo del juego. También se trata de un personaje plenamente colaborativo en la resolución de problemas y en el avance de la trama y, por tanto, es un elemento narrativo fundamental.

Otro personaje importante desde el punto de vista narrativo es el Doctor Wallace Breen, administrador de Ciudad 17. El que en el primer juego de la serie fuera jefe de las instalaciones científico-militares de Black Mesa, aquí se ha convertido en la cara humana de los invasores a modo de portavoz de su propaganda, mediante un acuerdo que consigue la no extinción inmediata de los habitantes de la Tierra. Es la cara que vemos en todas las pantallas de la ciudad mientras transmite mensajes de apoyo a la invasión y al mismo tiempo trata de mantener controlados a los ciudadanos. Para el protagonista y jugador es básico ya que ayuda a conocer la situación, a hacerse una idea del control al que todos se ven sometidos.

Finalmente, es interesante destacar el papel de los ciudadanos como hilo narrativo, también, de la progresión del protagonista hacia su papel de revolucionario. Cuando comienza el juego todos están en un estado de sumisión frente al invasor, centrados en la pura supervivencia y sin esperanza. Al aparecer Freeman se inicia una paulatina transformación que les lleva a formar parte de la resistencia anti-invasores. Esto ayuda también al jugador a comprender cómo avanza el personaje hasta tomar su rol de líder y completar su viaje. El cambio de actitud de los personajes es lo que Barthes (1977) relacionaría directamente con las acciones que llevan a cabo en el desarrollo de la historia, más que con sus rasgos concretos de género, empleo o incluso físicas. Así, no estarían condicionados previamente por esos conceptos, sino que los redefinirían con sus actos y decisiones.

A la inmersión también ayuda, y mucho, la ambientación. El entorno está pensado para contar una historia, para dejar claro que el escenario es hostil. La decoración es propia de los regímenes totalitarios, parecida a la de la Unión Soviética, con el recurso profuso de la cartelera

Propp “ayudante mágico” (1987, p. 55) puede ser desde un complemento para cubrir lo que el héroe no puede resolver hasta un medio de reparar el daño que el protagonista haya recibido o provocado, además de actuar de contrapunto al personaje principal. Greimas, por su parte, estudia a Propp y lleva sus postulados a los campos de la semántica y la semiótica literaria para otorgar al ayudante el papel de categoría actancial enfrentada a la del oponente (1987, p. 273). Este autor define el llamado actante como aquel que lleva a cabo una acción, que en el caso del ayudante sería “aportar la ayuda operando en el sentido del deseo o facilitando la comunicación” (Greimas, 1987, p. 273). También explica que en la teoría de Propp el ayudante puede ser dos personajes, el que auxilia y el que provee o dona. Además, esa función se hará notar más como antítesis del oponente (Greimas, 1987, p. 274).

propagandística propia de este tipo de gobiernos. Todo nos recuerda que estamos en un lugar ocupado y controlado por fuerzas hostiles. El uso de uniformes para los ciudadanos nos hace pensar en el 1984 de George Orwell, algo que se refuerza por el uso de las enormes pantallas que transmiten propaganda y vigilan a los ciudadanos.

Orwell no es la única influencia literaria que se puede apreciar en el diseño de Ciudad 17 y su régimen totalitario. VanOrd (2014) señala que las palabras de bienvenida del Doctor Breen desde las pantallas y el uso de la palabra “benefactor” para describir “a esos seres sin rostro que parecen haber hecho prisionera a la humanidad”⁹⁷ remiten a la novela de Yevgueni Zamiatin *Nosotros* (y a *Un mundo feliz* de Aldous Huxley, inspirada en buena parte por la obra del ruso). Como recuerda VanOrd, el mundo descrito en *Nosotros* (relato de un futuro distópico que satirizaba la Unión Soviética) “está presidido por un hombre conocido sólo como El Benefactor y sus ciudadanos no son más que números”⁹⁸. No es la única referencia a la propaganda soviética que encuentra VanOrd en *Half-Life 2*. Este autor apunta también al parecido que los carteles con la figura del Doctor Breen que cuelgan en las calles guardan con las imágenes del propio Lenin, paralelismo acentuado por el uso de caracteres cirílicos en el juego⁹⁹.

Al observar estos instrumentos propagandísticos, es inevitable recordar el decálogo conocido como las *Diez estrategias de manipulación mediática*¹⁰⁰, generalmente atribuido a Noam Chomsky¹⁰¹. En él se nos señalan puntos aplicables a los mensajes emitidos por las fuerzas opresoras durante el juego para controlar a la población. Por ejemplo, al ciudadano se le mantiene distraído, ajeno a los problemas reales de Ciudad 17, ocupado y sin pensar críticamente, según el primer punto del decálogo. También se cumple el punto cuatro, cuando se quiere hacer creer a jugador y ciudadanos las bondades de la reclusión, por motivos de seguridad y porque allí se vive mejor que fuera¹⁰². El quinto punto habla del tratamiento infantil del régimen hacia los ciudadanos, algo que queda más que claro en las intervenciones de Breen en el juego, cuando se presenta como padre protector y trata de “benefactor” al invasor alienígena. Por su parte, el séptimo apartado del decálogo refuerza la idea de control mediante la ignorancia y la desinformación, algo que se puede también apreciar en el título ampliamente, tanto en los mensajes de Breen como en el ambiente general. Finalmente, el punto décimo, conocer a los individuos mejor de lo que ellos mismos se conocen y, por tanto, saber también qué es mejor para ellos, está en uno de los mensajes de Breen, que apela al control y la supresión de los instintos, lo que, según VanOrd (2014) remite al concepto de Nuevo Hombre Soviético del que hablaba Leon Trotsky en *Literatura y revolución*¹⁰³.

97 “[...] the faceless ones who have seemingly imprisoned humanity” (VanOrd, 2014).

98 “Its world is presided over by a man known only as The Benefactor, and its citizens are known only by numbers” (VanOrd, 2014).

99 VanOrd apunta, además, que el empleo de caracteres cirílicos es un medio efectivo para expresar ideas totalitarias y el concepto del “otro” al que hay que temer: “If you're an American, particular one that lived during the height of the Cold War, the Cyrillic text communicates the kind of otherness you were taught to fear” (2014).

100 El decálogo completo de las estrategias de manipulación mediática se puede consultar en la página web de Educación Mediática y Competencia Digital: <http://www.educacionmediatica.es/?p=1495> [consulta el 11-07-2014].

101 Noam Chomsky ha negado en múltiples entrevistas, charlas o declaraciones haber escrito dicho decálogo. Afirma que, en efecto, hay ideas suyas en parte del escrito, pero que nunca lo elaboró como documento ni lo publicó.

102 “Aquí se está más seguro” (“It's safer here”), dice Breen desde las pantallas, aludiendo al habitual debate entre seguridad y libertad y en cómo los gobiernos esgrimen la seguridad como argumento para recortar derechos a los ciudadanos y violar su intimidad: “Safety versus freedom is a frequent theme in an age where we are taught to fear terror by a government that would violate our privacy in the name of security” (VanOrd, 2014).

Gran parte de *Half-Life 2* está relacionado directamente con el concepto de libertad ilusoria al que hemos aludido a lo largo de este trabajo y que actúa como un elemento vital de la narrativa del videojuego. En el transcurso de su exploración, el jugador descubre que esa libertad no es tal y que la prisión en la que se encuentra es tan real como los uniformes de los ciudadanos oprimidos. Este tipo de narración se usa para reforzar el ambiente totalitario y así obligar al jugador a tomar postura ante esos planteamientos para avanzar en la narración. La estructura narrativa está pensada para que el usuario se crea su función de director de parte de la trama en puntos esenciales de la historia que pulsán emociones intensas. Así, la identificación del jugador se incrementa mientras continúa su clásico viaje hacia lo heroico en un mundo de ciencia ficción distópica¹⁰⁴.

14.3. *Heavy Rain*

Desarrollador: Quantic Dream.

Editor: Sony Computer Entertainment.

Guionista/Director: David Cage.

Plataforma/Sistema: PlayStation 3.

Género: Aventura / Drama Interactivo / Acción.

Motor gráfico: Quantic Dream Engine / Havok.

Fecha de publicación: 18 de febrero de 2010.

Versiones: no tiene.

El estudio francés Quantic Dream y su creador David Cage desarrollaron *Heavy Rain* para culminar una trilogía que comenzó en 1999 con *Omikron: The Nomad Soul* y siguió en 2005 con *Fahrenheit*. Como ya ocurrió con estos títulos anteriores, *Heavy Rain* triunfó entre el público más exigente, a pesar de tratarse de productos muy diferentes a lo habitual en el mercado de videojuegos, tanto desde el punto de vista formal como narrativo. Aunque son tres partes de una trilogía, en realidad son independientes en cuanto a historia y desarrollo; lo que las une más que ver con un estilo narrativo específico creado por su director que se basa en el afán por el cuidado, la innovación en el diseño, la narrativa y la tecnología. También tienen en común que escapan, por así decirlo, de la definición tradicional de videojuego. Su propio diseñador jefe David Cage los llama “dramas interactivos cinemáticos”, lo que nos recuerda a las ficciones interactivas de los años 70. Lo que sí los diferencia entre sí es su género que, aunque difuso y con matices, los enmarca en ciencia ficción, aventura y policiaco respectiva y cronológicamente.

103 “Man will make it his purpose to master his own feelings, to raise his instincts to the heights of consciousness, to make them transparent, to extend the wires of his will into hidden recesses, and thereby to raise himself to a new plane, to create a higher social biologic type, or, if you please, a superman” (Trotsky, 1924; traducción de Rose Strunsky, 1925).

104 Aunque no es muy ortodoxo respecto de las fases del modelo de viaje del héroe de Campbell (1972), el de Gordon Freeman parece ajustarse, al menos en parte, a esa definición, si se tiene en cuenta que su historia se narra a lo largo de dos entregas de la serie *Half-Life*. Así, en una primera fase, el científico llega a su nuevo y anodino trabajo. Tras un accidente se pasa a la segunda fase en la que Freeman, que aún no es el héroe, se ve envuelto en una acción que rechaza (tercera fase). A continuación conoce al que podría ser su mentor, en este caso doble: el Doctor Breen y el misterioso G-Man. Ambos actúan como guías, pero mientras el primero intenta ayudarlo, el segundo es un manipulador. Así llega a la quinta fase del viaje, en la que el mundo que conocía queda atrás y se sumerge en la aventura. Comienza entonces la sexta etapa, con acción, descubrimiento y pruebas en las que mostrará su valía. Además, conocerá al grueso de sus aliados y también a sus enemigos. Todo ello le servirá para familiarizarse con el espacio en que se mueve y sus reglas. Durante las fases séptima, octava y novena se solapan las pruebas, los éxitos y las recompensas. Sin embargo, la historia de la serie *Half-Life* no sigue por completo el modelo ortodoxo de Campbell, que traza tres etapas más (décima, undécima y décimo segunda) en las que el héroe emprende el regreso al hogar, algo aún por ocurrir en el relato de Gordon Freeman, cuya historia todavía no se ha cerrado.

En cuanto a *Heavy Rain*, rinde tributo al cine negro clásico, del que toma su atmósfera densa y seria, además de la inquietante historia. En ella se nos cuenta un momento concreto de las vidas de cuatro personajes principales que se verán envueltos en una trama de asesinatos en serie de niños cometidos por el conocido como “El Asesino del Origami”. Como si quisiera culminar una macabra obra de arte, este individuo ha secuestrado a un último chaval, único hijo del protagonista del juego, el arquitecto Ethan Mars, que tiene, además, el tiempo en su contra: el criminal sólo mantiene vivas a sus víctimas durante cuatro días, tras los que son encontradas muertas junto a una orquídea fresca y una figurita de origami. Otro personaje importante en la historia es Scott Shelby, un policía retirado amargado al que Ethan contrata para buscar a su hijo. El tercer personaje es Norman Jayden, un agente del FBI especializado en crear perfiles psicológicos y adicto a la tryptocaína, una droga ilegal. El elenco de personajes se completa con la atractiva y solitaria periodista Madison Paige, que no podría ser menos disfuncional que el resto de actores: sufre trastornos del sueño acompañados de crisis de insomnio que provocan que sólo pueda dormir en hoteles.

Con este título, Quantic Dream continúa el experimento artístico-técnico-narrativo de sus dos anteriores juegos, de los que hereda la complejidad, oscuridad y profundidad de la historia, además de la mecánica de juego, basada en las decisiones del jugador. Esto se refleja en un tipo de acción, ya usada por el estudio en otros títulos, llamada Quick Time Event (QTE), una de las bases de la narrativa del juego, que consiste en secciones cinemáticas de la narración dependientes del contexto creado por las acciones del jugador que, a su vez, tiene un relativo control sobre el personaje. Esta técnica integra algo de interactividad entre la acción directa de juego y la narrativa en sí, con lo que se logra que el jugador no se sienta un simple espectador de las cinemáticas.

La intención en principio más clara de los desarrolladores de *Heavy Rain* con su narrativa es transmitir emoción al jugador para lograr su implicación con la historia y la identificación con los personajes. Lo consigue mediante la elaboración de unos protagonistas con personalidades sólidas y unas historias previas detalladas y complejas que hacen comprender al jugador el porqué de sus comportamientos. Así, la clara intención de parecerse al cine que tiene el juego se refleja en el realismo del tratamiento gráfico de esos personajes y en su convincente actuación. Las interpretaciones, el hecho de que los cuatro personajes principales sean jugables y el factor de relativo libre albedrío en el control de dichos personajes en las secuencias QTE hacen que el jugador se sienta más o menos libre para actuar, con lo que el grado de inmersión es mucho mayor. Además, ese control desemboca en que el juego tenga varios finales posibles basados en lo que se haga previamente.

La construcción de la historia sigue con la creación de un entorno visual que sería clásico en una película de cine negro. Los escenarios son oscuros, tristes y opresivos en su mayoría y se usan técnicas habituales en el lenguaje cinematográfico para elaborar los planos de las secuencias del juego. El ritmo de éstas incluso parece marcado por ensayos previos entre los actores, como si hubiera habido una lectura previa del guión. Todo esto está reforzado por la música de Normand Corbeil, que ya había trabajado con Quantic Dream y que ahonda aún más en el estado de depresión y tensión general con secciones incidentales para los momentos significativos y piezas dedicadas a cada uno de los protagonistas. El realismo de esos personajes se completa con una galería de animaciones creadas con captura de movimiento. El resultado es una atmósfera que primero atrae, después abraza y finalmente oprime al jugador emocionalmente de tal forma que no sería descartable que sufriera incluso dolor físico.

Con la publicación de *Heavy Rain* se profundiza en una forma diferente de contar historias basada en una profunda implicación del jugador y en ramificar la narración en subtramas de importancia variable según se desarrollen los acontecimientos¹⁰⁵. Estos, a su vez, están supeditados

105 Si bien la historia principal que dirige la acción es la del asesino en serie, de la experiencia de juego se puede inferir

a las acciones y omisiones de los jugadores, que gozan de una amplia libertad en el mundo que se les presenta. Los condicionamientos éticos, morales o intelectuales serán los que el jugador transmita a su personaje por medio de sus acciones, con lo que esto implica incluso a nivel filosófico. En todo caso, como hemos aludido en este trabajo, la libertad no es total, sino supeditada a lo que los guionistas han preparado como posibles variables de la trama. Este límite narrativo es comprensible, sobre todo si se plantea la estabilidad del proyecto en última instancia.

Aun así, el parecido del juego con la vida real lleva al punto en el que jugador no puede arrepentirse de sus acciones para hacer otra cosa, a no ser que juegue de nuevo desde el principio. El juego adquiere con ello un nuevo nivel de sentido narrativo, tanto para el desarrollador como para el jugador, el primero con la creación de los diversos niveles de inteligencia artificial adaptables a las reacciones imprevisibles del segundo. La complejidad de la narrativa es evidente, sobre todo cuando se imbrica de la manera que lo hace en *Heavy Rain* con la experiencia de juego y la interactividad. El recurso a otros universos narrativos como el cine hace que el jugador no se sienta del todo extraño al enfrentarse al juego aunque, eso sí, la mecánica de acción es algo diferente a lo habitual y puede provocar algún problema respecto a la inmersión al principio.

El problema que puede surgir es que el jugador interprete la narrativa que se le plantea como algo cinematográfico. Esto no es así y de hecho perjudica de algún modo al juego. La idea de que el jugador posea cierto control sobre los acontecimientos puede desembocar en que surjan decepciones si los hechos no transcurren como esperaba. Los guionistas se enfrentan así al desafío narrativo de construir y mantener una suspensión de incredulidad constante con la historia y la forma de contarla, con el punto de complejidad añadido de contar con las decisiones del jugador. Pero, recordemos, esto viene dispuesto por la libertad ilusoria a la que hemos aludido anteriormente, más intensa si cabe si de lo que se trata es de escuchar o ver una historia.

15. Conclusiones

Los videojuegos han recorrido un largo e intenso camino desde su nacimiento como un entretenimiento evasivo hasta convertirse en un nuevo medio para transmitir historias cada vez más complejas. De plantear escenarios en los que el jugador sólo tenía que cumplir unos objetivos básicos con un alto nivel de exigencia de habilidad física y un bajo nivel de exigencia intelectual, los videojuegos han viajado al extremo opuesto, en el que el jugador se puede enfrentar a un reto de múltiples dimensiones que implica nuevas formas de interacción, experiencias de juego y narraciones más profundas que actúan en relativa armonía.

Los videojuegos basados en premisas formal, narrativa y temáticamente simples o en acción pura con relatos mínimos o no relevantes seguirán existiendo, como es lógico, mientras sigan teniendo un público fiel y produzcan beneficios para las productoras; este tipo de juegos, además,

que el centro temático del título es la relación entre un padre atormentado y su hijo, lo que sería la primera trama secundaria. La segunda, posiblemente, se iniciaría con el secuestro del hijo del protagonista y la contratación del detective privado (otro de los personajes principales) para investigar el asunto, algo que sirve a los guionistas para profundizar en la vida de este detective. La tercera subtrama sería la protagonizada por el agente del FBI, su investigación y sus problemas personales. Finalmente, la cuarta trama secundaria sería la de la periodista, no exenta de problemas, que también contribuye al esclarecimiento del caso. La base de todas estas subtramas es la relación entre sus cuatro personajes principales a lo largo de la narración y la que existe entre ellos y el Asesino del Origami. El objetivo final es conducir al jugador entre giros argumentales, de forma que se simplifique el camino cuando se llega a la confluencia final en la resolución de la historia. Sigue así la idea de Seger (1991, pp. 61 y 73) sobre la importancia de las tramas secundarias y de su estructura para la solidez de una narración. Así, cada una de las subtramas se compone de una presentación del personaje y su historia, un desarrollo de ésta y la introducción de otros protagonistas y un desenlace en el que converge con la narración principal. Cada una consta de puntos de giro argumentales que sorprenden al jugador, como la revelación de las intenciones de alguno de los personajes. Todo esto contribuye a que se rompa la linealidad de la historia y gane con ello en interés (Seger, 1991, p. 46).

verá cómo sus usuarios aumentan gracias al emergente mercado de los consumidores ocasionales, que buscan entretenimientos sencillos. Eso no es óbice para que los títulos con narraciones complejas, con ramificaciones en subtramas y que impliquen al jugador, sigan creciendo y puedan convertirse en un medio que compita con otros como el cine o la televisión.

A lo largo de este trabajo hemos mostrado que los videojuegos tienden a buscar una conexión profundamente emocional con los jugadores, mediante su implicación con ellos y la historia y la identificación personal con los personajes. La construcción de este tipo de relación implica niveles de empatía muy elevados no sólo por parte del usuario, sino también por parte de los creadores al estructurar la narrativa usada para transmitir lo que se quiere contar. Además, la libertad del jugador en estos entornos se convierte, y convertirá, en un factor determinante en multitud de ámbitos que van desde el de los desarrolladores al de los consumidores, pasando por el campo de los estudios dedicados a videojuegos. En este caso, las implicaciones pueden multiplicarse hasta alcanzar connotaciones filosóficas más allá de las técnicas o de las que estudian la narrativa y el aspecto lúdico de los juegos.

Así, hemos aludido al creciente número de videojuegos que buscan dar control a los jugadores hasta el punto de tener que enfrentarse a dilemas morales similares a los que podrían encontrar en el mundo real. Se trata de un paso más en la evolución de los videojuegos y su narrativa por el que los jugadores han pasado de ser los espectadores más o menos pasivos de la narración que se les ofrece a narradores activos de ésta, sobre todo a través de tramas paralelas a la principal. Con estas ramificaciones, el jugador puede profundizar más en el planteamiento del tema, adueñarse del ritmo al que avanza la narración y cambiarlo si lo desea, conocer personajes secundarios que pueden convertirse en relevantes en función de cómo se desarrollen sus acciones y también recorrer caminos menos conocidos que le lleven a finales inesperados. También cambia y crece, como hemos deducido y expuesto, el papel de los coprotagonistas, que ya no sólo actúan como complementos del actor principal, sino que llegan a ser decisivos en la narración e, incluso, pueden ser jugables. Con todo ello, los desarrolladores logran que el usuario pueda implicarse más en la narración emocionalmente y, así, mantenga su interés en seguir con el juego.

Esto, unido al creciente realismo visual de los juegos, puede hacer que algunos individuos caigan en la confusión entre lo que es real y lo que no es más que una simulación de la realidad mostrada muy fehacientemente, con lo preocupante que esto puede ser. Estos cambios narrativos se reforzarán con la llegada de nuevos entornos de realidad virtual que eleven el listón de la inmersión en la realidad inventada a nuevas cotas. Factores como el desapego hacia lo real provocado por narrativas de este tipo en los videojuegos podrán convertirse en objeto de estudio teórico.

Hemos observado que existe una tendencia entre diversos autores a afirmar que, pese al aumento de la libertad de los jugadores en los universos de los videojuegos, dicha libertad no deja de ser una ilusión. Si bien la idea de los desarrolladores y guionistas es que los consumidores tengan la sensación de cada vez mayor control sobre la acción de juego y la narración, eso entra en conflicto directo con el control que quiera ejercer el propio creador sobre su obra para así evitar que su relato se desvirtúe a manos de los jugadores. Eso conduce a un inevitable constreñimiento de esa libertad que, además, resulta difícil de sortear. Si se prevén narrativas futuras que se desarrollen en mundos realmente abiertos con inteligencias artificiales suficientemente desarrolladas y adaptables a escenarios aleatorios y comportamientos humanos impredecibles, podría ser posible una libertad de acción de este tipo, aunque la complejidad puede ser extremadamente alta tanto en narrativa como en niveles de interacción, por no mencionar el aspecto puramente tecnológico.

Al seguir los objetivos marcados al comienzo de este trabajo, nuestro estudio nos ha llevado a constatar la influencia de otros medios artísticos en el campo de los videojuegos y viceversa, así como la creciente tendencia a elaborar historias y narrativas que saltan las fronteras entre disciplinas

para narrarlas a través de varias de ellas según interese al creador o incluso crear productos híbridos entre los diferentes medios, lo conocido como narrativa transmedia.

Así, hemos revisado la relación que existe entre los videojuegos, el cine y la televisión desde casi el nacimiento de los primeros, con títulos en cada espacio que se inspiran entre ellos para establecer sus narrativas, la creación de personajes o incluso marcar el ritmo de la narración. También planteamos el rico universo transmedia por el que algunos productos hacen un uso sistemático de elementos narrativos multidisciplinares no sólo como medio artístico, sino también como forma de atraer a espectadores/jugadores cada vez más fieles y que se comprometen más que nunca con la historia que se les cuenta. El consumidor se siente más identificado con un producto que emplea una narración que le es familiar debido al uso propio de los medios audiovisuales, a sus costumbres.

Esto, hemos visto, se incrementa desde la popularización de Internet como plataforma de publicación social de contenidos, sobre todo a partir del nacimiento de los blogs personales y otras formas de crear contenidos por los usuarios. Las productoras de cine y televisión vieron rápidamente el potencial de estos medios y procedieron a usarlos como una herramienta narrativa más no sólo para promocionar sus creaciones, sino para expandir el universo de sus ficciones y elaborar contenidos ricos que atrajeran a más jugadores/espectadores. Hemos mencionado ejemplos paradigmáticos de esta tendencia, como son los casos de la serie de televisión *Lost*, que creció en Internet y continuó su narración en algún videojuego, y diversos productos de LucasArts, con presencia de un universo expandido en juegos, cine y literatura. Pero son sólo unos pocos casos de lo que, previsiblemente, será una tendencia creciente en un futuro a corto y medio plazo. Las posibilidades de expresión creativa y de evolución narrativa para medios más tradicionales (cine y televisión) y también para los videojuegos son enormes y pueden tener una gran repercusión artística, además de ser un campo de cultivo de enorme potencial para la aparición de nuevas formas de narración, tipos de personajes y mecánicas de juego o visualización.

Finalmente, la evolución de la narrativa en los videojuegos nos llevará a una suerte de conversación, directa o indirecta, entre creadores y consumidores para discutir cómo serán los productos ofertados y cuyo resultado, muy posiblemente, quedará supeditado a la libertad creativa de los primeros y, sobre todo, a lo que desee y pida el jugador/espectador a los desarrolladores, cuáles sean sus necesidades de implicación e identificación, cómo sea su capacidad para comprometerse con lo que se le cuente y, en definitiva, cuánto sea capaz de aportar a la narración de una historia de la que será a un tiempo creador y protagonista.

16. Referencias bibliográficas

AARSETH, E. *Cibertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore (EEUU): Johns Hopkins UP, 1997.

--Playing Research: Methodological approaches to game analysis. Conferencia pronunciada en MelbourneDAC, the 5th International Digital Arts and Culture Conference. Melbourne, mayo 2003.

ALEXANDER, B. *The New Digital Storytelling. Creating Narratives with New Media*. Santa Bárbara (EEUU): Praeger, 2011.

ANDERSON, S. F. *Technologies of History: Visual Media and the Eccentricity of the Past*. Hannover (EEUU): Dartmouth College Press, 2011.

APPERLEY, T. H. Appendix: Video Games through Theories and Disciplines. En *The Video Game Theory Reader 2*. Bernard Perron y Mark J. P. Wolf (ed.). Nueva York (EEUU): Routledge, 2009, pp. 331-388.

ARCHIBALD, S. Appendix: Video Games through Theories and Disciplines. En *The Video Game Theory Reader 2*. Bernard Perron y Mark J. P. Wolf (ed.). Nueva York (EEUU): Routledge, 2009, pp. 331-388.

ARSENAULT, D. Appendix: Video Games through Theories and Disciplines. En *The Video Game Theory Reader 2*. Bernard Perron y Mark J. P. Wolf (ed.). Nueva York (EEUU): Routledge, 2009, pp. 331-388.

BARTHES, R. *Image, Music, Text*. Heath, Stephen (trad.). Londres (Reino Unido): Fontana Press, 1977.

BAUDRILLARD, J. *Cultura y simulacro*. Rovira, Pedro (trad.). Barcelona: Editorial Kairos, 2007.

--*La sociedad de consumo. Sus mitos, sus estructuras*. Vixio, Alcira (trad.). Madrid: Siglo XXI de España Editores, 2009.

BOGOST, I. *How to Do Things with Videogames*. Minneapolis (EEUU): University of Minnesota Press, 2011.

--*Persuasive games: the expressive power of videogames*. Cambridge (EEUU): The MIT Press, 2007.

--*Unit Operations. An Approach to Videogame Criticism*. Cambridge (EEUU): The MIT Press, 2006.

BRIGHT, P. The failure of *BioShock Infinite*: Writing games like movies. En: *Ars Technica* [web]. 14 de junio de 2013 [consulta 10-06-2014]. Disponible en: <http://arstechnica.com/gaming/2013/06/the-failure-of-bioshock-infinite-writing-games-like-movies/>.

CAMPBELL, J. *El héroe de las mil caras*. Hernández, Luisa Josefina (trad.). México DF: Fondo de Cultura Económica, 1972.

CASETTI, F. y DI CHIO, F. *Cómo analizar un film*. Losilla, Carlos (trad.). Barcelona: Paidós, 1991.

CHATFIELD, T. *Fun Inc.: Why Gaming Will Dominate the Twenty-First Century*. Nueva York (EEUU): Pegasus, 2010.

CLINE, E. *Ready Player One*. Estrella González, Juanjo (trad.). Barcelona: Ediciones B, 2011.

- CORBETTA, P. *Metodología y técnicas de investigación social*. Madrid: McGraw Hill, 2003.
- COUPLAND, D. *Player One: What Is to Become of Us*. Ontario (Canadá): House of Anansi Press, 2010.
- DILLE, F. y PLATTEN, J. Z. *The Ultimate Guide to Video Game Writing and Design*. Los Ángeles (EEUU): Lone Eagle, 2008.
- EGENFELDT-NIELSEN, S., SMITH, J. H. y PAJARES TOSCA, S. *Understanding Video Games. The Essential Introduction*. Nueva York (EEUU): Routledge, 2009.
- GARCÍA-PANELLA, Ó. *Knight Lore and the Third Dimension*. En *Well Played 2.0: Video Games, Value and Meaning*. Drew Davidson (ed.). ETC Press, 2010, pp. 69-79.
- GARIN, M. y PÉREZ, O. Entre mundos e historias: ciencia ficción y experiencia de juego. En: *Formats, Revista de Comunicació Audiovisual*. Universitat Pompeu Fabra. 2009. N° 5.
- GEHR, R. How to Read a Videogame. En: *Film Comment*. Film Society of Lincoln Center. Enero/febrero 1983, 19, 1. p. 37.
- GENETTE, G. *Figuras III*. Manzano, Carlos (trad.). Barcelona: Lumen, 1989.
- GOLDSTEIN, H. Valve Considering Alyx Spin-Off? En: *IGN* [web]. 22 de mayo de 2007. [consulta 08-08-2014]. Disponible en: <http://www.ign.com/articles/2007/05/22/valve-considering-alyx-spin-off>.
- GOMBRICH, E. H. *Art and Illusion. A Study in the Psychology of Pictorial Representation*. Londres (Reino Unido): Phaidon, 1984.
- GÓMEZ GARCÍA, S. Videojuegos: El desafío de un nuevo medio a la Comunicación Social. *Revista Historia y Comunicación Social*. 2007. N° 12, pp. 71-82.
- GRANT, D. y BIZZOCCHI, J. *How Story Can Tell Games: Narrative and Micronarrative as Components of Game Experience*. Vancouver (Canadá): Simon Fraser University.
- GREIMAS, A. J. *Semántica estructural*. De la Fuente, Alfredo (trad.). Madrid: Editorial Gredos, 1987.
- JÄRVINEN, A. Understanding Video Games as Emotional Experiences. En *The Video Game Theory Reader 2*. Bernard Perron y Mark J. P. Wolf (ed.). Nueva York (EEUU): Routledge, 2009, pp. 85-108.
- JENKINS, H. y SQUIRE, K. Applied Game Theory: Innovation, Diversity, Experimentation in Contemporary Game Design. En: *Computer Games as a Sociocultural Phenomenon. Games Without Frontiers War Without Tears*. Andreas Jahn-Sudmann y Ralf Stockman (ed.). Nueva York (EEUU): Palgrave MacMillan, 2008, pp. 32-44.
- JONES, S. E. *The Meaning of Videogames. Gaming and Textual Strategies*. Nueva York (EEUU): Routledge, 2008.
- JUUL, J. *A clash between game and narrative. A thesis on computer games and interactive fiction*, Copenhagen (Dinamarca): Institute of Nordic Language and Literature, University of Copenhagen, 1999.
- Games Telling stories? A brief note on games and narratives. En: *Game Studies* [web]. Julio 2001. V. 1, n° 1. [consulta 20-06-2014]. Disponible en: <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>.
- KOJIMA, H. Hideo Kojima Profile. En: *Arcade*. Diciembre 1998 V. 1, n° 1, pp. 42-43.

- KONZACK, L. Philosophical Game Design. En: *The Video Game Theory Reader 2*. Bernard Perron y Mark J. P. Wolf (ed.). Nueva York (EEUU): Routledge, 2009, pp. 33-44.
- LAZZARO, N. Why we play games: Four keys to more emotion without story. En: *Player Experience Research and Design for Mass Market Interactive Entertainment*. XEO Design. 2004.
- LEBOWITZ, J. y KLUG, C. *Interactive Storytelling for Video Games. A Player-Centered Approach to Creating Memorable Characters and Stories*. Burlington (EEUU): Focal Press, 2011.
- LILJEDAHN, M. Sound for Fantasy and Freedom. En: *Game Sound Technology and Player Interaction: Concepts and Developments*. Mark Grimshaw (ed.). Hershey (EEUU): Information Science Reference, 2011, pp. 22-43.
- LINDLEY, C. A. Story and Narrative Structures in Computer Games. En: *Developing Interactive Narrative Content: sagas/sagasnet reader*. Brunhild Bushoff (ed.). Múnich (Alemania): High Text, 2005.
- LOCKWOOD, D. y RICHARDS, T. Presence-Play: The Hauntology of the Computer Game. En: *Computer Games as a Sociocultural Phenomenon. Games Without Frontiers War Without Tears*. Andreas Jahn-Sudmann y Ralf Stockman (ed.). Nueva York (EEUU): Palgrave MacMillan, 2008, pp. 175-185.
- MARTIN, B. Should Videogames be Viewed as Art? En: *Videogames and Art*. Andy Clarke y Grethe Mitchell (ed.). Bristol (Reino Unido): Intellect Books, 2007, pp. 201-210.
- MORALES ORONA, H. M. Pintura y realismo, el juego de la representación. *Imaginario Visual*. Universidad Autónoma de Nuevo León. Abril 2013. N° 4, p. 19.
- NEWMAN, J. *Playing with Videogames*. Nueva York (EEUU): Routledge, 2008.
- The Myth of the Ergodic Videogame. Some thoughts on player-character relationships in videogames. En: *Game Studies* [web]. Julio 2002. V. 2, n° 6. [consulta 04-07-2014]. Disponible en: <http://www.gamestudies.org/0102/newman/>.
- OSTENSON, J. Exploring the Boundaries of Narrative: Video Games in the English Classroom. En: *English Journal*. National Council of Teachers in English. Julio 2013. V. 102, n° 6, pp. 71-78.
- PARKER, L. Once Upon A Time: Narrative in Video Games. En: *Gamespot* [web]. 20 de agosto de 2009. [consulta 07-07-2014]. Disponible en: <http://www.gamespot.com/articles/once-upon-a-time-narrative-in-video-games/1100-6214951/>.
- PICARD, M. Appendix: Video Games through Theories and Disciplines. En: *The Video Game Theory Reader 2*. Bernard Perron y Mark J. P. Wolf (ed.). Nueva York (EEUU): Routledge, 2009, pp. 331-388.
- PLANELLAS DE LA MAZA, A. J. La evolución narrativa en los videojuegos de aventuras (1975-1998). En: *zer*. 2010. V. 15, n° 29, pp. 115-136.
- PRICEWATERHOUSE COOPERS. *Spanish Entertainment and Media Outlook: 2013-2017*. [web] 2013. [consulta 20-07-2014]. Disponible en: http://www.pwc.es/es_ES/es/publicaciones/entretenimiento-y-medios/assets/semo-2013-2017.pdf.
- PROPP, V. *Morfología del cuento*. Díez del Corral, F. (trad.). Madrid: Editorial Fundamentos, 1987.
- RIERA MUÑOZ, P. D. Narrativa, música y transmedia en Nier: hacia una nueva obra de arte total. En: *Caracteres*. Mayo 2013. V. 2, n° 1, p. 169-185.

- ROUX-GIRARD, G. Appendix: Video Games through Theories and Disciplines. En *The Video Game Theory Reader 2*. Bernard Perron y Mark J. P. Wolf (ed.). Nueva York (EEUU): Routledge, 2009, pp. 331-388.
- RUSCH, D. C. Emotional Design of Computer Games and Fiction Films. En: *Computer Games as a Sociocultural Phenomenon. Games Without Frontiers War Without Tears*. Andreas Jahn-Sudmann y Ralf Stockman (ed.). Nueva York (EEUU): Palgrave MacMillan, 2008, pp. 22-31.
- RYAN, M.-L. Beyond Myth and Metaphor. The Case of Narrative in Digital Media. En: *Game Studies* [web]. Julio 2001. V. 1, n° 1. [consulta 15-06-2014]. Disponible en: <http://www.gamestudies.org/0101/ryan/>.
- SARCHIONE, A. Los recursos del relato. En *Una araña en el zapato: la narración. Teoría, lecturas, investigación y propuestas de escritura*. Gloria Pampillo (ed.). Buenos Aires (Argentina): Libros de la Araucaria, 2004, pp.44-49.
- SEGER, L. *Cómo convertir un buen guión en un guión excelente*. Blasco, Ángel (trad.). Madrid: Rialp, 1991.
- SICART, M. Defining Game Mechanics. En: *Game Studies* [web]. Diciembre 2008. V. 8, n° 2. [consulta 15-08-2014]. Disponible en: <http://gamestudies.org/0802/articles/sicart>.
- SLIVA, M. GDC: Ken Levine on the Future of Storytelling. En: *IGN* [web]. 21 de marzo de 2014. [consulta 08-07-2014]. Disponible en: <http://www.ign.com/articles/2014/03/21/gdc-ken-levine-on-the-future-of-storytelling>.
- SMITH, A. *Transmedia Storytelling in Televisión 2.0*. Tesis para el Middlebury College, Primavera 2009. [consulta 01-08-14]. Disponible en: <http://sites.middlebury.edu/mediacp/>
- TRONSTAD, R. Appendix: Video Games through Theories and Disciplines. En *The Video Game Theory Reader 2*. Bernard Perron y Mark J. P. Wolf (ed.). Nueva York (EEUU): Routledge, 2009, pp. 331-388.
- VAN DREUNEN, J. The Aesthetic Vocabulary of Videogames. En: *Computer Games as a Sociocultural Phenomenon. Games Without Frontiers War Without Tears*. Andreas Jahn-Sudmann y Ralf Stockman (ed.). Nueva York (EEUU): Palgrave MacMillan, 2008, pp. 3-11.
- VANORD, K. *Half-Life 2: The Anatomy of a Classic - Part One*. En: *Gamespot* [web]. 28 de mayo de 2014. [consulta 10-08-2014]. Disponible en: <http://www.gamespot.com/articles/half-life-2-the-anatomy-of-a-classic-part-one/1100-6419674/>
- WONG, K. *Bioshock Infinite* is a Metacommentary on Game Narrative. *Gamasutra* [web]. 4 de octubre de 2013 [consulta 04-07-2014]. Disponible en: http://gamasutra.com/blogs/KevinWong/20130410/190222/Bioshock_Infinite_is_a_Metacommentary_on_Game_Narrative.php.

Anexo: Videojuegos citados

Adventure (Atari, 1979).

Alan Wake (Remedy Entertainment, 2010).

Ant Attack (Quicksilver, 1983).

Assassin's Creed (Ubisoft Montreal, 2007).

Assassin's Creed IV: Black Flag (Ubisoft Montreal, 2013).

Battlefield 4 (EA Digital Illusions CE, 2013).

Beyond: Two Souls (Quantic Dream, 2013).

Bioshock (2K Games, 2007).

Bioshock Infinite (Irrational Games, 2013).

Borderlands (Gearbox Software, 2009).

Braid (Number None, Inc. 2008).

Civilization, serie (MicroProse, 1991).

Colossal Cave Adventure (William Crowther y Don Woods, 1976).

Dark Seed (Cyberdreams, 1992).

Day of the Tentacle (LucasArts, 1993).

Dead To Rights (Namco, 2002).

Deus Ex (Eidos Interactive / Ion Storm, 2000).

Diablo (Blizzard Entertainment, 1996).

Donkey Kong (Nintendo, 1981).

Doom (id Software, 1993).

DOTA 2 (Valve Corporation, 2013).

Elder Scrolls V, The: Skyrim (Bethesda Game Studios, 2011).

Elite (David Braben, Ian Bell / Acornsoft, 1984).

Elite: Dangerous (Frontier Developments, 2014).

Eve Online (CCP Games, 2003).

Fable (Big Blue Box, 2004).

Fahrenheit (Quantic Dream, 1999).

Fallout 3 (Bethesda Game Studios, 2008).

Final Fantasy (Square Enix, 1987).

Final Fantasy VII (SquareSoft, 1997).

Force Unleashed, The (LucasArts, 2008).

Frontier: Elite II (GameTek, 1993).

Frontier: First Encounters (Frontier Developments, 1995).

Galactic Battlegrounds (LucasArts / Ensemble Studios, 2001).

Gears of War (Epic Games, 2006).

Gods Will Be Watching (Deconstructeam, 2014).

Gone Home (The Fullbright Company, 2013).

Grand Theft Auto (Rockstar Games, 1997).

Grand Theft Auto III (Rockstar Games, 2001).

Grand Theft Auto V (Rockstar Games, 2013).

Grim Fandango (LucasArts, 1998).

Guild Wars (ArenaNet, 2005).

Gungrave: Overdose (Ikusabune / Co. Ltd. / Mastiff, 2004).

Halo: Combat Evolved (Bungie Studios, 2001).

Half-Life (Valve Software / Sierra Entertainment, 1998).

Half-Life 2 (Valve Corporation, 2004).

Heavy Rain (Quantic Dream, 2010).

Hobbit, The (Beam Software / Melbourne House, 1982).

ICO (Team Ico, 2001).

Indiana Jones and the Fate of Atlantis (LucasArts, 1992).

Jedi Knight (LucasArts, 1995).

Journey (Thatgamecompany, 2012).

King's Quest (Sierra Entertainment, 1984).

Knack (SCE Japan Studio, 2013).

Knight Lore (Tim y Chris Stamper / Ultimate Play the Game, 1984).

L.A. Noire (Team Bondi, 2011).

Last of Us, The (Naughty Dog, 2013).

Legend of Zelda (Nintendo, 1986).

Lost Experience, The (ABC, 2006).

Luigi's Mansion (Nintendo EAD, 2001).

Mafia II (2K Games, 2010).

Maniac Mansion (Lucas Arts, 1987).

Mario and Luigi: Partners in Time (AlphaDream, 2005).

Mario Bros. (Nintendo, 1983).

Mass Effect (BioWare, 2007).

Master of Orion (Simtex, 1993).

Max Payne (Remedy Entertainment / Rockstar Games, 2001).

Metal Gear Solid (Konami, 1998).

Metroid Prime 3: Corruption (Retro Studios, 2007).

Monkey Island, serie (LucasArts, 1990).

Myst (Cyan, 1993).

Omikron: The Nomad Soul (Quantic Dream, 1999).

Pac-Man (Namco, 1980).

Papers, please (Lucas Pope, 2013).

Pokémon (Game Freak, Creatures Inc., 1996).

Pong (Atari, 1972).

Portal (Valve Corporation, 2007).

Prince of Persia: Sands of Time (Ubisoft Montreal, 2003).

Red Dead Redemption (Rockstar Games, 2010).

Resident Evil (Capcom, 1996).

Resistance: Fall of Man (Insomniac Games, 2006).

Rome: Total War (The Creative Assembly, 2004).

Rust (Facepunch Studios, 2014).

Sabre Wulf (Ultimate Play The Game, 1984).

Second Life (Linden Research, 2003).

Sid Meyer's Alpha Centauri (Firaxis Games, 1999).

Silent Hill (Konami, 1999).

SimCity (Maxis, 1989).

Sims, The (Electronic Arts, 2000).

Sonic The Hedgehog (Sega, 1991).

Space Invaders (Taito Corporation / Midway Games, 1978).

Stanley Parable, The (Davey Wreden, 2011).

Star Wars (Atari, 1983).

Star Wars: Battlefront (EA Digital Illusions CE, 2015).

Star Wars Galaxies (Sony Online Entertainment, 2003).

Super Mario Bros. (Nintendo EAD, 1985).
Tomb Raider (Core Design / Eidos Interactive, 1996).
Tomb Raider II (Core Design / Eidos Interactive, 1997).
Ultima I: The First Age of Darkness (Origin Systems, 1981).
Underwulde (Ultimate Play The Game, 1984).
Watch Dogs (Ubisoft Montreal, 2014).
Wolfenstein 3D (id Software, 2002).
World of Warcraft (Blizzard Entertainment, 2004).
X-Wing (LucasArts, 1993).
Yenght: La fuente de la juventud (Dinamic, 1984).
Zork (Personal Software / Infocom, 1980).