

Facultad de Ciencias Políticas, Sociales y de la Comunicación

Trabajo de Fin de Grado

Grado en Periodismo

**El videojuego como elemento narrativo: un análisis de la
ficción en el *software* interactivo**

Alumno/a:
Tutor/a:

Damián Cruz Latorre
Benigno León Felipe

**Curso académico
2015-2016**



Universidad
de La Laguna

FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS, SOCIALES Y DE LA
COMUNICACIÓN

AVAL FAVORABLE

El DR. BENIGNO LEÓN FELIPE, profesor del Departamento de Filología Española de la Universidad de La Laguna, como director/a del Trabajo Fin de Grado titulado:

El videojuego como elemento narrativo: un análisis de la ficción en el *software* interactivo

realizado por el estudiante DAMIÁN CRUZ LATORRE, autorizo su entrega y defensa pública, dado que reúne los requisitos establecidos por el Reglamento del Trabajo Fin de Grado.

San Cristóbal de La Laguna, 2 de junio de 2016.

Fdo.:

RESUMEN

En este trabajo se busca determinar la distribución y funcionamiento de las características que componen el elemento narrativo dentro de un videojuego, observando su constitución, si la hubiera, y diseccionando la forma en la que ficción e interactividad coexisten en una misma entidad. A su vez, se establecerá un sistema de clasificación según las particularidades y peculiaridades que compongan estos elementos narrativos de la manera más sencilla y simplificada posible, pero tratando de que todos los videojuegos puedan encajar en los modelos propuestos. Como conclusión final, se tratará de decidir si dichas pautas pueden ser equiparadas a las presentes en otras formas artísticas o de entretenimiento, como pueden ser la literatura o el cine.

PALABRAS CLAVE

Videojuego, narración, historia, ficción, software, interactividad, formas artísticas

ABSTRACT

In this essay we're looking to establish the distribution and behavior of the traits that put together the narrative element inside a videogame, taking note of its constitution, if there were one, and dissecting the way fiction and interactivity coexist in the same entity. At the same time, it'll be established a label system according to the particularities and peculiarities that make up these narrative elements in the most straightforward and simplified way possible, but always trying to make all videogames fit the proposed models. As a closing conclusion, we'll try to decide if said guidelines can be compared to the ones present in other artistic or entertaining forms, such as literature or cinema.

KEY WORDS

Videogame, narration, story, fiction, software, interactivity, artistic forms

PREFACIO

*«The answer that came to me again and again was “play”. Every human society in recorded history has games. We don’t just solve problems out of necessity, we do it for fun. Even as adults. Leave a human being alone with a knotted rope, and they will unravel it. Leave a human being alone with blocks, and they will build something. Games are part of what makes us human. We see the world as a mystery, a puzzle, because we’ve always been a species of problem solvers.»*¹

(Croteam, 2014)

¹ «La respuesta que venía a mí una y otra vez era “juego”. Todas las sociedades humanas en la historia documentada tienen juegos. No sólo resolvemos problemas por necesidad, lo hacemos por diversión. Incluso como adultos. Deja solo a un ser humano con una cuerda anudada, y la desatará. Deja solo a un ser humano con bloques, y construirá algo. Los juegos son parte de lo que nos hace humanos. Vemos el mundo como un misterio, como un puzle, porque siempre hemos sido una especie que soluciona problemas.»

Esta cita está extraída de *The Talos Principle*, un videojuego sumergido en tintes filosóficos y teológicos, diseñado por el desarrollador Croteam.

ÍNDICE GENERAL

· INTRODUCCIÓN.....	pág. 1
· JUSTIFICACIÓN.....	pág. 2
· MARCO TEÓRICO.....	pág. 3
· ¿QUÉ ENTENDEMOS POR NARRATIVA?.....	pág. 4
· EL VIDEOJUEGO COMO ELEMENTO NARRATIVO.....	pág. 6
· SISTEMAS ESTRUCTURALES EN LA NARRATIVA DEL VIDEOJUEGO.....	pág. 18
· CONCLUSIONES.....	pág. 27
· REFERENCIAS.....	pág. 32
· BIBLIOGRAFÍA.....	pág. 35

Introducción

En los últimos años, la industria del *software* interactivo –entiéndase, videojuegos– ha alcanzado unas cotas de éxito lucrativas que rivalizan contra otro tipo de sectores comerciales orientados hacia el ocio. En España, sin ir más lejos, el consumo llegó a facturar una cifra superior a los mil millones de euros durante 2015; superior, a su vez, a la que se hubo alcanzado en 2014, acorde a los datos de la Asociación Española de Videojuegos (AEVI). El auge creciente de esta vertiente recreativa, una que ya posee una larga tradición (y cuyos orígenes nunca se han constituido de manera satisfactoria, oscilando entre 1952 y 1962 según la consideración de cuál fue el primer videojuego de la historia), la ha convertido en un atractivo importante para toda clase de empresarios, diseñadores y programadores que ansían crear su propia cadena de *software* y lanzarla al mercado.

¿Qué hay, no obstante, de los escritores? ¿De los guionistas? El proceso de creación de un videojuego puede traer consigo una historia; un componente narrativo que los propios jugadores experimentan según van progresando. Ya sea las anécdotas del personaje con el que juegan, o la aventura a la que ellos mismos se adscriben según prosperan, el hecho es que los videojuegos, siendo un medio que aglomera al mismo tiempo distintas fuerzas creativas en un único elemento, tiene la capacidad de desarrollar una narrativa como componente principal (aunque no único) que se le ofrece al usuario, no muy diferente de cómo una novela o una película brindan al consumidor una ficción que experimentan a través del texto o formato audiovisual. Este trabajo lleva a cabo un acercamiento hacia la construcción estándar de la narrativa dentro de un videojuego, así como las partes esenciales que la componen y su funcionalidad en la interacción jugador–juego, finalmente tratando de determinar si a dicha épica le corresponde tener un lugar dentro del *software* interactivo o, por el contrario, esta plataforma no resulta ser tan adecuada para contar una historia a diferencia de las formas más tradicionales de llevarlo a cabo.

Justificación

En cierto modo, existe quien sólo ve los videojuegos como un mero entretenimiento, que no va más allá de una forma más compleja con la que pasar el tiempo. Ciertamente es que existen bastantes videojuegos cuyo único interés es hacer que la persona se entretenga con ellos mismos, no buscando una ambición mayor en esa persona que la que acaba de ser estipulada. Pero también es empíricamente comprobable que existe una gran serie de videojuegos que llevan inscrita dentro de sí mismos códigos audiovisuales muy complejos, que trascienden no sólo la barrera del entretenimiento, sino el mensaje interactivo entre usuario y juego.

Aparte de ser “meros entretenimientos”, los videojuegos pueden traer consigo muchas otras ventajas. Ampliar la capacidad crítica del usuario, enseñarle a adaptarse a distintos modelos interactivos, que a su vez agudizan la habilidad, la percepción y la visión espacial, o simplemente realzar otras áreas artísticas con las que el jugador puede disfrutar, sin tener que depender todo de la mecánica del juego. En este último punto surge el apartado que este trabajo estudia: la narrativa adherida a los videojuegos. Los videojuegos no sólo funcionan a un nivel técnico: también son capaces de contar y relatar grandes historias, repletas de personajes, giros argumentales, dilemas tanto morales como éticos, plantear preguntas de compleja filosofía y cautivar, en general, al usuario a través de prosa (incluso, a veces, poesía), al mismo nivel que otras formas artísticas, como puede ser la cinematografía o literatura.

Quizás para algunos suene absurda tamaña comparación, y es precisamente lo que este trabajo busca explicar y exponer: los videojuegos poseen una vertiente narrativa equiparable a la que se puede encontrar en otros soportes. Calidad literaria y talante narrativo no quedan excluidos de esta vertiente del entretenimiento, que cada vez más ve cómo artistas, escritores y guionistas se adentran en su universo para dejar plasmado su huella literaria.

Marco teórico

El objetivo consiste en analizar la narrativa implícita y explícita presente en los videojuegos, de tal forma que es imprescindible determinar, en un principio, qué constituye una narrativa y cómo funcionan los elementos que la componen. Acogernos a un modelo específico nos permitirá determinar, pues, si las características presentes en los videojuegos que se postulan cumplen la normativa suficiente y adecuada para poder explorar más detenidamente su constitución. ¿Presentan los videojuegos una narrativa identificable, palpable y sujeta a estudio? Esa sería la pregunta principal a responder. De ser así, el análisis de sus partes nos dará como resultado un sistema clasificatorio, en el que podamos distinguir las diferentes vertientes que componen su código narrativo.

Determinar los parámetros adecuados para poder establecer una comparativa entre los componentes narrativos clásicos y esta nueva vertiente perteneciente al *software* interactivo permitiría, pues, establecer los fundamentos similares entre unos y otros, así como aquellos conceptos que sean imposibles de trasladar según el formato con el que se trabaje, de igual forma que contar una historia de manera oral, escrita o a través de una obra teatral mantiene intacto el espíritu de difundir dicho mensaje, a pesar de que el sistema empleado hace que dicha historia deba ser modificada en ciertos aspectos para ser acomodada a ello.

¿Qué entendemos por narrativa?

Alcanzar una definición general es, por norma, complicado, puesto que un mero concepto puede tener multitudinarios matices, ninguno de ellos erróneo o menos cierto que cualquier otro, según como estén estipulados. No obstante, todos ellos convergen en un mismo punto: una raíz inamovible, común y observable en cualquiera de los casos presentados, de la que podremos deducir una explicación satisfactoria que contribuya a nuestro estudio.

Ante este supuesto, la Wikipedia estipula lo siguiente:

La narrativa es un género literario fundamental o archigenérico (está presente en todas las culturas y en todas las épocas) escrito u oral, con derivaciones técnicas formales de tipo audiovisual [...], que, en su forma clásica, recoge una serie de hechos presentados o explicados por un narrador (si no los presentara, sino que sucedieran sin mediación, sería directamente teatro o género dramático), que suceden a uno o más personajes que son los que realizan las acciones.

Partiendo de esta base, sería conveniente proceder a adquirir al menos otras tres definiciones distintas sobre las que elaborar una amalgama común que comprenda componentes de todas las definiciones.

En la web de Proyecto Ensayo Hispánico, en cuya propia descripción se catalogan con un equipo multidisciplinar bajo propósito de difundir la cultura hispánica, y en cuya plataforma digital han trabajado más de cuatrocientos estudiosos de dicha cultura, se comprende el siguiente postulado:

De un modo más preciso, nosotros podemos decir que con narrativa hacemos referencia a un relato que consta de una serie de sucesos (la historia), a través de la representación humana (el narrador, los personajes) y con posibles comentarios, implícitos o explícitos, sobre la condición humana (el tema).

Finalmente, acudiendo a los diccionarios hispánicos más renombrados, encontramos dos descripciones simples pero efectivas: acorde al diccionario María Moliner “narrativa” pertenece a la narración, la cual incide en el verbo narrar: «decir o escribir una historia o

cómo ha ocurrido cierto suceso. Contar, referir, relatar». A su vez, el DRAE establece: «Contar, referir lo sucedido, o un hecho o una historia ficticios.»

Con todo lo establecido anteriormente podemos proponer como definición a la que acogernos en este trabajo sobre la narrativa como “el proceso por el cual se cuenta una historia, ya sea ficticia o real, mediante un narrador”. Sería redundante añadir que también se describe una serie de sucesos, pues las mismas tendrán que ser parte de la historia que se quiere contar o no serían necesarias, salvo para hacer aportes anecdóticos al respecto. A su vez, es interesante tener en mente el matiz sobre los posibles comentarios, que pueden funcionar a un nivel metaliterario y que pueden tratarse de ejemplificaciones reales en historias inventadas, o el caso a la inversa. Pero en resumidas cuentas, la definición arriba establecida es perfecta y simple, y con ello podemos desentrañar los siguientes aspectos de este trabajo.

El videojuego como elemento narrativo

Establecida la explicación de qué es y qué conforma una narrativa, procedemos al análisis del videojuego como tal.

Durante el proceso de creación de un videojuego confluyen diversas ideas que se asimilan dentro de un mismo proyecto, siempre y cuando se respeten los límites que permite la sistematización de un código que otorgue al usuario una interactividad entre las facetas que se vayan a presentar, la recreación de ese código en modelos empíricos, ya sea mediante estructuras tridimensionales, bidimensionales o simplemente puro texto, traducido directamente del código fuente, y la compañía en armonía de efectos de vídeo y sonido según lo que acontezca en pantalla. En cierto modo, ninguna parte es imprescindible –salvo, quizás, el código en sí mismo, y aun así podría encontrarse un sustituto al respecto-, pero en el resultado final no puede existir cualesquiera de ellas en ausencia de las otras sin que el jugador denote su falta. Un videojuego puede ser disfrutado a través de mera interacción con imágenes en movimiento, pero la falta de una banda sonora o una representación auditiva de las onomatopeyas puede ser una molestia; incluso invalidar cualquier entretenimiento que uno pudiere tener con el juego. A pesar de que los primeros videojuegos de la historia, considerados como tal, carecían de ello (pero igualmente empleaban elementos visuales configurados sobre el código fuente), no tardó mucho en ser incorporado. Algo tan sencillo como *PONG* (Atari, 1972) ofrecía un leve sonido cada vez que la bola era golpeada, junto con un minúsculo chirrido siempre que se anota un punto. Bajo estas consideraciones, podemos tener presente que el sonido es igualmente esencial dentro de un videojuego como lo es los otros elementos ya previamente descritos.

La narrativa, es decir, el acto de contar un suceso, real o ficticio, no forma parte intrínseca de esta ecuación. El videojuego, como tal, no tiene mayor pretensión que la de entretener al usuario; y a pesar de que el relato de una historia puede ser un elemento de entretenimiento para mucha gente, al no tratarse de un componente imprescindible en la elaboración y creación, queda subordinado frente a los otros poderes. A diferencia de un libro o una novela, cuyo propósito como tal es mostrar a su lector la épica que contiene sus páginas, el videojuego no tiene por qué ir más allá de permitir al jugador interactuar en un espacio virtual, pudiendo omitir contexto, trasfondo y atmósfera

literaria. Se puede concluir que ningún juego, mecánicamente hablando, necesita de la presencia de una historia. En la edificación del divertimento virtual no consta la crónica de realidad o ficción como un pilar fundamental de la misma. Existen, no obstante, razones de peso para llevarlas a cabo:

Así que si la concretización es innecesaria para el puro juego (mecánico), ¿por qué construir motores gráficos que representan las abstracciones de sus algoritmos como personas y lugares en lugar de planas figuras geométricas, especialmente cuando conllevan significantes costes computacionales? Mientras que no es una necesidad lógica, lo es de manera práctica, a menudo. Los diseñadores de juegos son propensos a concretar sus juegos porque los sistemas que pueden soportar juegos atractivos y llamativos son complicados a la hora de escribir algoritmos en ellos; precisamente por esto, muchos juegos son construidos en sistemas o motores gráficos similares. La concretización y narración son entonces lo que caracteriza un juego como distinto de los otros, y podría decirse que es lo que hacen la mayoría de diseñadores de juegos en semejante escenario.

(Douglas Grant & Jim Bizzocchi, s.f.)

Pero razones más simples pueden encontrarse sin tener que ahondar en intenciones comerciales. A veces, es posible que el director o compañía detrás del videojuego sientan la necesidad, o el deseo, de hacerle transmitir una historia al jugador. No dista mucho de la intencionalidad de crear una mecánica divertida, unos gráficos llamativos o un conjunto sonoro memorable, puesto que confluye a engrandecer el propio videojuego, a la par que abrirse a un público más amplio que busca trascender el simple propósito de jugar por el mero placer de jugar. Hironobu Sakaguchi (1987), el padre y creador de la franquicia *Final Fantasy*, una de las sagas con mayor renombre en toda la industria, reforzaba esta idea de crear narrativa dado su propia filosofía, que él mismo resumió con las siguientes palabras: «No creo tener lo que hace falta para hacer un buen juego de acción. Creo que soy mejor contando una historia.»

A pesar de que, en resumidas cuentas, los videojuegos pueden encontrarse ausentes de cualquier tipo de narrativa, resulta imprescindible señalar que incluso aquellos, carentes de la misma, pueden poseer una, a merced de la imaginación y abstracción creativa del usuario. En otras palabras, una historia implícita que el jugador idealiza en base a lo que

sucede ante sus ojos. *Space Invaders* (Taito Corporation, 1978) no ofrece nada en términos narrativos, a excepción quizás del resumen inscrito en la caja o información digital en la que viene el videojuego, según la plataforma en la que sea adquirido. Así, pues, el jugador toma el control de cañón, cuyo único propósito es aniquilar a los “extraterrestres” que descienden sobre sí. Uno puede extrapolar esta información y considerar que se trata de una invasión alienígena, y que nosotros nos ponemos en la piel de uno de los defensores del planeta, disparando contra los hostiles monstruos hasta nuestra derrota. La inferencia de tal historia se hace a través del título del juego (que de por sí acota un suceso específico), los gráficos (diferenciando buenos y malos según su forma y color) y el papel que el jugador desempeña en él (esquivar proyectiles al mismo tiempo que se ataca a los susodichos invasores). Es un caso concreto, pero extrapolable a cualquier videojuego que excluya de su composición una narrativa aparente o específica.

Tras haber aclarado la cuestión de los videojuegos que en sí mismos carecen de una narrativa específica o explícita, nos adentramos entonces en aquellos que sí disfrutan de su presencia. En este aspecto podemos encontrar dos vertientes distintas según la intencionalidad del creador del videojuego, que pueden catalogarse en dos grandes puntos, según el tratamiento que se le dé a la misma: los videojuegos cuya narrativa está acomodada a la mecánica interactiva, y, por el contrario, los que cuya mecánica interactiva esté acomodada a la narrativa. Quizás, de añadirse más matices, podríamos encontrarnos con una catalogación más diversificada, pero la simpleza de este modelo permite catalogar prácticamente todos aquellos videojuegos que sí posean una narrativa en alguno de estos dos casos. Profundizando sobre cualquiera de ambos, encontramos que hay subdivisiones en su interior:

NARRATIVA ACOMODADA A LA INTERACTIVIDAD

Cuando el director, guionista o la compañía detrás de la creación de un videojuego decide incorporar algún tipo de elemento narrativo explícito, éste generalmente sirve para favorecer, engrandecer o embellecer la relación interactiva entre jugador y juego. Dar un propósito que justifique en alguna medida por qué el personaje protagonista del que tomamos control hace lo que hace, ofrecer un contexto para la ambientación en la que toma lugar los eventos que acontecen o cumplimentar las preguntas básicas de qué, quién, cómo, cuándo, dónde y por qué. En ocasiones, estas tres medidas están

entrelazadas, llegando a ofrecer un trasfondo en el que se nos introducen a todos los personajes y se nos establece la problemática por la cual el protagonista se pone en movimiento. A pesar de no ser más que un juicio apoyado por la mera experiencia con multitud de títulos, y sin poder aportar ninguna fuente factual y contrastable de la siguiente afirmación, la mayoría de videojuegos que poseen un elemento narrativo caen en esta categoría. El foco principal a la hora de diseñar la recreación virtual recae en diseñar unas mecánicas atractivas; en otras palabras, que la mayor satisfacción que el jugador pueda experimentar provenga a través de la vertiente del juego en sí, y no las otras formas que se ofrezcan. En principio puede suponerse que la narrativa, al verse sometida a un segundo plano, carece de la dedicación suficiente como para dedicarle algún tipo de interés por parte del jugador, pero no por ello significa que la historia que trate de contarse, o la que se ofrezca, sea de una calidad pésima, aburrida, o sirva de puro relleno. A veces, resulta ser igual de efectiva que el factor juego al que el usuario se expone, en aras de satisfacción y entretenimiento.

En este caso entendemos que coexisten dos tipos distintos narrativas dentro de esta vertiente: las que sencillamente buscan acotar la imaginación del jugador a un tiempo, geografía y personalidades específicas sin mayor interés en profundizarlas, y las que, en cambio, sienten algún tipo de interés en manifestar una crónica a lo largo de su composición. Hay que entender que no siempre se trata de monocromía: un videojuego que tenga una narrativa vulgar puede, en algún punto, acentuar alguno de sus aspectos (por ejemplo, la muerte de uno de los protagonistas) a fin de reavivar el interés del participante. De igual manera, también podemos encontrar el caso opuesto: una narrativa profunda que, de pronto, deja las cosas en segundo plano para que la interactividad no sufra a consecuencia, favoreciendo en ese punto que el jugador se interese más por el juego que por la historia.

La mejor forma para entender cómo funcionan estos dos tipos de narrativa acomodada es analizar casos específicos. *Shadow Complex* (Chair Entertainment, 2009) nos pone en la piel de un hombre corriente, Jason, cuya nueva pareja sentimental, Claire, es secuestrada mientras ambos disfrutaban de una velada de alpinismo. El protagonista descubre que bajo la montaña en la que se encuentra reside un enorme complejo militar, repleto de soldados y tecnología altamente sofisticada, y que Claire ha sido encarcelada por ser considerada una espía, al estar deambulando por la montaña y encontrar la entrada a la base. A partir de aquí, Jason, controlado por el jugador, se adentra en el

complejo, adquiere todo tipo de aparatos y armamento y explora sala por sala llevando a cabo diversos objetivos según la situación, a la vez que se enfrenta a los multitudinarios escuadrones armados por el camino. A pesar de que se hacen intentos por desentrañar una narrativa más compleja, tal como explicar la maña habilidad del protagonista con las armas de fuego, la motivación y filosofía del villano y antagonista, o aportar unos giros argumentales no necesariamente predecibles, en ningún punto se trata a la narrativa como algo más que una excusa para motivar a que el jugador siga adentrándose en nuevas salas, obtenga más equipo con el que despachar más enemigos y, en definitiva, continúe su paso por el videojuego centrándose en el componente interactivo como principal fuente de diversión frente al interés por la premisa previamente planteada, que toma un segundo plano en la mayoría de escenarios, y que prevalece sólo cuando el juego dicta necesario romper la fluidez para darle un pequeño descanso al usuario, establecer unas pequeñas nuevas pautas tanto en la narración global como en los personajes que trabajan sobre ella y darle sensación de progreso, que nuevamente le empuja a seguir adelante.

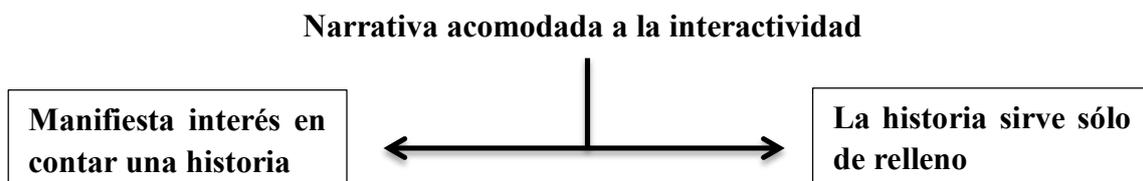
Por otro lado, *Final Fantasy IV* (SquareSoft, 1991), aparte de estar considerado como uno de los mejores ejemplos de que una poderosa narrativa puede concebirse en el seno del desarrollo de un videojuego, emplea a la perfección una mecánica trascendente que avanza conforme también lo hace la historia. A diferencia de los juegos (de la misma franquicia) que le precedieron, esta cuarta entrega trató de ahondar en la clásica crónica del “grupo de héroes que salvan al mundo” dando una tónica intimista y simbólica al mismo tiempo. Los protagonistas dejaron de ser meros avatares del jugador; en su lugar, todos poseen nombre, personalidad y profesión propia. La narrativa atraviesa distintas fases: los héroes luchan, perseveran, fracasan, se descubren a sí mismos y experimentan el amargo sabor del sacrificio personal; existe una progresión orgánica, el jugador se vuelve más experimentado al mismo tiempo que los protagonistas lo hacen también, tanto en un nivel mecánico como literario. A pesar de que existen esas pequeñas discrepancias, resultado de que la narrativa esté subordinada a la interactividad, el tratamiento que se le hace a la misma refleja un extenso cuidado por entremezclar la retórica y el juego. En cierto punto, el personaje principal, Cecil, decide enfrentarse a sus demonios internos y dejar atrás la vida que llevaba. Cecil renuncia, pues, a su estatus de caballero oscuro y decide armarse paladín; este momento se establece mediante una perspectiva dual: dentro del juego mecánico, tomamos posesión del

“nuevo” Cecil y deberemos derrotar al “viejo” Cecil, que ahora cumple la función de un enemigo. A su vez, este hecho mecánico resulta ser la transición literaria de la que hablábamos antes: el “demonio interno” de Cecil es derrotado de forma sincrónica. La victoria del jugador sobre este enemigo es también la victoria de Cecil sobre su yo oscuro. Posiblemente sea uno de los más bellos y puros ejemplos de que la coexistencia de juego y narrativa se puede alcanzar de forma armoniosa.

Siempre se deben llevar a cabo una serie de compromisos a la hora de establecer una narrativa dentro de un videojuego. Es casi imposible determinar cuál es el balance adecuado para establecer unas pautas satisfactorias para todos los jugadores. Dar demasiada exposición, a través de texto o conversación, puede aburrir a aquellos que estén más interesados en disfrutar de las mecánicas; por el contrario, dejar de lado un aspecto literario potencialmente asombroso en favor del segmento interactivo puede frustrar a los que querían disfrutar desentrañando los secretos de la aventura, experimentando una sensación anticlimática ante la decepción de que la historia quedará incompleta ya sea por desgana del desarrollador, falta de dirección o respuestas pobres, resultado de centrar los esfuerzos en otras áreas distintas del videojuego.

Encontramos, pues, el siguiente modelo dentro de esta vertiente:

(Figura 1)



Teniendo en mente lo anterior, surge así la otra vertiente dentro de la simple clasificación establecida: los videojuegos cuya interactividad se acomoda a la narrativa.

INTERACTIVIDAD ACOMODADA A LA NARRATIVA

Los pertenecientes a esta vertiente sufren en su mayoría de ser unos videojuegos dirigidos a un sector comercial mucho más reducido que los otros. El objetivo principal, esencial, es tratar de contar una historia; de que el jugador pueda descifrar los códigos literarios inscritos a lo largo de la obra de la misma forma que ocurre en una novela, si bien las estructuras de ambas no tienen por qué coincidir. No dista mucho tampoco de

lo que sucede en el cine o el teatro, a fin de señalar más vertientes artísticas que la literatura (que también posean una narrativa adscrita a sí mismas). Cuando uno se dispone a disfrutar de una obra teatral, pretende comprender y decodificar la épica a la que la audiencia es expuesta: empatizar con los personajes, entender su filosofía, reír el humor y llorar la tragedia. Existen actos que no tratan de narrar ningún tipo de evento, y su esfuerzo interpretativo busca otra respuesta en el auditorio. Lo mismo sucede con el cine, e incluso con la literatura hasta cierto grado. Una película puede mostrar mayor interés en crear un espectáculo visual que una pauta narrativa interesante. Del mismo modo, el énfasis de una obra escrita puede no ser contar una historia, sino tratar de establecer algún punto concreto (una moraleja dentro de una fábula, por ejemplo) o de otorgar información al lector sin mayor pretensión literaria que contar los hechos (la crónica de un periodista, plasmada en libro). Con los videojuegos sucede exactamente lo mismo, y en esta vertiente en particular encontramos aquellos casos que sí muestran un intento por traducir unos códigos literarios, trascendiendo así el mecanismo interactivo estándar en favor de la prosa.

Bajo esta premisa se diseña una mecánica que contribuye a que todos los esfuerzos del jugador confluyan en comprender más el propósito, la hipótesis a la que se sujeta el marco narrativo del videojuego. Al igual que sucedía con el otro modelo, se pueden distinguir dos casos narrativos (de manera simplificada) dentro de la faceta: por un lado residen los videojuegos cuya fuerza literaria se acentúa empleando la propia plataforma como elemento que conduce a la misma (en otras palabras, utilizar el propio videojuego como catalizador de la historia que se quiere contar), por otro, existe el arquetipo de videojuego cuya narrativa únicamente se puede contar a través de un videojuego, siendo imposible su adaptación a cualquier otra plataforma o soporte sin sacrificar con ello la esencia de dicha ficción. Este último es el caso menos frecuente, pues exige la reinterpretación completa de la edificación clásica del videojuego, subvirtiendo todo su propósito mecánico a favor de la crónica que se dispone relatar. A diferencia de éste, se puede establecer sin problemas que la narrativa de los otros tres casos (incluso también la de aquellos que carecen por completo de la misma, a lo que aludíamos a la “historia implícita” imaginada por el jugador) es completamente adaptable a otros soportes, teniendo que llevar sencillos compromisos pero que en nada estropean el mensaje o ficción. La singularidad reside, pues, en que este último modelo es único e intransferible.

En el primero de los casos está *Ico* (Team Ico/SCE, 2001). Es posible que *Ico* sea uno de los casos más representativos de una interactividad subversiva a la narrativa, puesto que el dogma principal de su diseño consistía en una naturaleza sustractiva, tratando de ahondar en el máximo minimalismo posible. En una entrevista posterior al lanzamiento del juego, el director responsable, Fumito Ueda (2006) señaló: «*Ico* no es un videojuego convencional, nos marcamos limitaciones propias para el desarrollo del juego. Tuvimos que eliminar todo aquello que lo hiciera parecer un videojuego.». Esta filosofía marcaría la pauta de uno de los videojuegos más simbólicos jamás concebidos. Es precisamente por su esencia carente de matices, datos y apariencias que *Ico* causa tamaña impresión en el jugador. Las estructuras mecánicas están ausentes. La interactividad se infiere por un proceso de descubrimiento y curiosidad personal, en lugar de una típica explicación visual sobre qué botones hay que pulsar en qué casos. Incluso el grueso narrativo es bastante simple y sencillo, pero su minimalismo es lo que incita al jugador a perseguir activamente una resolución satisfactoria de la misma. La personalidad del juego se tiñe a través del apartado visual y sonoro, junto con las interacciones entre los dos protagonistas principales. Y he ahí la fuerza intensiva de la épica de *Ico*: tomamos control del protagonista homónimo con el título del juego, que, tras ser encerrado en un castillo y abandonado a su suerte, se libera de la prisión en la que se encuentra y en su camino hacia la libertad se topa con una chica que también se halla atrapada. *Ico* libera a Yorda, la chica en cuestión, y ambos descubren que no pueden comunicarse verbalmente, pero al mismo tiempo comprenden que necesitan colaborar juntos para poder lograr escapar: *Ico* es lo suficientemente fuerte y hábil como para repeler a las oscuras criaturas que moran en el castillo, mientras que Yorda posee una energía mística que le permite interactuar con la fortaleza y abrir camino para que los dos héroes puedan proseguir la aventura. Surge así el lazo de unión entre ambos personajes: *Ico* es el único que puede proteger a Yorda, y Yorda es la única que puede hacer que *Ico* avance. Ambos se dan la mano y exploran juntos el castillo, resolviendo multitudinarios puzzles y enfrentándose a esos monstruos moradores. El objetivo siempre es el mismo: escapar. Pero el trasfondo se transpira a través de la atmósfera persistente y de esa necesidad mutua que les une. En cierto punto descubrimos la razón de que Yorda esté en el castillo, y la extraña obsesión de esas criaturas oscuras con ella; pero nada se explica directamente con palabras (a pesar de tener presente pequeños diálogos en determinados momentos): el propio jugador infiere esa información y la procesa de

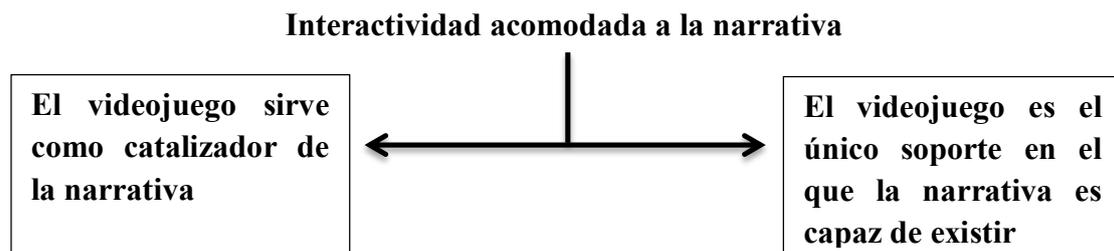
manera natural, mediante la observación, la interacción con Yorda y el medio, y el razonamiento simple.

El segundo caso, el más insólito y singular de todos debido a su condición única, se puede ejemplificar con *Nine Hours, Nine Persons, Nine Doors* (Chunsoft, 2009). Esta aventura gráfica tiene dos facetas distintas: la parte de novela, en la que el jugador es meramente expuesto a texto y en donde el protagonista, Junpei, interactúa con los otros personajes, y la parte de puzzle, en la que el jugador debe tratar de escapar de una habitación específica a base de explorar la mecánica del juego, utilizar el sentido crítico-lógico y desentrañar los enigmas que corresponden. La premisa persigue lo que la propia narrativa llama “El Juego Nonario”, en donde nueve personas se ven secuestradas y encerradas dentro de un gigantesco buque transatlántico abandonado, y disponen de nueve horas para encontrar una puerta con el número “9” pintado en la misma, la cual conduce a su libertad. De lo contrario, a todos les aguarda la muerte. Para poder llevar a cabo este cometido, los participantes deben trabajar en grupos separados a fin de atravesar distintas secciones del barco. Dichas secciones están bloqueadas por puertas numeradas, y en su interior se debe resolver los puzzles presentes en cada habitación para poder salir de la misma. Todos los personajes tienen en su muñeca un brazalete a modo de reloj digital que no puede ser retirado, pues en su interior reside una carga explosiva que acabará con la vida del participante de intentar manipularlo. Cada persona tiene, además, un número distinto en su reloj de muñeca (Siendo el del protagonista Junpei el número 5). Para atravesar una puerta numerada (pues todas lo están), es necesario que los participantes entren en grupos de tres a cinco, y para que dicha puerta pueda ser abierta, la combinación de estos participantes debe dar como resultado la raíz digital correspondiente con el número de la puerta (esto es, la suma de los dígitos de un mismo número hasta coincidir con un solo dígito). Según las decisiones que el jugador tome, Junpei avanzará por una ruta específica que converge hacia determinados puntos distintos. Muchos de estos puntos resultan ser el camino “erróneo”, que en su mayoría concluyen con Junpei siendo asesinado por un asaltante desconocido. Para poder acceder al camino que conduce al final de la narrativa, no obstante, el jugador deberá experimentar alguno de estos finales “erróneos”. Aquí es donde entra en juego esa particularidad mecánica en favor de la historia: la crónica de *Nine Hours, Nine Persons, Nine Door* funciona, en cierto punto, de manera cuántica, y Junpei retiene los conocimientos adquiridos en uno de esos caminos. El jugador debe,

entonces, volver a empezar el juego desde el principio (siempre que se alcance el final de un camino ha de volver a empezar de nuevo), y tomar una ruta nueva, que abre a su vez nuevos caminos. A pesar de que no se puede explicar en qué consiste esa naturaleza cuántica sin diseccionar esta aventura de principio a fin (lo cual sería lo suficientemente complejo como para necesitar de un trabajo entero dedicado a ello), se puede decir que la relación entre nosotros (el jugador) y Junpei no sólo funciona en un único sentido. La belleza de la obra reside, pues, en que debe ser jugada sí o sí. Cualquier otro soporte perdería este vínculo primordial, y a su vez, le quitaría gran parte de sentido a la obra. Es un caso muy extremo, pero uno que realza perfectamente las cualidades de este singular tipo narrativo.

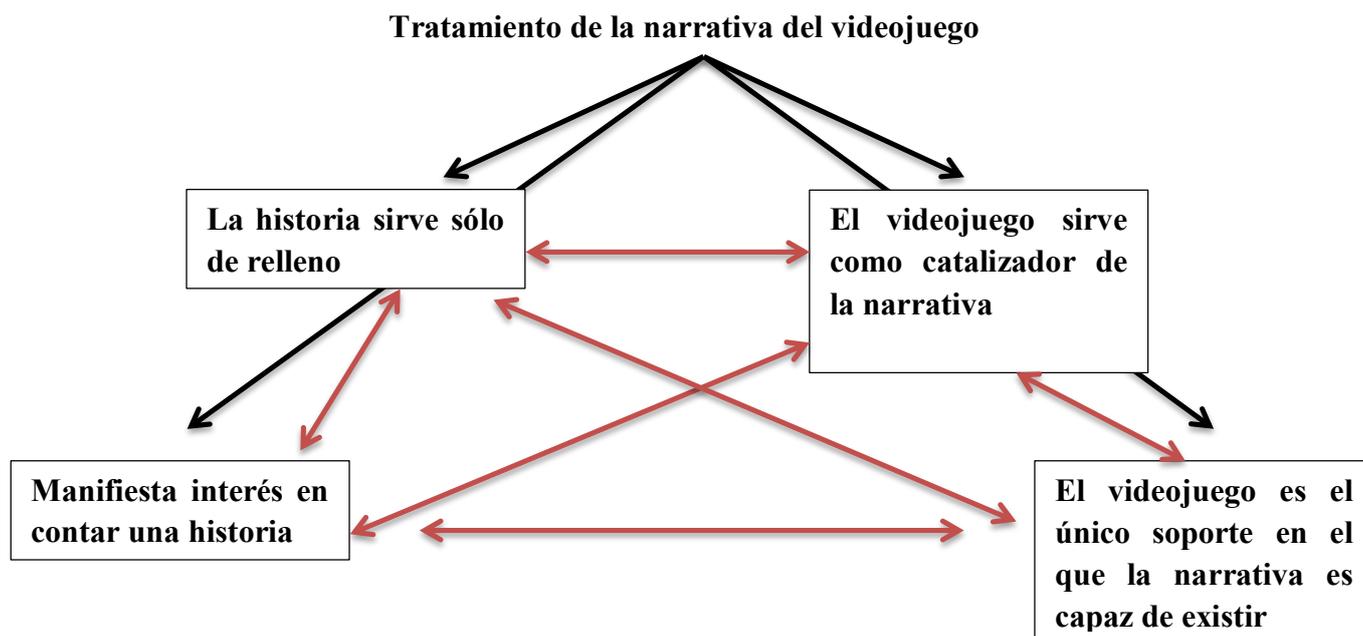
Nos acogemos entonces a lo siguiente:

(Figura 2)



Antes establecimos que estos modelos no son monocromía, y que pueden existir vínculos entrelazados entre uno y otro. De la misma forma que en la primera vertiente ambos modelos podían trabajar de forma unida, en la segunda pasa lo mismo. Y lo que es más, ambas vertientes pueden disfrutar de las características de un modelo y otro, puesto que en el ejercicio multidisciplinar de la creación de un videojuego, la narrativa adscrita al mismo puede funcionar en distintos niveles, según la necesidad o deseo del creador, tanto que:

(Figura 3)



Como puede observarse, las relaciones entre los modelos son complejas, tanto que cualquier videojuego puede disfrutar de uno o varios patrones previamente establecidos, determinado por el interés en cada momento de resaltar un área concreta del juego. Si la motivación insistente es, en cierto punto, la de que el jugador sencillamente juegue, entonces pasamos al modelo de “relleno”; pero quizás al completar una sección específica o un área compleja, el videojuego entienda que el jugador debe ser recompensado con un importante contexto narrativo que aliente, de pronto, su deseo de saber más. Por otra parte, quizás la narrativa esté escondida, y en ningún momento se intente imponer sobre el jugador si éste no lo desea, pero de ser así, tener el potencial equiparable a cualquier buena obra dentro del mismo, esperando a ser desentrañado por algunos jugadores (mientras que otros deciden ignorarlo por completo). Aquí estaríamos hablando de la presencia tanto de “relleno” como de “catalizador”, puesto que en ningún momento el videojuego manifiesta un especial interés en hacer que el jugador lo descubra todo sobre los misterios de su ficción, y, sin embargo, la literatura y el folklore están ahí, a la espera de ser descubiertos. Uno de los mejores ejemplos que caen en esta amalgama es *Bloodborne* (FromSoftware, 2015). Esta obra, de acentuada dificultad mecánica, y que requiere de una maña más sofisticada por parte de sus usuarios, comprende un universo basado directamente en las obras de Lovecraft, así como de otras narrativas góticas. Las interacciones que el personaje protagonista (esta vez se

trata de un mero avatar del jugador, completamente personalizable en nombre, trasfondo y apariencia) lleva a cabo en el propio juego son tomadas meramente por el jugador. A su vez, se nos da una vaga descripción de lo que debemos de hacer y el resto queda a merced del interés del usuario por explorar y descubrir más. Uno puede optar por aniquilar a todos los enemigos que se nos presente en pantalla, hasta llegar al final y ver los créditos, o, en su lugar, analizar detenidamente el lugar en el que nos encontramos, por qué hacemos lo que hacemos, de donde proceden todas las criaturas hostiles y qué sucede con la poca gente sana que quede viva. Este análisis se hace por medio de la mecánica de juego, las descripciones narrativas explícitas en él y la imaginación del usuario, que debe tratar de conectar las piezas lógicas y sacar sus propias conclusiones sobre lo ocurrido. Esto no se le exige al jugador, pero aquellos que deseen tomar este rumbo son libres de hacerlo, y disfrutar a su vez de esa enigmática ficción. Aquellos que decidan no hacerlo, no sufren penalización alguna, puesto que son libres de seguir disfrutando meramente con la mecánica interactiva, y en ningún punto se castiga a cualesquiera de estos dos tipos de jugadores por lo que hayan hecho o dejado de hacer.

Esta particularidad narrativa, producto de la unión de los dos modelos establecidos previamente, se pueden subdividir en nuevas categorías: «Desde hace un tiempo llamo “narrativa inherente” a la experiencia narrativa creada por los jugadores a partir de las mecánicas, y “narrativa accidental” a la que proporcionan aquellos elementos narrativos creados a priori por el diseño narrativo.» (Josué Monchán, 2014). Entenderíamos entonces que la “narrativa inherente” es el producto de mezclar la propia imaginación y creatividad de los jugadores a lo que las mecánicas les permiten, dentro de sus propias limitaciones. Incide en el caso del que hablábamos al principio, sobre los videojuegos que carecen de narrativa como tal, y quizás todos ellos (los que tienen y los que no) sean partícipes de la “narrativa inherente” aquí descrita, ya que rara vez la narrativa, independientemente del soporte o forma artística en la que venga adherida, coarta la imaginación para exponer un único patrón descriptivo, pero también es cierto que dicho aspecto se puede aplicar a juegos con una “narrativa accidental” (es decir, la que sí está presente dentro del videojuego, con pautas y delimitaciones fijas establecidas), tanto si están diseñados para ello (como en el caso de *Bloodborne*), como si no lo están.

Sistemas estructurales en la narrativa del videojuego

Una vez clasificado los dos grandes compendios en los que puede ir introducida la narrativa (excluyendo, evidentemente, el grupo que la descarta por completo pues no nos sirve al propósito de este trabajo), surge la nueva problemática: aquella que compone su estructura, y la forma en la que esta toma lugar a lo largo y ancho del videojuego. A diferencia de otros soportes audiovisuales, la organización narrativa no tiene por qué seguir un orden lógico, o un sentido espacio-temporal adecuado. También es cierto que existen obras que van a contracorriente con esta noción, tal como la novela *Rayuela* (Julio Cortázar, 1963) cuyo espíritu surrealista invita al lector a leer la misma obra de múltiples formas distintas, alterando el significado de los capítulos según la forma en la que el lector estudie sus contenidos. Pero, mientras que semejantes creaciones suelen ser la excepción y no la regla, en los videojuegos suele suceder a la inversa, dejando muchas veces el marco lógico-temporal a merced del jugador y el ritmo que adquiera a la hora de adaptarse a las mecánicas interactivas, así como el tiempo que le dedique a completar el juego.

Un gran problema estructural resulta ser la forma en la que el jugador percibe (o recibe directamente) la narrativa explícita. Incluso las cosas más básicas y fundamentales deben ser expuestas, en su mayoría, como si de un niño se tratase; no por menospreciar al jugador, sino porque la dicotomía de comprender la mecánica y adquirir la historia va, generalmente, de la mano.

Uno de los grandes problemas con la narrativa de los juegos es el hecho de que a menudo la necesidad del juego entra en conflicto con la necesidad de la historia. El héroe es el jugador, y el juego necesita darle información al jugador, así que la forma en la que algunos juegos resuelven esto es a base de hacer el héroe el personaje más tonto del juego. Todo el mundo le dice qué hacer.

(Dille y Zuur Platten, 2007)

Estos casos suelen ser más acusados en juegos donde el héroe es un mero avatar del jugador y no un personaje propio. Al mismo tiempo, también existe la incógnita de enlazar el entramado mecánico con la estructura narrativa de una forma adecuada, que

por norma general suele entrar en conflicto según qué tipo de juego y qué complejidades interactivas traiga consigo.

De manera rutinaria tolero las crudezas dentro del juego que nunca toleraría en cualquier otra forma artística o de entretenimiento. Durante mucho tiempo mi pensamiento era tal que, si el juego era divertido de jugar, podía pasar por alto ciertos fracasos. Llegué a aceptar que los juegos eran generalmente incompetentes con casi cualquier aspecto de lo que llamaría narrativa tradicional. En los últimos años, no obstante, un dilema se ha convertido en obviedad. Los juegos han crecido inmensamente de manera sofisticada en muchas maneras, mientras que al mismo tiempo se mantienen apegados con cabezonería a los aspectos de la narrativa tradicional, por la cual muestran poco aprecio.

(Bissell, 2010)

El autor aquí realiza una crítica fundamentada sobre este conflicto descrito, pero no con la intención de desacreditar por completo el hecho de que exista una pauta narrativa tradicional adscrita, sino de cómo ciertos videojuegos (él comprende esto como una generalidad) son incapaces de, o bien respetar más los límites de lo tradicional y entremezclarlo de manera más coherente en el juego, o de buscar nuevas y alternativas formas que confluyan no solo en el avance narrativo, sino en la propia grandeza del videojuego como forma artística.

Dejando a un lado la problemática, el modelo básico que se persigue en la mayoría de estructuras narrativas en los videojuegos es el clásico sistema tripartito de introducción, nudo y desenlace, adaptado a la mecánica interactiva. En él, un conflicto, problema o compromiso sucede en los primeros minutos de juego, cuya severidad puede variar según el tipo de juego y la aventura que desee contar. Este evento marca la pauta a seguir a través del nudo, que es donde se sucede la mayor parte del juego, y que por norma general es también donde el jugador ya toma control del aspecto interactivo (si bien es cierto que algunos juegos dan control desde un primer momento, mientras se sucede el prólogo introductorio. De hecho, no es infrecuente encontrar una sección a modo de tutorial en el que el jugador se adapta a los controles sin que transpire ningún tipo de evento, y una vez el jugador decida empezar la aventura sucede, pues, la introducción). Finalmente, esa problemática se resuelve en el desenlace, si bien sigue

siendo el conflicto original o evoluciona en múltiples problemas a lo largo del nudo. Como dato curioso, el desarrollo narrativo en Japón (lugar nativo de múltiples y exitosos productores de *software* interactivo, algunos con una larga tradición histórica como Nintendo, Sega o Sony) incluye una cuarta parte, que complementa esta estructura tradicional:

El estilo narrativo japonés se define con cuatro elementos: Ki, Sho, Ten, Ketsu. Ki es el principio, el punto de partida. Sho es el desarrollo. Ten es el giro, el elemento sorpresa. Y Ketsu es la recapitulación, el elemento concluyente. [...] Por supuesto, la idea japonesa es que incluso si tienes algo que está muy bien escrito, si careces del elemento sorpresa, entonces es algo aburrido.

(Szczepaniak, 2014)

En resumidas cuentas, tanto un sistema como el otro persiguen el mismo aspecto estructural, a excepción de ese tercer añadido en el modelo japonés, que también se encuentra presente en el tradicional aunque no se hace una distinción específica y complementa al nudo o la conclusión. La posibilidad que se abre aquí es el grado de interferencia que el jugador puede llegar a tener a nivel narrativo, entendiendo los siguientes modelos (incidentes en lo que consideramos sencillamente como narrativa tradicional) como consecuencia de este último punto:

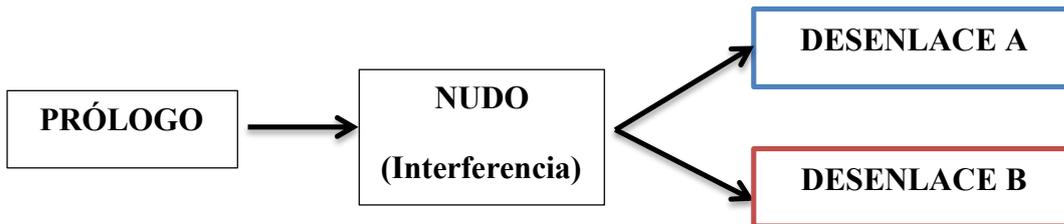
· *Sistema fijo o inalterable*. El grado de interferencia es nulo o nada trascendente. Todos los jugadores que comiencen y acaben el juego experimentarán la misma historia sin ningún tipo de alteración sobre la misma. Se puede describir de la misma forma que el sistema tradicional de estructura argumental:

(Figura 4)



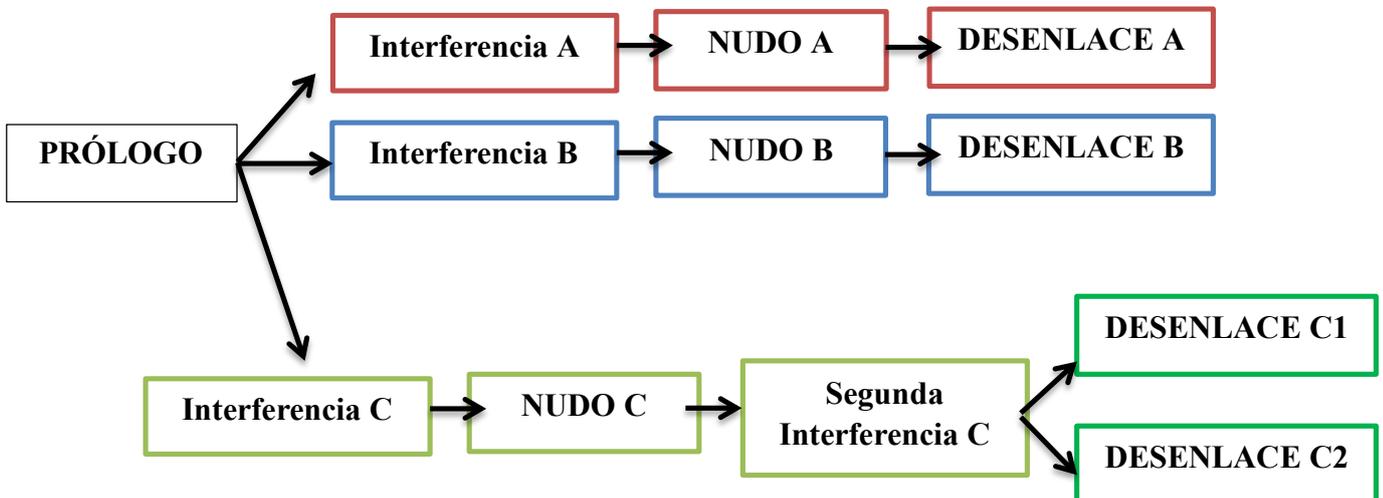
- *Sistema rígido*. Se le otorga un pequeño grado de interferencia al jugador, ya sea mediante la toma de decisiones o la recompensa por llevar a cabo un esfuerzo investigativo mayor que el que se exige para completar el juego. Es posible que la historia sufra algún tipo de alteración en el nudo o desenlace, que puede confluir en una conclusión distinta o más elaborada que la original.

(Figura 5)



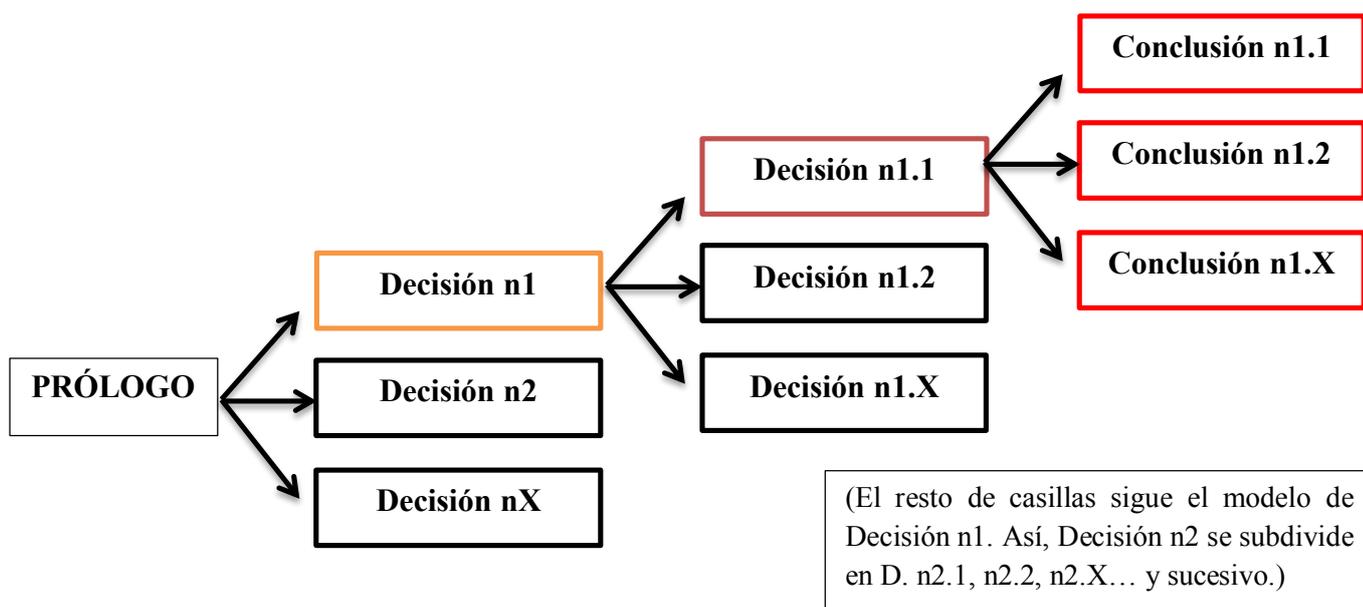
- *Sistema elástico*. El grado de interferencia es mayor que en los casos anteriores, puede ir determinado por distintos algoritmos, y conlleva cambios importantes en la narrativa que se ofrece. Existe la posibilidad de múltiples desenlaces, o eventos importantes que suceden en ciertos puntos del nudo que no ocurrirían (o se experimentarían otros distintos) de no cumplimentarse los requisitos de dichos algoritmos.

(Figura 6)



- *Sistema adaptable o abierto*. Este es el caso donde la interferencia del jugador es primordial para el desarrollo de la narrativa, que generalmente deja en manos del usuario la toma de decisiones importantes que marcarán el camino que sigue la historia, cambiando radicalmente el nudo y la conclusión según lo que se decida o no hacer.

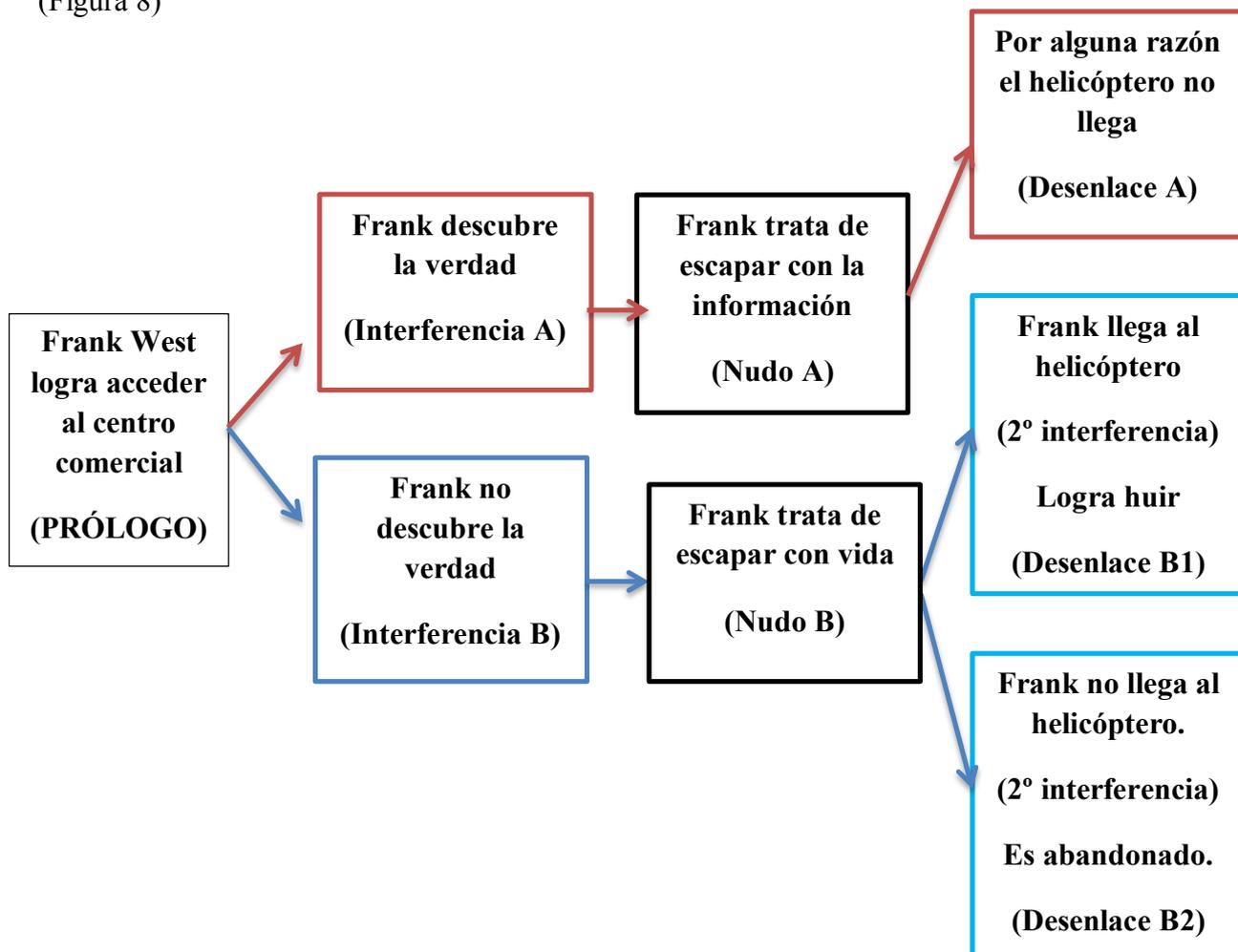
(Figura 7)



Para poner un ejemplo que explique de manera práctica un poco mejor estos sistemas, tenemos el caso de *Dead Rising* (Capcom, 2006), el cual resulta ser el perfecto arquetipo del sistema elástico. En el núcleo de este videojuego, el protagonista, Frank West, se encuentra infiltrándose en una ciudad en cuarentena para conseguir una exclusiva sobre lo sucedido en ella. Tras acceder al centro comercial, descubre el fenómeno de que la ciudad ha sido víctima de muertos vivientes, los cuales atacan a todos los humanos vivos y sanos con intención de devorarlos. Frank dispone de tres días (un día en el juego resultan ser dos horas de tiempo real) para descubrir la causa y escapar a través de un helicóptero que lo recogerá a la mañana del cuarto día. Se inicia aquí una carrera contrarreloj en la que el jugador deberá adaptarse, explorar y enfrentarse a los no muertos, al mismo tiempo que investiga el centro comercial en profundidad, buscando pistas, fuentes e indicios a fin de que la narrativa progrese. La conclusión del principal cometido de *Dead Rising* va determinada por la interferencia que el jugador lleve a cabo sobre ella. Si el jugador decide ignorar el averiguar la causa de que los muertos vuelvan a la vida, pero se mantiene con vida y alcanza al helicóptero de extracción tras esos tres días, desbloqueará una conclusión específica en consecuencia.

Por el contrario, de no alcanzar el helicóptero a su llegada, los supervivientes del incidente abordarán el aparato y se irán en él, abandonando a Frank en el centro comercial, a su suerte. Este sería el mapa de posibilidades resultante:

(Figura 8)



Así, pues, la narrativa explícita queda, en su mayoría, a merced de lo que el jugador desee o no desee hacer. Por supuesto, cabe la posibilidad de que quiera volver a jugar, tomando un camino distinto para experimentar una conclusión distinta. Este fenómeno puede verse como un arquetipo narrativo de dos caras: por un lado, una narrativa tan diversificada resulta atractiva, invita a descubrir todos sus secretos y a diferencia de las obras en otros soportes con nudos y conclusiones fijas, puede experimentarse una y otra vez realzando una misma satisfacción al tratar de averiguar todas las posibilidades que se le ofrece al jugador. Por otro lado, tamaña diversificación puede dar como resultado una debilidad en el entramado narrativo general, que a pesar de enganchar no termina de

ser tan atrevida y fascinante como lo es una obra fija, al tener que dividir los esfuerzos literarios en distintas partes y no poder darle un tratamiento completo a ninguna de ellas. Cabe la posibilidad, entonces de que al disponer de tantas opciones se produzca como resultado una devaluación del potencial épico de la obra, pues la suma de sus partes no es tan osada como lo hubiese sido un único camino con una única conclusión (sistema fijo o inalterable). También es preciso señalar que algunas narrativas ofrecen lo que se denomina “*illusion of choice*”, en cuyo caso se engaña al jugador, aparentando que su influencia interfiriendo en la narrativa es mayor de la que realmente es, y que decisiones que se ramifican en nuevos caminos, o que en teoría cambian el transcurso de la historia por completo, acaban desembocando en un mismo punto del nudo o epílogo, descartando por completo las consecuencias de la interferencia del jugador (o volviéndolas completamente obsoletas y redundantes). Es importante especificar que pese a que la mayoría de modelos inciden en la marcada interferencia teniendo lugar a lo largo del nudo de la historia, no es el único lugar en el que pueden suceder; por conveniencia, suele incidir en este punto, pero se puede llevar a cabo tanto en el prólogo como en el desenlace, según la manera en la que el videojuego (y el grado de interferencia) haya sido diseñado. De hecho, el sistema rígido suele garantizar al jugador esa interferencia que influye en el final de la historia a modo de decisión en algún punto del desenlace, para mayor conveniencia. Un ejemplo claro es *Deus Ex: Human Revolution* (Eidos Montreal, 2011). A pesar de que el jugador tiene la posibilidad de interferir en múltiples tramas que posteriormente alteran de alguna forma u otra el transcurso de la historia principal, la conclusión del juego está delimitada por una decisión final en el punto álgido del desenlace, donde existen cuatro opciones elegibles y se deja a merced del usuario cuál escoger. Esta elección niega –en su mayoría- todas las interferencias realizadas previamente y muestra al jugador un epílogo fundamentado única y exclusivamente en la decisión tomada. Pero entendiendo que la conveniencia hace que, en su generalidad, la posición de la interferencia en el sistema rígido sea el desenlace, no existe un requisito u obligación específica de tener que colocarla en dicho punto.

Esto cubre la mayoría de opciones dentro del sistema estructural tradicional (seguramente se pueden hacer mayores divisiones, pero nuevamente, la simpleza de este modelo permite encasillar prácticamente a todos los videojuegos dentro de alguno de los campos descritos). Existen, además, otros sistemas distintos a los previamente

descritos. Jakub Majewski (2003), comprende un sistema clasificatorio distinto, y uno de los modelos que él propone es el “parque de atracciones”, en donde se explica:

El modelo del parque de atracciones trata acerca de la complejidad narrativa desplegándose espacialmente. En lugar de tener nuevas ramificaciones narrativas a medida que el jugador procede a través del juego, este modelo permite al jugador acceder a diferentes hebras narrativas a base de explorar el mundo del juego y, básicamente, dar con los lugares adecuados.

Esta faceta, completamente aceptable dado que muchos juegos encajan dentro de las características de este modelo, expone que ciertas narrativas se componen, a su vez, de otras narrativas (no necesariamente relacionadas con la principal), y que el jugador es capaz de encontrarse a medida que progresa el juego, no necesariamente persiguiendo el objetivo principal, sino disfrutando de la mera exploración, curiosidad o buscando posibles mecánicas alternativas dentro de la que se le ofrece. Las ramificaciones que se mencionan gratifican al jugador de diversas formas, ya sea con mejor equipo, pistas o indicios que contribuyen a entender mejor el transcurso de la historia principal, experiencia que el jugador pueda gastar para mejorar al avatar que controla o el mero placer de resolver un conflicto (esta aproximación pragmática puede estar determinada tanto por el hecho de que la resolución no trae consigo nada en especial para el personaje, como porque éste decline cualquier intento de agradecimiento ya que considera un deber moral el ayudar al prójimo).

En realidad, casi ningún juego cuya aproximación narrativa recae dentro de este modelo dista mucho de desviarse del sistema tradicional expuesto previamente. Casi todos ellos siempre presentan un prólogo en el que algún tipo de problema sucede, y todos confluyen hacia un epílogo específico. Quizás el mayor atractivo sea que el nudo carece de marco espacio-temporal, pudiendo el jugador hacer lo que le plazca dentro de una geografía expansiva, incluso ignorando la resolución de ese principal problema (no es que el problema desaparezca, pero el protagonista se enfrenta a otras narrativas emergentes distintas y nada relacionadas con la primera, dejándola de lado, evitando que progrese de algún modo, pero al mismo tiempo queda sin resolver). Eventualmente, cuando el resto de narrativas hayan sido solucionadas, el jugador tendrá que volver al punto de partida inicial y proseguir con aquello que quedase entre medias. Este modelo de parque de atracciones es una forma de simplificar una ecuación más compleja con los

sistemas que expusimos previamente. De hecho, sería introducir (asumamos en un hipotético juego que todas las narrativas que se presentan no ofrecen ningún tipo de interferencia por parte del jugador, y todas ellas son lineales) dentro de un sistema fijo multitud de sistemas fijos en el núcleo de su nudo, sin tener que ver de algún modo con su prólogo o desenlace.

Es una forma de simplificar la multitud de casos resultantes; todos se pueden explicar con los modelos propuestos previamente. También es importante señalar que todos esos subsistemas no tienen por qué presenciarse específicamente en el nudo de la narrativa: pueden aparecer en el prólogo o en el desenlace, e incluso estar presente en todas las áreas. En *Dragon Age: Origins* (BioWare, 2009) el jugador debe crear su propio personaje utilizando una serie de parámetros que influyen tanto en el físico como en el tipo de persona que resultará ser. Una de estas opciones que el usuario debe definir es el “trasfondo” del personaje, dentro de una serie de opciones principalmente influenciadas por la raza del avatar (se puede elegir entre un humano, un elfo o un enano). Según la opción que se elige, el personaje principal empieza en un marco espacial radicalmente distinto al presente en cualquiera de las otras opciones, y que permite experimentar un prólogo muy distinto en cada uno de los trasfondos. Este comienzo explora la trama del personaje principal, mientras que la historia del juego en sí continúa a la par en una dirección distinta (común a todos los trasfondos); es uno de los mejores ejemplos de cómo la primera va inscrita dentro de la segunda sin estropear de alguna forma el transcurso de la narrativa. Este trasfondo incide más tarde en algunas de las decisiones que se plantean al jugador y que, eventualmente, alcanzan una conclusión teniendo en cuenta todo lo que el jugador (y el personaje) han hecho hasta llegar a ese punto final, paralelo a cómo se estuviese desarrollando la historia principal antes de alcanzar ese momento en particular.

Cualquier ecuación distinta es válida y aplicable en cualesquiera de los sistemas principales (el que pone en marcha el juego en sí, así como la narrativa distinguida), ya sean fijos, rígidos, elásticos o abiertos. De hecho, es posible que esas narrativas emergentes puedan ser enlazadas de una forma u otra con la narrativa principal, o que la interferencia se prolongue desde una circunstancia que (aparentemente) carece de relación alguna con la trama y cuya resolución incida en un momento que cruza ambos sucesos. Las posibilidades sólo se limitan a lo que el desarrollador del videojuego alcance a programar (y en un grado similar, a la historia que se desee transmitir, ya que

no todas necesitan o exigen de múltiples combinaciones ni de entramados difíciles para ser relatados, pudiendo optar por una aproximación tradicional y sencilla).

Existen, por supuesto, las excepciones, encasillables en el propuesto modelo del parque de atracciones pero que, sin embargo, son incompatibles con los sistemas tradicionales previamente descritos (que en sí justifican la presencia de este modelo alternativo, más allá de cualquier intento por simplificar y enmarcar todos los videojuegos en el mismo sistema clásico). La franquicia *Way of the Samurai* (Acquire/Spike, 2001) pone al jugador en la piel de un samurái sin dueño (conocido como rōnin) desconocido (personalizable en determinados aspectos por el usuario), durante la época oscura de estos caballeros orientales en el Japón feudal. Este personaje sencillamente aparece en una ciudad, donde el jugador interactúa, de la misma forma que el misterioso caballero de la película *Yojimbo* (Kurosawa, 1961) llega hasta el pueblo, donde se suceden los hechos filmicos, por el azar. Debido a esta naturaleza, puede decirse que estos juegos carecen de algún tipo de prólogo (salvo la vaga descripción histórica, y, quizás, una pequeña secuencia en la que el personaje alcanza la entrada de la ciudad). La motivación y personalidad del protagonista queda enteramente en manos del jugador, y el nudo, al carecer de un prólogo, realmente no existe como tal. El protagonista puede interactuar con el medio de diversas formas, y no existe ninguna limitación narrativa (salvo lo que la interactividad no permita hacer, pero ello es una restricción mecánica que influye en la narrativa, y no al revés) a la hora de hacerlo. Puede ayudar a los pueblerinos indefensos, puede aliarse con los bandidos, ser un mero espectador pasivo de los eventos que suceden ajenos a él, puede tratar de matar a todo el mundo o buscar complacer a cuantas más personas sea capaz. Perecer en un combate o marcharse de la ciudad es también una opción, y ninguna crea efecto de haber “fracasado” mecánicamente, sino que prosigue la narrativa a consecuencia de ese hecho. Existen múltiples conclusiones o epílogos, y ninguno de ellos se acoge a un nudo específico, pues el jugador dicta la marcha hasta el último momento. El protagonista puede ponerse de parte de un poderoso aliado, y con ello prácticamente precipitar a que la narrativa se mueva hacia un epílogo en el que el samurái convive con esa persona, para llegar a última instancia y traicionarle, jurando lealtad a un personaje rival u obviando por completo a este primer aliado, con lo cual la conclusión cambia radicalmente a consecuencia del hecho. Todos los epílogos dependen de lo que haga el protagonista, y ninguno empieza con mayor predisposición que otro.

Se pueden establecer, a modo de cierre, ambos modelos como elementos clasificatorios de todos los juegos que presenten narrativa en su estructura. El modelo tradicional y modelo de parque de atracciones, estando el primero estructurado en cuatro sistemas diferentes. Majewski realizaba otras subdivisiones en su tesis, pero podría argumentarse que todas ellas confluyen de una forma u otra a estos dos, con lo cual este sistema clasificatorio simplificado es más que suficiente para abarcarlos a todos, a la par que crea un sencillo molde organizativo alejado de complejas retóricas que podrían dificultar muchísimo más la labor de determinar un sistema válido y asequible para estas catalogaciones.

Conclusiones

Es evidente que existen abundantes formas alternas a la hora de clasificar y explicar dichos componentes, así como distintos criterios, cada cual más o menos específico, que ahondaría en fracciones narrativas distintas. A su vez, nada detiene la creación de un videojuego cuyo componente literario rompa los esquemas establecidos y no tenga precedente alguno. Al fin y al cabo, el sector de los videojuegos funciona igual que otros sectores comerciales, y la innovación es un riesgo que puede resultar muy provechoso. Pero tal y como estipulamos al principio, la motivación para innovar, sobre todo en términos narrativos, no tiene por qué llevar una marca de interés comercial, sino que el diseñador, guionista o director detrás de la obra sienta el deseo de compartir con los jugadores una prosa de su propia cosecha, que considere lo suficientemente digna e interesante como para ser mostrada a un público más amplio, a la espera de que ellos descifren sus códigos narrativos inscritos. El arte de crear por el mero placer de hacerlo es una filosofía que puede estar implícita en cualquier obra, independientemente de la plataforma en la que sea concebida. Precisamente, vivimos en la época del auge de los videojuegos independientes (o el término más comúnmente usado, “*indie*”); *software* interactivo creado por autores singulares (o un grupo definido) que se imponen sus propias metas y no están subyugados bajo una compañía mayor que publique sus juegos. Algunos de estos desarrolladores diseñan sus propios juegos sin motivación económica, difundiéndolos de manera gratuita con la intención de que la comunidad los disfrute sin ningún tipo de coste. Algunos de estos creadores tratan de contar una historia alejándose de los formatos tradicionales y empleando el videojuego como herramienta para lograr dicho fin, mientras que otros contemplan la vertiente de entretenimiento del mismo pero al mismo tiempo consideran que es idóneo plantear algún tipo de narrativa que conmueva o motive al jugador a interesarse más por el universo creado y a comprender cómo funcionan sus componentes.

Ante estos pretextos, se puede concluir que las formas narrativas de los videojuegos pueden ser equiparables a las que encontremos en otras formas artísticas o de entretenimiento. En general se han señalado tres a lo largo de este trabajo: la literatura escrita, la cinematografía y el teatro. Son tres grandes representativos, cuyo componente narrativo es importante, crucial incluso (al menos en el caso de la literatura). La

filosofía detrás de la creación de semejante narrativa no dista de la que pueda tener un escritor, cineasta o actor, pudiendo ser monetaria, pasional, superación personal, mero entretenimiento o una entremezcla de todas las anteriores. Lo interesante sería preguntarnos si pueden ser equiparables en *calidad* frente a estas formas tradicionales. A pesar de ser una conclusión subjetiva, pues los videojuegos, al igual que otras formas de entretenimiento, no son inmunes a las críticas y a los detractores (sin ningún tipo de connotación negativa al respecto, ya que no a todos nos puede gustar todo, ni experimentar satisfacción con algo que a otras personas sí les guste), podría argumentarse que sí, son equiparables a pesar de que sus términos (es decir, acceder a los mismos a través de una mecánica de juego interactiva) distan mucho de la decodificación narrativa pasiva de los otros soportes (salvo esas contadas excepciones, como la ya mencionada obra *Rayuela*). El proceso creativo es igual de arduo en ambos casos. Se busca dar un tratamiento decente a los personajes (y constar que sean memorables en el jugador), un marco y trasfondos que concuerden con la mecánica interactiva y que además permitan ser ricos en detalles y folklore. Un final destacado siempre deja una buena impresión en el usuario, igual al desenlace de una buena obra o película. En general todos los atributos característicos que se le exigen a una narración pueden estar presentes en el videojuego, siendo los propios diseñadores (y en menor grado, las limitaciones mecánicas) los que marcan el límite, al igual que un escritor decide cuán ambicioso ser y cuando poner el punto y final, o el cineasta elegir cuánto dura el plano final de su película y cómo mostrar la moraleja de su filme al público auditorio. Tal como se señalaba al principio, una buena historia permite la diferenciación de un videojuego frente a otro, cuyas temáticas y personajes sean similares en esencia y diseño. Esa narrativa cautiva a un mayor mercado, frente a la otra opción que carece de la misma y no puede enfocarse a un público más grande o más diverso. Al igual que sucede con una novela de éxito, trabajar una historia que cautive a los consumidores permitirá, en retorno, crear una secuela o nuevos contenidos que partan de dicha base y que con mucha seguridad traerán de vuelta al sector de mercado original, mientras que abre las puertas para atraer nuevos lectores; el mismo concepto es aplicable, pues, al videojuego que persigue la diferenciación a través de una narrativa poderosa e interesante, lo cual contribuirá a cementar una franquicia mayor que continúe esa ficción en distintas vertientes, según lo vea conveniente el diseñador o guionista al cargo.

Frente a la cuestión planteada en el marco teórico, podemos determinar más allá de toda duda razonable que los videojuegos, en efecto, comprenden una narrativa identificable, con una serie de características comunes a otras formas, y con unas particularidades que la caracterizan debido a la plataforma en la que se encuentra. No reside en todos los videojuegos, puesto que algunos, como ya quedó estipulado, descartan por completo el incluir una vertiente literaria en el procedimiento de creación, así como que también es argumentable que aquellos juegos que introducen unas pautas de relleno para dar mero contexto y no tratar de ir más allá pueden no considerarse parte de la respuesta a esta cuestión. Sin embargo se hallan multitud de ejemplos que conforman reglas específicas y estructuras clasificables, con lo cual se puede establecer un modelo de reglas comunes y no estar hablando meramente de “excepciones” en cualesquiera de los casos que sí reúnan una narrativa identificable y lo suficientemente expandida o tratada como para poder ser estudiada en mayor profundidad. El otro aspecto teórico, la similitud entre formas narrativas en diferentes soportes, se ha respondido satisfactoriamente a través de lo establecido en estas conclusiones, así como de los datos aportados a lo largo del trabajo, que consideran como respuesta definitiva que son equiparables en muchos sentidos, a pesar de estar separados por plataformas audiovisuales. Además, casi cualquier narrativa presente en un videojuego puede ser adaptada a las otras formas, y viceversa: esta relación bidireccional rompe cualquier barrera de duda que quede al respecto de esta cuestión; salvo, claro está, esas contadas excepciones y obras singulares cuya existencia carecería de sentido de no ser porque son videojuegos, y la única forma de desentrañar su código literario es a base de interactuar con los mismos.

REFERENCIAS

- Asociación Española de Videojuegos. (2016). *El consumo global de videojuegos en España superó los 1.000 millones de euros en 2015*. Recuperado de:
<http://www.aevi.org.es/consumo-global-videojuegos-espana-supero-los-1-000-millones-euros-2015/>
- Bissell, T. (2010). *Extra lives: Why Video Games Matter*. Nueva York: Pantheon Books.
- Dille, F. & Zuur Platten, J. (2007). *The Ultimate Guide to Video Game Writing and Design*. Nueva York: Skip Press.
- Gómez-Martínez (s.f.). *Introducción a la literatura. Los géneros literarios: Narrativa*. Proyecto Ensayo Hispánico. Recuperado de:
<http://www.ensayistas.org/curso3030/genero/narrativa/>
- Grant, D. & Bizzocchi, J. (s.f.). *How Story Can Tell Games: Narrative and Micro Narrative as Components of Game Experience*. Instituto Tecnológico de Massachusetts.
- Kohler, C. (2006). *Behind the Shadow: Fumito Ueda*. Wired.com. Recuperado de:
<http://www.wired.com/2006/03/behind-the-shadow-fumito-ueda/>
- Majewski, J. (2003). *Theorising Video Game Narrative*. Bond University.

- Moliner, M. (2007). *Diccionario de uso del español María Moliner*. Madrid: Editorial Gredos

- Real Academia Española. (2001). Narrar. En *Diccionario de la lengua española* (22.^a ed.). Recuperado de: <http://dle.rae.es/?id=QGijoeC>

- Santo, A. (2014). *La narrativa de los videojuegos: presente y futuro, según sus creadores*. Recuperado de: <http://www.fsgamer.com/la-narrativa-de-los-videojuegos-presente-y-futuro-segun-sus-creadores-20140507.html>

- Szczepaniak, J. (2014). *The Untold History of Japanese Game Developers*. (Lugar de publicación sin especificar)

Videojuegos (En orden de aparición)

- *The Talos Principle* (Croteam, 2014)

- *PONG* (Atari, 1972)

- *Space Invaders* (Taito Corporation, 1978)

- *Shadow Complex* (Chair Entertainment, 2009)

- *Final Fantasy IV* (SquareSoft, 1991)

- *Ico* (Team Ico/SCE, 2001)

- *Nine Hours, Nine Persons, Nine Doors* (Chunsoft, 2009)

- *Bloodborne* (From Software/SCE, 2015)

- *Dead Rising* (Capcom, 2006)

- *Deus Ex: Human Revolution* (Eidos Montreal, 2011)

- *Dragon Age: Origins* (Bioware, 2009)

- *Way of the Samurai* (Acquire/Spike, 2001)

Otras fuentes mencionadas

- Cortázar, J. (1980). *Rayuela*. Barcelona: Bruguera.

- Kurosawa, A. (1964). *Yojimbo*. Japón.

BIBLIOGRAFÍA

Las siguientes referencias sirven para profundizar más sobre la temática que el trabajo expone:

- Costikyan, G. (2002). *I Have No Words & I Must Design: Toward a Critical Vocabulary for Games*. Tampere University Press.
- Esteve, J. (2012). *Ocho Quilates: Una historia de la Edad de Oro del software español*. Star-T Magazine Books
- Harold, G. (2011). *All your base are belong to us*. Nueva York: Random House, Inc.
- Paul Gee, J. (2003). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. Universidad de Wisconsin-Madison.
- Rusel, D. y Lee Wilson, J. (2002). *High Score! The Illustrated History of Electronic Games*. California: Osborne/McGraw-Hill.
- Zook, A. y Riedl, M. (s.f.). *Game Conceptualization and Development Processes in the Global Game Jam*. Instituto Tecnológico de Georgia.