



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

INSTITUTO
HCS
DE INVESTIGACIÓN
HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES

Configuración y Análisis de los Videojuegos como Obras Narrativas: Una Aproximación Hermenéutica

TESIS

para obtener el grado de
Doctor en Humanidades

Presenta

Mtro. Ismael Antonio Borunda Magallanes

Directora de tesis

Dra. Angélica Tornero Salinas

Cuernavaca, Morelos, [fecha pendiente].

Tabla de contenido

Introducción	5
Capítulo 1: Marco teórico para una aproximación hermenéutica a la narrativa en videojuegos	13
1.1 Problemáticas iniciales en torno a la naturaleza narrativa del videojuego	13
1.2 Marco general para una descripción del juego y de lo lúdico.....	20
1.3 Hacia una comprensión hermenéutica teórica de la narratividad del videojuego	34
1.3.1 La necesidad de una aproximación transdisciplinaria	35
1.3.2 Narratividad y escritura	39
1.3.3 Experiencia y representación del tiempo.....	45
1.3.4 Estructura e interpretación	48
1.3.5 El acto de narrar y seguir la historia	57
1.3.6 El estatuto comunicacional del relato.....	69
Capítulo 2: Los videojuegos como medio comunicativo, cultural y narrativo.	74
2.1 Descripción general los videojuegos como medio	74
2.2 Unidades elementales de sentido del videojuego	93
2.3 Marco semiótico para la articulación de estructuras de representación	100
2.4 De la estructura a la interpretación: el jugador como narrador	104
Capítulo 3: Primera aproximación hermenéutica: narrativas de la acción como agresión	126
3.1 Introducción: de la violencia como elemento narrativo e interactivo.....	126
3.2 <i>Final Fantasy VI</i> : drama épico de 16 bits.....	130
3.2.1 Los juegos de rol de consola y su legado narrativo	132
3.2.2 Escenificación interactiva en cinco actos	141
3.3 <i>Dark Souls</i> : el acto de narrar(se) uno mismo	161
3.3.1 Esbozo de <i>Dark Souls</i> y su universo narrativo	164
3.3.2 <i>Narración cronotópica</i> : narrar las ruinas del tiempo	173
3.3.3 Mismidad e ipseidad: ser y hacer en el abismo.....	194
Capítulo 4: Segunda aproximación hermenéutica: narrativas de la acción como metáfora	214
4.1 Introducción: la no violencia como posibilidad de interacción metafórica	214
4.2 <i>Gris</i> : surrealismo interactivo	219
4.2.1 Metáforas entre el lienzo y la pantalla.....	222
4.2.2 Demoler y esculpir la identidad.....	233
3.3 What Remains of Edith Finch: mirar a la muerte a los ojos	247

3.3.1 La primera persona en los videojuegos: ver con otros ojos	249
3.3.2 La interacción como narración, memoria y metáfora	256
Conclusiones	271
Apéndice: Breve historia de los videojuegos	289
Bibliografía.....	340

*A mis padres,
Antonio y Ofelia
que me ayudaron a leer desde los dos años,
me llevaron al cine a los tres,
me regalaron un Nintendo a los cuatro
y nunca repararon en que haya decidido dedicarme a semejantes naderías.*

Introducción

Now is the time to choose!
Die and be free of pain, or live and fight your sorrow.
Now is the time to shape your stories! Your fate is in your hands.
Final Fantasy X

What is a man but the sum of his memories?
We are the stories we live, the tales we tell ourselves.
Assassin's Creed: Revelations

Esta tesis nace en principio de dos temas de interés llevados al campo de la investigación académica en diferentes frentes, ninguno de los cuales está relacionado con los videojuegos, con su relevancia social actual o incluso con el goce de interactuar con ellos como medio, al menos en una primera instancia general.

El primero es la naturaleza de la relación de los individuos con las narraciones, las historias; no con *la narrativa* como género literario o categoría poética erudita, sino con cómo los seres humanos de la actualidad se relacionan con cualquiera y todas las historias que bullen en el imaginario colectivo, cómo y en qué grado delinear ciertos aspectos de la convivencia social, de la autopercepción, del desarrollo intelectual y de las prácticas humanas en sus diferentes contextos culturales, políticos o económicos.

A este particular interés, tan abierto como aquí se plantea, responde la hermenéutica como área del conocimiento dentro de las humanidades. No es la única disciplina que resuena en este ámbito, por supuesto, y, de hecho, la

hermenéutica subsiste sobre las bases que la lingüística, la teoría literaria, las diferentes vertientes del estructuralismo y las estéticas de la recepción han cimentado hacia la segunda mitad del siglo XX y hasta la actualidad; pero la hermenéutica fenomenológica orientada hacia la reflexión narrativa, desarrollada por autores centrales como Maurice Merleau-Ponty, Hans-Georg Gadamer y Paul Ricoeur, permite justamente abordar ese marco amplio desde un aparato teórico tan complejo como abierto a distintas posibilidades, desde la descripción objetiva de los dispositivos narrativos, prosa, imagen, sonidos, estructura, temas, hasta su consideración en el espacio del quehacer humano más propiamente existencial.

El segundo tema de interés es justamente las narraciones mismas, sus mecanismos, sus maneras de ser y de apropiarse del material del que está hecha la realidad para reformarlo en algo distinto de sí misma, pero que habla muchas veces con mucho mayor claridad que la filosofía o las ciencias; dependiendo de los oídos que escuchen, por supuesto. En particular, interesa la capacidad de esas historias y de quienes las narran de hacerlo de muy distintas maneras y a través de diversos medios. El aedo en el ágora, los heraldos en las plazas, la periodista en la columna del diario, la directora de cine en las salas y los diseñadores de juegos en las pantallas y tableros, cuentan todos historias. A pesar de que la epopeya en voz alta es determinadamente distinta al chisme de café (o quizá no tanto, y eso es parte del punto), ambas se reconocen como historias, como narraciones de eventos en el tiempo que muestran las acciones de mujeres y hombres de distintas índoles, las emociones que los impulsan o retienen, las ideas que ponen en acción y ven fructificar o fracasar. Estas representaciones artificiosas permiten dar forma y sentido a las acciones que cada individuo realiza en el devenir de su propia vida.

Es éste el contexto amplio que da lugar a la reflexión en torno a los videojuegos y a la *problemática de investigación* que aborda esta tesis: durante la corta carrera hasta ahora recorrida por los videojuegos en el panorama cultural, este medio ha mostrado un carácter “inherentemente narrativo”, como lo llaman François Jost y André Gaudreault con respecto del cine en *El relato cinematográfico*, de tal manera que sus creadores emplean sus herramientas discursivas para plantear mundos de ficción en los que se desarrollan tramas con personajes que realizan acciones y envuelven emocional o intelectualmente a sus audiencias. Sin embargo, pretender un acercamiento metodológico a esas experiencias narrativas es aún un ámbito de investigación nebuloso, puesto que sus audiencias no son solo eso, sino que son además partícipes de la experiencia misma de la narración. Mientras el libro o la película piden una participación solamente intelectual (que algunos llamarían pasiva) por parte de sus espectadores, los videojuegos requieren para su constitución como relatos las acciones directas de los jugadores, la interacción del jugador con la obra misma. Esta diferencia precisa de un marco teórico que admita con fundamentación suficiente el carácter narrativo de los videojuegos, de tal forma que pueda auxiliarse de las metodologías narratológicas cimentadas desde la antigüedad, y que integre su carácter lúdico interactivo al análisis, pues el tal implica posibilidades en la construcción de sentido que le son propias.

La *hipótesis* por desarrollar es, pues, la siguiente: *los videojuegos son un medio de expresión capaz de articular narraciones a través de las herramientas discursivas que le otorgan sus características técnicas; en particular, la capacidad de integrar las acciones concretas de los jugadores a la narración y, más aún, que el desenvolvimiento de esa narración está determinado por tales acciones. La*

hermenéutica fenomenológica, entonces, se constituye como un marco teórico apropiado para el análisis de los relatos articulados a partir de la interacción de los videojuegos con sus jugadores, y que los mismos comportan sentido.

Por narraciones se entiende aquellas obras creativas soportadas por un medio material, texto escrito u oral, imágenes fijas o en movimiento, música, representación escénica, etcétera, que disponen discursivamente una serie de eventos, ficcionales o verídicos, de tal manera que pueden interpretarse lógicamente o cronológicamente como una historia. Esta definición responde al desarrollo de la narratología de la segunda mitad del siglo XX, planteada principalmente por estructuralistas como Roland Barthes, Mieke Bal y Gerard Genette, de lo cual la hermenéutica fenomenológica se vale para explorar sus propios planteamientos. Respecto de ello, el autor central del que partirá la propuesta teórica de esta tesis es el filósofo francés Paul Ricoeur, a quien se debe el planteamiento de la narrativa como forma de la experimentación de la realidad mediante lo que él llama el *círculo hermenéutico*, y que describe a lo largo de su obra, especialmente en su tratado en tres tomos *Tiempo y Narración*, con la teoría de la *triple mimesis*.

Es necesario aclarar también que los juegos a los que esta tesis hace referencia como obras narrativas no son todas las obras que pueden catalogarse técnicamente como videojuegos, pues algunos de ellos no pretenden articular eso que se ha definido como narración, a pesar de que puedan intuir una cierta ilación de acciones de manera abstracta. Los *videojuegos narrativos* son aquellos que sí comportan esta intención narrativa, plantean un mundo ficcional posible en el que se albergan las acciones y eventos de una historia y una trama, con su propio espacio, tiempo y personajes.

Por estas explicaciones es evidente que el bagaje teórico de esta tesis proviene principalmente de la narratología derivada de la teoría literaria; aunque los videojuegos en general son ya un objeto de estudio con décadas de investigación de respaldo, incluso en países de habla hispana, y ello de ninguna manera será ignorado a lo largo de esta investigación, ese historial académico se ha preocupado en su mayor parte por una dimensión del artificio, la técnica y factura de los videojuegos, orientado más hacia la comunidad creadora y a la industria que al estudio humanístico, por lo que un particular marco de análisis desde las humanidades es una tarea aún abierta a la que esta tesis pretende contribuir de manera significativa.

En cierto modo, la tesis se plantea como una justificación del papel de los videojuegos en la red de prácticas narrativas de la cultura, frente a diversas posturas que lo cuestionan a manera de menoscabo. Aunque este punto surge en diversos momentos de la reflexión de este trabajo académico, es solamente un resabio de la reflexión misma, no un puntual objetivo. Más bien se asume que esta justificación no es del todo necesaria, en tanto la realidad social ha adoptado a los videojuegos como medio con cada vez más amplia soltura, y que creadores de otros medios de expresión los integran a su bagaje personal, a sus inspiraciones creativas. En lugar de ello, esta tesis se propone como *objetivo general* dar un siguiente paso en ese desarrollo sociocultural: atender directamente la problemática planteada y propiciar el análisis de videojuegos como formas de narrar en el marco del rigor académico de las humanidades.

Los *objetivos particulares* que se desarrollan en cada uno de los capítulos son los siguientes: 1. Presentar el carácter narrativo de los videojuegos y explicar

mediante los postulados teóricos de la hermenéutica fenomenológica las dificultades y posibilidades de un análisis formal de los relatos articulados en este medio. 2. Describir las características técnicas y formales de los videojuegos, así como sus herramientas discursivas, para plantear una base estructural de la cual partir para el análisis hermenéutico. Y, 3. Realizar análisis en forma sobre obras concretas que permitan abordar aspectos presentes en un mucho más amplio espectro de títulos con los cuales compartan características.

La tesis se plantea, entonces, en cuatro capítulos, dos como exposición y desarrollo del marco para el análisis, y los dos siguientes como el análisis en sí. El primer capítulo, “Marco teórico para una aproximación hermenéutica a la narrativa en videojuegos”, describe con mucho mayor detenimiento los lineamientos de la hermenéutica y la naturaleza de los videojuegos como obras narrativas que se han esbozado en esta introducción. Se presenta un panorama general de los videojuegos y las problemáticas que implica un acercamiento hermenéutico a los mismos, luego se hace una reflexión en torno al papel y significado de los juegos en la cultura, y finalmente se elabora el marco teórico concreto alrededor de la hermenéutica fenomenológica que permita realizar el acercamiento formal al análisis.

El segundo capítulo, “Los videojuegos como medio comunicativo, cultural y narrativo”, tiene un carácter más técnico descriptivo, y se propone presentar las características materiales e inmateriales de los videojuegos como medio de expresión. Comienza directamente con esa descripción, para luego proponer una categorización de sus aspectos lingüísticos discursivos, en particular de los elementos de su lenguaje que pueden denominarse *materias de la expresión*,

imágenes, sonido, y sus mecanismos de interacción con el jugador, llamados comúnmente *gameplay* o jugabilidad. Al final del capítulo se recogen todos estos planteamientos y se incorporan a la reflexión hermenéutica narrativa a partir de las reglas y mecánicas en los juegos, y se explica cómo las acciones del jugador se manifiestan como parte de la narración.

A partir del capítulo tercero, “Primera aproximación hermenéutica: narrativas de la acción como agresión” se realizan los análisis en forma. Se eligieron cuatro juegos narrativos, divididos en grupos de dos. Los primeros dos juegos, *Final Fantasy VI* (Squaresoft, 1994) y *Dark Souls* (Bandai-Namco, 2011), tienen como característica común, no solo entre ellos sino con el más amplio porcentaje de videojuegos de amplia difusión, el desarrollarse alrededor de mecánicas que representan alguna forma de violencia física. Aunque la discusión en torno a esa violencia como problemática social no escapa al análisis, no se plantea ninguna forma de juicio moral al respecto, sino que se observa cómo esa violencia constituye formas de acción, las acciones del propio jugador, que dan sentido a los relatos narrados por cada uno de estos títulos.

El último capítulo, “Segunda aproximación hermenéutica: narrativas de la acción como metáfora” analiza dos juegos que no articulan sus historias en torno a acciones agresivas, sino que presentan narrativas de sentido metafórico. *Gris* (Devolver Digital, 2018) es una aventura visual abstracta que representa el viaje emocional de un personaje femenino a través de iconografía surrealista. *What Remains of Edith Finch* (Annapurna Interactive, 2017) es un relato de relatos, inspirado en la narrativa de Gabriel García Márquez, que retrata la trágica historia de una familia a través de sus recuerdos. Ambos títulos, pertenecientes a una

reciente oleada de videojuegos independientes, integran las acciones del jugador a la construcción de sentido de sus respectivas historias, y resaltan un claro énfasis en llevar su experiencia de juego hacia una reflexión profunda y emotiva.

Aunque los primeros dos capítulos pretenden ser exhaustivos en cuanto a la cimentación del marco teórico, son realmente los análisis los que conforman el grueso de la reflexión, y en ellos se desarrollan mucho más ampliamente las posibilidades de la hermenéutica como modelo de análisis para este medio.

Adicionalmente, se ofrece un apéndice en el que se hace un recorrido mínimo de la historia de los videojuegos desde la década de 1950 hasta la actualidad como herramienta de referencia rápida para los eventuales lectores de esta tesis. Esto se considera relevante porque el texto, en parte, está dirigido a lectores que no estén del todo familiarizados con el medio y que busquen en esta investigación un punto de encuentro entre los videojuegos y los estudios humanísticos en general.

Queda solo agradecer al Posgrado en Humanidades del Instituto de Investigación en Humanidades y Ciencias Sociales de la UAEM la oportunidad de desarrollar este tema de tesis, en especial siendo parte de la primera generación del programa de doctorado. A la Dra. Angélica Tornero Salinas, quien fungió como directora de la investigación, cuya instrucción y tutela en el aspecto teórico fueron fundamentos imprescindibles para llevarla hasta su conclusión, así como a las doctoras Samadhi Aguilar Rocha y Beatriz Alcubierre Moya, miembros del comité tutorial, cuyas aportaciones fueron también invaluable y necesarias, además de mostrar siempre genuino entusiasmo por el desarrollo de la tesis.

Capítulo 1: Marco teórico para una aproximación hermenéutica a la narrativa en videojuegos

1.1 Problemáticas iniciales en torno a la naturaleza narrativa del videojuego

Este primer capítulo tiene como propósito dilucidar en el marco de los objetivos, y delimitando pertinentemente los alcances de los conceptos que se plantearán, definir qué es un videojuego y cuáles son las características de aquellos que conforman el objeto de estudio de esta tesis, es decir, en una primera clasificación, *videojuegos narrativos*. Esta reflexión será la conclusión de una serie de consideraciones que deben ser llevadas a cabo para tal finalidad: antes de definir al videojuego, habrá primero que definir qué es un juego, qué es jugar, qué elementos caracterizan al juego de otras actividades humanas, y en específico qué aspectos del juego lo convierten —en determinados casos— en una narración. Una vez conseguido ese objetivo, deberán luego plantearse las coincidencias conceptuales, estructurales y pragmáticas del juego con otras formas de narrar, concretamente con la literatura y el cine¹, que, como medios eminentes en el imaginario cultural de los siglos XX y XXI, han influenciado de forma irrenunciable la conciencia artística detrás de la creación de los videojuegos modernos, que puede fecharse a partir de la década de 1980. Finalmente, se prevé entender cómo los videojuegos se

¹ Valdría incluir los cómics e historietas en el análisis comparativo propuesto, en parte porque éstos y los videojuegos han compartido su camino histórico y cultural de manera significativamente estrecha en términos de su audiencia, temáticas y roces con la comunidad académica; pero de manera más importante aún, porque comparten también elementos visuales y textuales, en particular, la manera que diferencian información no diegética dirigida directamente al lector, e información diegética contenida en el mundo de la obra, que cine y literatura pueden presentarse también, pero les es mucho menos característico.

instituyen no sólo como medios narrativos, sino además como medios eminente e irreductiblemente transdisciplinarios —lo que no esencialmente novedoso, ya desde el propio teatro clásico y la representación musical del aeda y el juglar se observa una clara convivencia de disciplinas—, pues presentan un carácter múltiple en tanto a las técnicas y manifestaciones artísticas involucradas en su ejecución; el punto aparte del caso presente es averiguar cómo es que el videojuego implementa las disciplinas que le son intrínsecas en la construcción de relatos.

Se plantea, entonces, construir una base sistemática sobre la cual realizar el análisis propuesto como objetivo central de esta investigación. Tomando como modelo las reflexiones que realiza Paul Ricoeur en *Del texto a la acción: ensayos de hermenéutica II* (2002), es necesario reconocer la estructura de un texto antes de precipitarse a la interpretación hermenéutica, es decir, antes de pretender una reflexión no solo de orden racional en torno al objeto mismo, sino en tanto objeto en el mundo, pensado y experimentado por un *ser en el mundo*, y la subsecuente descripción que de tal ejercicio de interpretación deviene:

El arraigo fenomenológico de la hermenéutica no se limita a esta afinidad muy general entre la comprensión de textos y la relación intencional de una conciencia con un sentido que tiene delante. (...) Dado que primero estamos en un mundo y pertenecemos a él con una pertinencia participativa irrecusable, podemos, en un segundo lugar, enfrentarnos a los objetos que pretendemos constituir y dominar intelectualmente. (30)

Los textos literarios, que Ricoeur toma como objeto de su análisis, se estructuran a partir de signos, formas y referencias, todas dadas por un lenguaje reconocible e inteligible, que a su vez implica la existencia, intención y ejecución de un sujeto creador (o sujetos creadores, en el caso del videojuego, dada la complejidad de su factura, como la del filme), de tal manera que es posible lograr una *explicación* a partir del análisis de la estructura del texto que dé lugar a una *comprensión hermenéutica* del mismo. Esta forma de aproximación al objeto será la medida para el análisis del fenómeno narrativo en los videojuegos que propone la presente tesis, de tal manera que se vuelve imprescindible construir un marco estructural del videojuego que permita describirlo y reflexionar sobre él. No obstante, por los elementos propios de la descripción que hace Ricoeur en cuanto al carácter primordialmente temporal de las narraciones, que sistematiza más ampliamente en su tratado en torno a la *triple mimesis* en *Tiempo y Narración* (2004), aquello que será descrito como narración en el videojuego se distenderá no propiamente como un sistema de orden estructural específico (la complejidad que ello implica, dadas las diversas variantes en tipos de juegos, elementos internos y propuestas de interacción, vuelve tal cometido no solo inasequible, sino intrascendente), sino precisamente a partir de lo que el mismo Ricoeur explica en cuanto a su concepción hermenéutica de lo narrativo, manifestada a partir de acciones en el tiempo, de prácticas concretas realizadas por individuos que existen en el mundo.

Lo que se ha de interpretar, en un texto, es la propuesta de un mundo, el proyecto de un mundo que yo podría habitar y en el que podría proyectar mis potencialidades más propias. (Ricoeur, *Del texto a la acción* 51-52)

Ricoeur lo observa en el texto literario, pero el énfasis que esta forma de concebir los textos y la realidad confiere a las acciones la revela por demás pertinente para los videojuegos como medio artístico y narrativo. La principal característica de los videojuegos en contraste con otros medios es la trascendencia de las *acciones concretas* que el usuario realiza para interactuar con la obra. Las acciones del jugador como sujeto en el mundo permiten la interpretación del relato no únicamente a partir la *refiguración* del mundo representado en la obra, fenómeno que Ricoeur denomina *mimesis III*. Las *mimesis I y II*, *la prefiguración y la configuración*, son ámbitos en los que el lector de novelas y el espectador de cine no tienen injerencia directa, son el campo de acción del sujeto creador que se observa en el mundo y al mundo, y *configura* un texto narrativo a partir de ello.

No así en el videojuego. En el videojuego no hay un relato *configurado* dado como tal en su totalidad; si bien existe una instancia creadora² reconocible y ésta configura un relato en cuanto convierte al mismo en texto, imágenes, sonido y código informático, el jugador, en contraste con el lector y el espectador, toma también parte en la configuración del relato. Así pues, es posible ofrecer hasta ahora una afirmación teórica que será sometida a comprobación durante el desarrollo de esta tesis: el videojuego como obra narrativa subvierte el proceso de la triple *mimesis* en tanto en aquél la configuración, y no únicamente la refiguración del

² Se elige hablar más bien de *instancia* creadora en lugar de sujeto creador, pues los videojuegos muy raras veces son el resultado de un proceso de creación individual. Incluso en el cine se reconoce la figura del director como individuo creativo y cuya intención puede predominar por encima del resto del equipo de producción (lo que en sí mismo es cuestionable). En el caso de los videojuegos, tradicionalmente se reconoce a todo el estudio que lo desarrolla, y las referencias profesionales a la producción de un proyecto lo aluden como instancia creadora. Eidos Montreal, From Software y CD ProjektRed son algunos ejemplos contemporáneos relevantes.

relato, requiere de la intervención del jugador a través de *acciones concretas*, definidas en el marco de lo que la terminología contemporánea de la industria y la academia han llamado *mecánicas y sistemas de reglas*.

Esto es debatible, sin duda, y da lugar a una reflexión por demás amplia que será el tema central de la última sección de este capítulo. Desde la perspectiva fenomenológica de Wolfgang Iser, la interpretación de un texto literario (y de un filme en el mismo sentido) ocurre como un fenómeno progresivo al final del cual se tiene una visión global de la obra. Esta visión es fundamental como parte de la reflexión que se llevará a cabo más adelante en torno a la hermenéutica del videojuego, pero por ahora trae a debate un aspecto crítico: para Ricoeur y para Iser, el texto está dado, configurado para el primero, estructurado apelativamente para el segundo; puede agregarse aquí lo dicho por Roman Ingarden en *La obra de arte literaria* (1998), colocado también en la línea fenomenológica husserliana, quien habla del texto literario como un objeto terminado. Sin considerar, por lo pronto, la posibilidad de nuevas ediciones de un mismo texto (aspecto que igualmente comparten el cine y los videojuegos), estos autores coinciden en la naturaleza objetiva del texto: es un objeto terminado, es decir, que ha culminado, por una parte, un proceso de configuración, y por otra, que puede ser observado en su totalidad, si bien mediante una experiencia hermenéutica que es también procesal y temporal³ en sí misma. El videojuego, pues, parece poner en crisis esta concepción de obra, que para el texto literario resulta suficiente, o al menos adecuada. Son ampliamente difundidas las

³ Es decir, que implica una interpretación realizada con base en retenciones y protensiones como lo plantea Husserl, característica igualmente compartida por los medios puestos en contraste hasta ahora.

voces profesionales que proclaman al videojuego como una obra no terminada a la que el usuario debe aportar los últimos elementos para su configuración.

Nosotros como desarrolladores lanzamos productos que están, por necesidad, incompletos. (...) En cualquier otro medio artístico, el proceso creativo termina cuando el artista pone su trabajo sobre la mesa por última vez. (...) En los videojuegos, el jugador es parte del proceso creativo, sus acciones son generativas, sin su ayuda, los juegos permanecerían incompletos. Ellos (los jugadores), sin duda, deben ser considerados como artistas.⁴ (Portnow, "The role of the player" 2012)

Esta manera de entender la obra artística se observa también en algunas vertientes de arte plástico contemporáneas que requieren de una intervención activa por parte de los espectadores. En la exposición *Pseudomatismos*, del artista plástico mexicano Rafael Lozano-Hemmer, las instalaciones implican y demandan la interacción entre los visitantes y las obras para que su sentido se haga manifiesto, como una proyección de luz que plasma texto sobre una pared, el cual puede ser alterado por los espectadores al proyectar estos su propia sombra, la que, mediante cámaras y procesos informáticos, actúa como un elemento más de la instalación.

Cualquier pretensión de autonomía en un programa es tan solo una simulación. En palabras del artista, un pseudomatismo intenta hacer tangibles las

⁴ We as developers ship products that are, by necessity, incomplete. (...) In any other artistic medium, the creative process ends when the artist sets down the work for the last time. (...) (In videogames) the player is a part of the artistic processes, their actions are generative, without their help, games are left incomplete. They must, indubitably, be considered as artists. (Traducción del Autor, en adelante TdA.)

predeterminaciones inherentes a esas simulaciones. Por definición, el pseudomatismo es una acción casi-voluntaria: si el autómatas actúa 'por sí mismo', la obra de Lozano-Hemmer al contrario busca actuar 'en relación'. (MUAC 2015)

Así, es posible también apelar en esta discusión al concepto de apropiación de Ricoeur, por el que explica que el lector se apropia del texto literario en cuanto lo refigura, habita el mundo del texto a partir de las potencialidades que les son propias, pero que son proyectadas desde lo que H. G. Gadamer llama *la cosa del texto*, aquello que proyecta como posibilidad de una realidad. No obstante, no es una libertad absoluta para el lector, pues, como se ha señalado, *el texto está dado*, la configuración del relato es explícita, objetiva y de carácter estructural.

Apropiarse es conseguir que lo que era ajeno, se vuelva propio. Aquello de lo que nos apropiamos es siempre la cosa del texto. Entonces el cambio del yo, dueño de sí mismo, por el sí mismo, discípulo del texto. (Ricoeur, *Del texto a la acción* 53)

Puede hablarse entonces también de una apropiación en el acto de jugar, pues las acciones del jugador por un lado están delimitadas por los confines de posibilidad del juego, pero son las acciones *del* jugador, por las que se apropia del espacio virtual, y lo habita, proyectando sus propias potencialidades.

Por otra parte, Ricoeur refiere a los textos literarios como narraciones porque *representan* acciones, aludiendo de manera eminente a Aristóteles y su *Poética*. La tragedia imita las acciones de hombres nobles, y tales acciones dispuestas en un orden cronológico construyen ante la audiencia una trama. No obstante, las mismas

acciones son entendidas e interpretadas por la audiencia dada su experiencia con el mundo real, son capaces de experimentar una catarsis (aludiendo a la propia *Poética* en este caso, pero asumiendo esta catarsis más bien en términos de una acción perlocutiva según la pragmática) al relacionar las acciones representadas en el texto con las acciones que ellos realizan en su propia vida; pero las acciones del espectador y las representadas en el texto no están directamente relacionadas, no se afectan entre sí sino en la propia experiencia hermenéutica. Es en este punto de la interpretación del videojuego, lograda en términos exclusivamente estéticos en los casos de la literatura y el cine, que ésta es posible a través de las acciones concretas realizadas *por el espectador*, convertido ahora en *jugador*, este término se muestra por demás conveniente por remitir de forma directa al videojuego como medio, pero también por hacerlo de forma metafórica al implicar que el espectador *juega*, interpreta (*plays*) un papel imprescindible en la propia configuración del relato. Dado que estas acciones forman parte de lo que es representado como trama en el relato narrado por el videojuego, es necesario entender tales acciones como un acto de configuración.

El tratamiento de esta perspectiva hermenéutica del videojuego será el eje central de capítulos posteriores, pero es necesario presentarla en esta primera parte del planteamiento puesto que las descripciones que se pretenden lograr procurarán siempre tomar en cuenta esa concepción y se dirigirán a ella como criterio central.

1.2 Marco general para una descripción del juego y de lo lúdico.

Hechas las reflexiones preliminares, cabe una más como pivote para el presente capítulo: un marco de reflexión en torno del juego en general (nótese que se habla en este momento de juego y no de videojuego específicamente) como asunto cultural y como medio de expresión para la narrativa.

Definir qué es y en qué consiste en esencia el juego, práctica presente no sólo de forma independiente a las diferentes civilizaciones y desarrollo histórico en distintos puntos geográficos y temporales, sino incluso en seres vivos no humanos (justo con esa observación comienza Johan Huizinga en *Homo Ludens*), se muestra como una problemática que demanda su propia reflexión crítica. Aunque existen elementos comunes entre sus muy diversas manifestaciones, en la práctica, los juegos han suplido necesidades culturales y sociales igualmente diversas, y no todas son aplicables entre sí, además de que constantemente cruzan fronteras entre ámbitos del quehacer humano, religión, socialización, medios de producción económica, resolución de conflictos o reconocimiento del mundo, que tampoco son necesariamente compatibles, por lo que, para los intereses de esta investigación, se apuntarán únicamente los más relevantes en general en primera instancia, y los que sean pertinentes en el caso de los videojuegos en particular.

Este marco referencial parte de los contrastes observados entre las reflexiones realizadas por Johan Huizinga en *Homo Ludens* (2000), Hans-Georg Gadamer en *La actualidad de lo bello* (1991), y la síntesis que del tema hace Simon Engenfeldt-Nielsen (*et al.*) en *Understanding Video Games* (2008), que a su vez recoge las nociones de autores como Ludwig Wittgenstein, Roger Caillois y Marshal McLuhan. Además, se toma siempre en cuenta la perspectiva

hermenéutica de Paul Ricoeur y Wolfgang Iser para continuar la línea del apartado anterior con respecto de lo narrativo.

La primera descripción en la que se logra un consenso contundente, pues prácticamente todos los autores mencionados lo señalan, o al menos lo implican, es que el juego es una práctica social no exclusiva del ser humano y que no presenta fines prácticos o materiales en sí misma, sino que busca alguna forma de expresión de “lo vivo” (en palabras de Gadamer) o “lo espiritual” (en palabras de Huizinga).

En primer término, sin duda, un movimiento de vaivén que se repite continuamente. Piénsese, sencillamente, en ciertas expresiones como, por ejemplo «juego de luces» o el «juego de las olas», donde se presenta un constante ir y venir, un vaivén de acá para allá, es decir, un movimiento que no está vinculado a fin alguno. (Gadamer 31)

Es una forma instintiva de expresión, que, sin embargo, en el caso específico del juego en los seres humanos, logra construir sentido: “(El juego) es una función *llena de sentido*. (...) Todo juego *significa* algo” (Huizinga 12). Estos dos autores presentan una diferencia interesante en este punto: Huizinga insistirá en que el juego es un asunto primordialmente espiritual, ligándolo indefectiblemente a este carácter instintivo, *supralógico* (15), a pesar de que lograr una construcción de sentido nunca le es ajeno. Gadamer, en cambio, busca empatar el carácter inmanente de lo vivo con la racionalidad que el juego presenta en su práctica cultural: si bien el juego emana de este vaivén, del impulso del movimiento

aristotélico (Gadamer 32), no existe un juego como manifestación cultural que no guarde una estructura racional, y es de ella de la que se deriva cualquier forma de sentido. Como apunte notable, este autor encuentra tal sentido como una forma de autorrepresentación del movimiento mismo que le da origen; el primer sentido referido del juego es el juego en sí. Por su parte, Huizinga argumenta su concepción de la siguiente manera:

Pero quíerose o no, al conocer el juego se conoce el espíritu. Porque el juego, cualquiera que sea su naturaleza, *en modo alguno es materia*. (...) La existencia del juego corrobora constantemente, y en el sentido más alto, el carácter supralógico de nuestra situación en el cosmos. (...) Nosotros jugamos y sabemos que jugamos; somos, por tanto, algo más que meros seres de razón, *puesto que el juego es irracional*. (15, cursivas añadidas)

Aquí vale objetar las partes resaltadas en cursivas, sobre todo la primera. Resulta por demás debatible el carácter espiritual de herencia hegeliana que Huizinga adjudica aquí al juego. Asume que jugar responde a una naturaleza espiritual inmaterial, lo que bien puede admitirse dada la coincidencia entre las perspectivas consideradas, pero no parece posible afirmar que el juego no sea en “modo alguno” material. Ha sido dicho que la naturaleza de las narraciones no puede prescindir de las acciones en el tiempo, y esas acciones deben ser *realizadas* por alguien, quien para ello *utiliza* su cuerpo; incluso pensar es una acción física, señalable y descriptible en el mundo, y el propio Huizinga argumentará las posibilidades narrativas del juego más adelante. El juego no puede, pues, prescindir

de un carácter material, por más espiritual que resulte su motivación. No existe el juego sin la acción de jugar. Así pues, el juego es una práctica que participa del orden material.

Más adelante Huizinga admite que para el análisis formal, independientemente de la disciplina interesada en cada caso, se hace necesaria la aproximación concreta al hecho del juego y las acciones que lo constituyen. Enumera algunos elementos comunes a todas las expresiones lúdicas. En particular resaltan dos: el lenguaje y el mito, este último entendido como diégesis o trama en la terminología aristotélica, aunque hace una importante alusión a la función cultural del mito en su sentido clásico. Reconoce en éste la suplencia a la necesidad humana de explicarse el mundo y el rol de los individuos en él. Luego observa el rito y encuentra los mismos elementos, por lo que juego, lenguaje, narración e interpretación del mundo son asuntos culturales indisolubles, todos ellos elementos con los que coincide Gadamer; vale señalar que Gadamer refiere a Huizinga directamente.

Se vuelven relevantes estas observaciones también a la luz de las comparaciones que Paul Ricoeur y Wolfgang Iser hacen entre literatura y conocimiento del mundo. Ambos autores encuentran un elemento de experimentación lúdica (aquí el adjetivo ha sido añadido, pero se intuye su rotunda pertinencia) en la lectura de textos literarios. Ricoeur, por ejemplo, explica que la ficción es análoga, en tanto forma de interpretación del mundo, al experimento científico.

La fábula imita la acción porque construye con los recursos que le provee la ficción los esquemas de inteligibilidad. El mundo de la ficción es un laboratorio de formas en el cual ensayamos configuraciones posibles de la acción para poner a prueba su coherencia y plausibilidad. (Ricoeur, *Del texto a la acción* 21)

El experimento científico busca reproducir un fenómeno observable en el mundo, pero reconstruido a través del artificio; en tanto experimento, realmente no reproduce el fenómeno en sí, sino que, como se ha dicho, lo representa, pero la información que arroja es válida en cuanto al mundo. La ficción no se observa tampoco en el mundo, es un artefacto construido, *poiético*; pero, de todas formas, la manera en que representa la realidad habla al lector sobre esa realidad. El juego, pues, se coloca en el mismo ámbito de la representación artificiosa del mundo, presenta barreras de contención que lo distancian claramente del fenómeno real que refiere; y, sin embargo, la experiencia de jugar habla a los jugadores acerca del mundo del que el espacio de la representación se aísla.

A esta separación Huizinga llama más adelante *el círculo mágico*. Engenfeldt-Nielsen alude al término de Huizinga, y lo critica argumentando que, para definir *qué* es un juego en contraste con cualquier otra actividad humana, resulta insuficiente. La delimitación de Huizinga remite a una serie de características concretas, que entre las más importantes encuentra una intención asumida por los jugadores de someterse a un sistema de reglas aplicables *solamente en el contexto del propio juego*, y que difieren, si no drásticamente del mundo cotidiano, al menos lo suficiente como para considerarlas sujetas a una lógica propia (lo que para Gadamer es un aspecto trascendental). Tómese como ejemplo el fútbol soccer. En el mundo

cotidiano, no hay ninguna razón lógica o material para conformar grupos específicamente de once personas, confrontarlos entre sí, disponerlos en un espacio con porterías en los extremos, que intenten cada uno mantener el control de un balón para introducirlo en la portería del equipo contrario, y así llegar a un estado de superioridad sobre el otro equipo al final de un tiempo establecido; pero pese a esta arbitrariedad en su forma, a nadie le resulta absurdo tal sistema de reglas en el contexto del juego.

Engenfeldt-Nielsen bien critica la estipulación de Huizinga en torno a este sistema de reglas propio, y explica que el mismo sistema en sí no puede ser un criterio de definición formal (lo que para este autor es un objetivo de primera importancia), pues existen muchos otros contextos de actividad humana en los que pueden reconocerse sistemas de reglas propios: una cena formal demanda unas determinadas maneras de proceder y relacionarse unos con otros, por ejemplo. Si bien una definición formal incuestionable en torno al juego como estructura es inasequible, y ni Huizinga ni Gadamer apuntan a una conclusión de esa naturaleza, Huizinga propone tres características esenciales del juego como práctica cultural que lo disciernen de forma más particular:

1. *El juego se ejerce siempre en libertad, o como una forma de expresión de la libertad; si es impuesto, no es juego.*

Huizinga obvia los cuestionamientos deterministas, y explica una libertad de elección en cuanto a la actividad en sí: se juega porque se elige jugar, si hay alguna forma de dependencia material o coercitiva, no hay juego. Esto da lugar a más cuestionamientos: ¿No hay juego entonces cuando la práctica del mismo se

convierte en modo de producción? El deporte profesional es el ejemplo más evidente, y los videojuegos también han desarrollado esta práctica en los llamados *eSports*, competencias deportivas instituidas alrededor de juegos como *League of Legends* o *Super Smash Bros. Melee*. El autor admite que la transición de una actividad lúdica hacia una forma no propiamente lúdica de la misma es posible y, de hecho, se observa como una constante en las diferentes culturas; los juegos han tomado formas ritualísticas o religiosas en diversas civilizaciones. De cualquier manera, el principio esencial de la voluntad no sometida a intereses ulteriores es cumplido también en el videojuego, pues es primordialmente una actividad de ocio en el sentido que le confiere su etimología latina, esparcimiento, reflexión y consideración.

En cualquier momento puede suspenderse o cesar por completo el juego. No se realiza en virtud de una necesidad física y mucho menos de un deber moral. No es una tarea. Se juega en tiempo de ocio. Solo secundariamente, al convertirse en función cultural, veremos los conceptos de deber y tarea vinculados al juego.
(Huizinga 20)

En esto también se emparenta con la literatura y las artes. No hay una obligación material para su goce, se decide leer una novela, se decide ver una película o ir al balé. Y efectivamente, es posible convertir esas acciones en formas de producción material o simbólica; quien aprecia la literatura como experiencia estrictamente estética/lúdica puede convertirse en investigador en humanidades o

en comerciante de libros, pero el principio de libertad permanece en la más elemental concepción de estas actividades.

2. *El juego escapa a la vida de lo cotidiano, o más específicamente, de lo corriente, lo tomado por asunto serio. Se juega siempre en una esfera que le es propia al juego, que no depende de los asuntos mundanos, sino que construye su propia realidad, un “como si”.*

Esto no excluye que haya seriedad en el juego, aunque las implicaciones semánticas parezcan apuntar al absurdo. El juego bien puede demandar un compromiso emocional que va más allá de la diversión inconsecuente. Las amistades rotas por encuentros ocurridos en una esfera de realidad de lo lúdico quedan efectivamente rotas; o viceversa, por supuesto. Las acciones realizadas en el contexto del juego pueden y de hecho afectan a la realidad corriente. Pero el juego necesita construir su propia realidad, su *círculo mágico*, lo que se relaciona también con la experiencia literaria. El texto narrativo construye su propia realidad, independiente del todo del mundo del lector, pero el lector interpreta a ese nuevo mundo creado a partir de su propia experiencia. Resulta no poco sorprendente —y quizá un tanto sospechoso— que Wolfgang Iser utilice la misma expresión para definir lo que él llama *el pacto de ficción* cuando el lector asume la realidad del texto *como si* fuera realidad, justo como un niño que hace *como si* una fila de sillas fuera un tren en movimiento y él se coloca como el maquinista en la silla del frente.

3. *El juego existe dentro de determinados límites de tiempo y espacio, agota su curso y su sentido dentro de sí mismo.*

Esta tercera característica es una extensión y consecuencia de la anterior, por lo que se explicará ahora el asunto del mundo del juego con más detenimiento.

La libre decisión de jugar implica la separación entre el mundo de aquello de lo que el jugador se desprende momentáneamente, el mundo real, y el mundo en el que se adentrará durante el juego. Y una vez que el juego termine, cuyos límites son determinados por circunstancias primordialmente espacio-temporales según esta concepción, se suspenderá el momentáneo mundo del juego, y se regresará al mundo corriente.

El estadio, la mesa de juego, el círculo mágico, el templo, la escena, la pantalla, el estrado judicial, son todos ellos, por la forma y la función, campos o lugares de juego; es decir, terreno consagrado, dominio santo, cercado, separado, en los que rigen determinadas reglas. Son mundos temporarios dentro del mundo habitual, que sirven para la ejecución de una acción que se consuma en sí misma. (Huizinga 23)

Caben aquí un par de observaciones. Primero, es importante tomar la nota de Huizinga en cuanto a que la diferencia entre el espacio del juego con otros espacios cerrados es dada por la práctica cultural antes que por las diferencias formales y funcionales, que según el autor son nulas. También cabría notar que Huizinga está omitiendo para su conveniencia muchos aspectos importantes, como que la mayoría de los espacios sagrados están efectivamente marcados por instancias institucionalizadas, el estrado judicial, el salón de clases, y, por supuesto, el templo o el santuario, mientras que los espacios de juego, por lo general, son improvisados o, más propiamente, arbitrarios, no requieren de institucionalización

para funcionar como espacios de juego, aunque ciertamente sean susceptibles de institucionalización, como los estadios olímpicos o los campos de golf.

Esto es homologable a la reflexión que hace Michel de Certeau en su artículo “Andar la ciudad” (2008), en el que explica cómo la ciudad-concepto, entendida en los términos de la discursividad y el poder de Michel Foucault, se degrada frente a las prácticas cotidianas de los individuos que actúan no conforme a parámetros establecidos y verticalmente reforzados por la disposición urbana, sino por actos de resistencia a esa disposición, creando y definiendo los espacios conforme a prácticas, no a su forma y su función. La diferencia resulta, no obstante, insoslayable: las prácticas de las que habla de Certeau determinan la “vida social” (a partir tanto de prácticas sociales como individuales), mientras, como se he insistido, el juego se constituye como mundo aparte de esa vida social. Sin embargo, la dinámica de apropiación es paralela, el juego se apropia del espacio precisamente al determinarlo en torno a una práctica, el acto de jugar, de la misma manera que los individuos se reapropian del espacio urbano al observarlo, andarlo y resistirlo. Se observa también en esta comparación que las características propuestas por Huizinga son consistentes: la apropiación del espacio de juego se suspenderá en cuanto termine el mismo, mientras que las prácticas urbanas transforman la ciudad de manera más o menos permanente (hasta que, por supuesto, sea transformada por nuevas prácticas).

La segunda observación deviene justo de esta última diferencia. Solo el juego transforma el espacio de manera temporaria, como describe la cita. Los otros espacios son transformados, sobre todo los sometidos a una condición institucionalizada, de manera permanente, o con intención de permanencia, al

menos. Sin embargo, aquí lo importante no es la temporalidad sino la separación entre el mundo corriente y el del juego, que no se da en los otros espacios. Queda del todo claro que la resolución de un juicio legal llevado a cabo en una sala de tribunal afecta determinadamente al mundo real. La vida corriente de los involucrados será directamente afectada y modificada por las reglas que le son propias a las prácticas de ese espacio. Si bien hay reglas que no se siguen en otros ámbitos —el orden de las actuaciones de los agentes, el uso de terminología jurídica, la disposición de los individuos en él espacio, juez, acusado, testigos—, la práctica jurídica no pertenece a un mundo distinto. El juego, en cambio, suspende no sólo las reglas y procedimientos de la convivencia cotidiana, sino la forma en que interpretamos los acontecimientos y las acciones: tener más fichas en las damas significa “ir ganando”, pero el ganador será ganador en el espacio del juego solamente.

Y de ello deriva una tercera observación, que por ahora será solamente señalada, y se explicará con exhaustividad en capítulos posteriores. El mundo del juego es distinto al mundo corriente, pero puede serlo no solo por la suspensión de reglas y procedimientos, sino porque construye un mundo de ficción, porque *representa* acciones que construyen una trama; es decir, *narra*. Surge de esto otra problemática: ¿todos los juegos narran?

Nótese por lo pronto la diferencia entre las damas y el ajedrez. Las damas no representan un universo en sí mismas, solamente propician la dinámica de competencia. Las fichas en el tablero son solamente eso, fichas, la separación entre el mundo del juego y el corriente no es asumida a conciencia, sino solo ejercida desde las acciones y la relación de los jugadores en torno al juego mismo. El

ajedrez, en cambio, sí *representa* a un mundo distinto, las fichas no son sólo fichas, sino que representan a algo distinto del objeto en sí. Una partida de ajedrez escenifica un enfrentamiento militar entre dos ejércitos; más que solo los ejércitos, de hecho, pues están representados también la clase obrera (literalmente los peones), el clero y la familia real, y la batalla será decidida por quien someta directamente al rey y a su fuerza militar.

La resolución a esta diferencia se observa en la distinción que hace Paul Ricoeur entre la metáfora y la narración. La metáfora únicamente propicia una representación retórica del mundo, mas no la composición de una trama narrativa. El contraste parece pertinente en este caso también: el juego no narrativo no representa acciones de una trama, sino que compara (o da lugar a una comparación) las acciones en el juego con el mundo real. El juego no narrativo marca su diferencia con el mundo, pero ocurre *en* el mundo. El juego narrativo, en cambio, construye un nuevo mundo, lo que vislumbra ya una perspectiva distinta a lo propuesto hasta ahora por Huizinga.

Queda una última característica fundamental del juego como práctica cultural, no enumerada por Huizinga pero implicada en su explicación de la naturaleza social del juego, y en lo que en especial Gadamer encuentra afinidad y trascendencia: el juego es una actividad que se ejerce con el otro.

Jugar exige siempre un «jugar con». Incluso el espectador que observa al niño y la pelota no puede hacer otra cosa que seguir mirando. Si verdaderamente «le acompaña», eso no es otra cosa que la *participatio*, la participación interior en ese

movimiento que se repite. (...) Me parece, por lo tanto, otro momento importante el hecho de que el juego sea un hacer comunicativo también en el sentido de que no conoce propiamente la distancia entre el que juega y el que mira el juego. (Gadamer 32)

Gadamer apunta aquí a su interés personal en describir las prácticas en torno a la interpretación de obras de arte como una forma de juego, pero señala de forma indirecta a algo que tanto Huizinga como Engenfeldt-Nielsen ponen directamente en el plano más elemental de sus reflexiones: la competencia entre partes. Es claro que el consenso señalado desde el principio de este marco no encuentra esencial la competencia; no obstante, ninguna de las perspectivas elude esta carga de otredad y socialización en el juego. Ya Huizinga ha hablado de que el juego implica siempre un sentido, y más pertinentemente, una intención. Ricoeur señala que no existen acciones que no conlleven una motivación que les de origen y un fin al que se dirijan, y esta intencionalidad intrínseca de las acciones se explica únicamente si se observa como una forma de interacción, de hacer “con el otro”. Gadamer lo identifica en la observación del juego, quien mira a alguien jugar participa de la acción de jugar.

La competencia por otra parte es también una forma de esta socialización, pero ahora como la integración del otro dentro del sistema de reglas del que ha hablado Huizinga. La competencia es de particular interés para esta investigación porque el videojuego, especula Engenfeldt-Nielsen, involucra siempre alguna forma de competencia, ya sea contra otros jugadores (juegos de modo multijugador, que es una modalidad por demás recurrente), o contra los elementos del juego que

funcionan como obstáculos (enemigos, pruebas, acertijos, etc.). Como se detallará más adelante en la investigación, los videojuegos en particular que se someterán al análisis son estrictamente de modo de un solo jugador, por varias razones: porque su condición como medio narrativo se comparará primordialmente con cine y literatura, que son también experiencias individuales al menos en primera instancia, así como por delimitar el campo de acción del análisis y no exceder los alcances de esta investigación, pues la diversidad en tipos de videojuegos es por demás amplia.

Así pues, presentado este marco de referencia en torno al fenómeno cultural del juego, es posible plantear ahora una comparación entre los diferentes medios por los que se manifiestan las narraciones, estructuras específicas de significación, y cómo es que los juegos comparten esas posibilidades, de lo que ya se ha adelantado un poco en los apuntes de Huizinga y Gadamer, para luego dar pauta a la dilucidación del videojuego en particular como forma de juego en sí, y como forma narrativa a la luz de la transdisciplinariedad que lo caracteriza.

1.3 Hacia una comprensión teórico-hermenéutica de la narratividad del videojuego

Esta sección del capítulo amplía los elementos iniciales planteados en la sección 1.1, aunque se presenta aún como una exploración panorámica de las nociones teóricas que explican la cualidad narrativa del videojuego. Se justifica inicialmente la naturaleza transdisciplinaria de cualquier metodología que pretenda acercarse a un medio igualmente complejo en su estructuras y formas de expresión.

Posteriormente se desarrollan cinco aspectos de lo narrativo en general, pero siempre trayendo al frente cómo tales aspectos se manifiestan en el videojuego como medio; a saber: a) la dimensión escritural de los relatos, b) experiencia y representación del tiempo, c) nivel estructural y nivel hermenéutico del sentido del relato, d) el acto de narrar y el acto de seguir la historia, y e) el estatuto comunicacional de lo narrativo.

1.3.1 La necesidad de una aproximación transdisciplinaria

Es necesario entender que el videojuego como objeto cultural y mediático es una entidad compuesta de lo que François Jost y André Gaudreault, en *El relato cinematográfico* (1995), llaman las diferentes *materias de la expresión*, lo visual, lo auditivo y lo verbal, lo que a su vez deriva en múltiples elementos de significación: imágenes, palabras escritas, palabras audibles, sonidos, música e interacción⁵. Esto será materia trascendental en el desarrollo de esta investigación, pero por lo pronto se vuelve aún más evidente que el videojuego es un objeto complejo tanto en su factura como en el carácter de su recepción. Jost y Gaudreault señalan en torno al cine:

Podemos considerar que la instancia fundamental del relato fílmico no es unitaria, puesto que el cine, mezcla de materias de expresión, tampoco lo es. Desde esta

⁵ Vale aclarar aquí que con “interacción” como concepto se referirá específicamente a las acciones propias de un jugador en el marco del juego, no a la acción interpretativa en general, propia de cualquier medio narrativo, a lo que se llamará simplemente “interpretación”.

perspectiva se ha podido proponer un modelo según el cual el narrador fundamental, responsable de la comunicación de un relato fílmico, podría asimilarse a una instancia que, manipulando las diversas materias de la expresión fílmica, las ordenaría, organizaría el suministro y regularía su juego para transmitir al espectador las diversas informaciones narrativas. (Jost y Gaudreault 63)

Como se verá, el videojuego comparte esta naturaleza multiexpresiva del cine, que a su vez deviene del *espectáculo* en la escenificación dramática según Aristóteles, luego manifestado también en la mayoría de las artes escénicas, danza, teatro y ópera.

Nicolas Esposito ofrece una primera definición específica del videojuego: “Un videojuego es un juego con el que se interactúa gracias a un aparato audiovisual y que puede estar basado en una historia”⁶ (2). Esta definición es deliberadamente concisa porque da lugar a cuatro aspectos que luego el mismo autor desarrolla de forma aislada: el juego (*game*), jugar o la acción de jugar (*play*), interactividad (*interactivity*) y narratividad (*narrative*). Además, incluye un aspecto trascendental de la materialidad del videojuego, el aparato audiovisual⁷ con el que se “corre” o reproduce el videojuego, de la misma manera que el reproductor de DVD o Blu-ray reproduce un filme en formato casero.

⁶ A videogame is a game which we play thanks to an audiovisual apparatus and which can be based on a story. (TdA)

⁷ Esta traducción resulta insuficiente, pues es muy común que lo que Esposito nombra aquí *audiovisual apparatus* conste de más de un solo elemento. Un equipo mínimo necesario para la reproducción de un videojuego incluiría un monitor (pantalla, aparato de TV, etc.), un dispositivo de reproducción (consola de videojuegos, ordenador) y dispositivos de entrada (control, *joystick*, *mouse* y teclado). No obstante, actualmente son ya comunes los dispositivos que incluyen de alguna manera todos estos elementos en una sola pieza de equipo, como las tabletas electrónicas, las *laptop* y las consolas portátiles.

Finalmente, es necesario hacer notar también el último elemento mencionado en la definición de Esposito, la narratividad intrínseca de los videojuegos; o más bien, de algunos videojuegos (aquéllos que son concretamente el objeto de esta investigación), pues el mismo autor señala que esta narratividad es una posibilidad mas no un aspecto necesario del medio. Como lo señalan también Engenfeldt-Nielsen y José Ángel Garfias (2017), existen muchos juegos que no construyen un relato, sino que proponen problemas o retos soportados por la mediación audiovisual; *Tetris* es siempre el ejemplo emblemático de este tipo de juegos, que tienen más en común con la pintura abstracta que con medios narrativos como el cine.

La narratividad presente en la gran mayoría de los videojuegos contemporáneos es, entre otros elementos culturales, también un aspecto derivado históricamente de los medios que les preceden, el cine y el cómic como influencias directas, pero mucho más concretamente de la literatura. Todos los análisis narrativos de diferentes medios parten de postulados originados en las poéticas clásicas, y más contemporáneamente en la teoría literaria y la narratología, además de la pragmática lingüística y, el enfoque principal de la presente propuesta, la hermenéutica fenomenológica. Los ya mencionados François Jost y André Gaudreault emplean diversas nociones narratológicas desde la trama aristotélica hasta la narratología de Gerard Genette. Seymour Chatman, en *Historia y discurso* propone que la naturaleza del relato es común entre literatura y cine, además de cualquier otro medio que tenga las cualidades necesarias para articular la manifestación sensible de un relato, pero construye su aparato crítico principalmente a partir de nociones de teoría literaria. Por otro lado, Blanca Estela

López Pérez, en su artículo "Imagen-juego: pensamiento y movimiento en las imágenes gráficas para videojuegos" (Garfias), basa su análisis de la imagen en el videojuego en teorías cinematográficas de Henri Bergson y Gilles Deleuze. Y, sin más, Paul Ricoeur entiende la narrativa como un fenómeno de interpretación que se manifiesta ya no sólo en medios específicos, sino en la capacidad humana de relacionarse con el mundo y con otros seres humanos; las manifestaciones mediáticas, artísticas y disciplinares son posibilidades concretas de la dimensión hermenéutica de lo narrativo en general.

Es importante recalcar, pues, la imposibilidad real de establecer un corpus teórico absolutamente propio del videojuego, como muchos teóricos demandan de la comunidad académica que los adopta como objeto de estudio. Es admisible y meritorio considerar posturas que cuestionen esta simbiosis de diversas teorías provenientes de diferentes ámbitos y enfoques; el propio Paul Ricoeur se cuestiona constantemente la pertinencia de comparar la dimensión narrativa, que observa en este caso a través del fenómeno literario, en la construcción del conocimiento histórico, que es una de sus preocupaciones más contundentes. Alberto J. L. Carrillo Canán en *Fotografía, cine, juegos digitales y narratividad* (2017) hace ver claramente lo que, para él, colocado antes en una postura estructural de la teoría de medios que en una hermenéutica fenomenológica, resulta una "invasión" de disciplinas expresivas entre sí, refiriendo la célebre comparación entre pintura y poesía de Gotthold Lessing. Por supuesto, asumir que simplemente es posible trasponer un modelo explicativo de determinado fenómeno hacia otro con ciertas similitudes es claramente un error metodológico elemental; no obstante, es igualmente claro que el fenómeno en cuestión, la narratividad en videojuegos, es,

por un lado, un asunto por demás novedoso que requiere propuestas teóricas propias, pero que las tales no pueden surgir del vacío. Así pues, la tarea a mano es realizar comparaciones, extrapolaciones y discriminaciones teóricas para llegar a un acercamiento pertinente, que no podrá ser sino transdisciplinario.⁸

A continuación, se plantean a algunos esbozos del estatuto narrativo del videojuego, así como las implicaciones que influyen en la manera en que este aspecto tiene lugar en el propio juego como dispositivo de significación capaz de contar una historia.

1.3.2 Narratividad y escritura

Al explicar la semiología cinematográfica de Christian Metz, Jost y Gaudreault ponen de relieve la noción de “impresión de narratividad” para describir el conocimiento intrínseco de que todo discurso narrativo es, en efecto, una narración, una forma de relato, y que el reconocimiento por parte de receptor de tal condición es natural. Los autores hacen énfasis en que el cine como medio, por las características de su lenguaje, es intrínsecamente narrativo, pues pone de manifiesto la continuidad e ilación de las imágenes que presenta, y que esta impresión de narratividad le es igualmente propia.

⁸ El término es adecuado en tanto refleja lo que autores como Edgar Morin y Basarab Nicolescu entienden como pensamiento complejo y análisis que trasciendan los márgenes de las diferentes disciplinas que puedan tener injerencia en el estudio de algún fenómeno: "Tenemos una inmensa responsabilidad: no se trata de encontrar una solución a los problemas cada vez más complejos que aparecen sin cesar en el sistema actual de referencia que es el nuestro, sino de *cambiar de sistema de referencia*, introducir una nueva manera de comprender la dialéctica entre simplicidad y complejidad" (Nicolescu 67).

Tomando lo anterior en cuenta, esta noción puede intuirse en el videojuego; también las características de sus elementos significativos parecen a primera impresión intrínsecamente narrativas. Cualquier jugador que haya experimentado en su totalidad *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1985) será capaz de relatar su experiencia en términos narrativos: Mario atravesó un espacio lleno de obstáculos para salvar a una princesa de un monstruo escufofuego, llegó a siete castillos en los que la princesa no estaba, y al llegar al octavo y derrotar al monstruo, al fin logró liberarla. Así como en el cine el espectador es capaz de interpretar el hecho elemental de que las imágenes puestas en la pantalla de forma sucesiva están ligadas entre sí y representan una continuidad lógica de sucesos en el tiempo y de los personajes que los realizan, el jugador de videojuegos narrativos asume implícitamente que el mundo que se despliega ante él o ella y las acciones que realiza mediante la interface no son arbitrarios o mediados únicamente por reglas abstractas (como lo serían los deportes tradicionales, fútbol, básquetbol, etc.) sino que forman parte de un relato, que se están manifestando personajes, sucesos y temáticas propias de una historia.

Un punto en el que el videojuego se separa categóricamente del cine y de la fotografía como expresiones visuales, y se aproxima más bien a la pintura (mientras mantiene su determinante carácter narrativo) es en que el videojuego, desde el punto de vista de su configuración, es una obra enteramente creada, sin elementos analógicos tomados directamente de la realidad; es decir, la factura física del medio mismo no requiere de alguna forma de captura analógica de la realidad mediante

procesos fotográficos, químicos, digitales, etcétera.⁹ Esto es importante porque tanto Gaudreault, refiriendo directamente a Metz, como Roland Barthes en *La cámara lúcida* (1990), hablan de la constante injerencia de lo que llama el primero “intención documentalizante” del filme y el segundo, “contingencia pura” de la fotografía; o sea, la irrenunciable presencia de elementos reales, que vuelven a la representación siempre un juego entre lo “lo-que-ha-sido”, los objetos y personas reales capturados por la cinta y la fotografía, y “lo-que-es” en tanto diégesis narrativa (ambos términos utilizados por Jost y Gaudreault en su texto, pero que valdría aclarar en el marco de esta investigación, llamando al último más bien “lo-que-es-como-si”, en términos de la hermenéutica de Paul Ricoeur). Esta frontera se vuelve mucho más clara en la pintura, en el texto literario y en el videojuego, pues la ausencia de cualquier elemento de lo-que-ha-sido permite que la coyuntura entre la ficción y el mundo del jugador sea un espacio para lo que Wolfgang Iser llama la *matriz generadora de sentido* (1987), el ejercicio específico de interpretación del sentido del texto, o del juego, en contraste con la experiencia real del lector en su mundo. Gran parte de las teorías del relato cinematográfico, incluyendo la del propio Gaudreault, chocan continuamente con estos aspectos analógicos de la realidad,

⁹ Cómo todas las declaraciones de este tipo, ello resulta cuestionable en determinados casos. En los videojuegos ya es bastante común el uso del conocido *motion-capture*, técnica de animación que registra los movimientos reales de un actor para luego convertirlos mediante programas digitales, y casi siempre con algún trabajo de edición que modifica el material capturado, en los movimientos de un personaje modelado en 3D, lo que involucra claramente un factor analógico. Por otra parte, durante los años noventa se popularizó el uso de fotografías digitalizadas para la animación de personajes en 2D, se tomaban diversas poses reales de actores que luego se animaban en secuencia para incluirlas en el juego; *Mortal Kombat* (Midway 1992), es el ejemplo más emblemático de este tipo de animación. No obstante, es difícil de cualquier forma refutar la afirmación hecha, pues no dejan de ser herramientas para la “escritura” del videojuego, y no corresponden a una captura directa de impresiones de la realidad.

mientras la literatura tiene al menos la libertad de “crear de la nada” (*from scratch*)¹⁰, por decirlo de una manera, pues ésta construye la representación de su mundo a partir de la naturaleza descriptiva de su propio sistema de significación, el texto verbal escrito. Los videojuegos comparten esta libertad de creación, aunque con estipulaciones determinantes que le otorgan su propio carácter expresivo, como se verá a continuación.

Ahora es necesario describir el estatuto escritural de lo narrativo como lo desarrolla Paul Ricoeur en *Del texto a la acción* y en *Historia y narratividad*:

La hipótesis de trabajo de todo análisis estructural es la siguiente: a pesar de que la escritura está del mismo lado que el habla en relación con la lengua, del lado del discurso (como lo concibe Benveniste), la especificidad de la escritura en relación con el habla efectiva se basa en rasgos estructurales susceptibles de ser tratados como análogos de la lengua en el discurso. Esta hipótesis es perfectamente legítima: consiste en decir que, en ciertas condiciones, las grandes unidades de lenguaje, es decir, las unidades de nivel superior a la oración, ofrecen organizaciones comparables a las de las pequeñas unidades de lenguaje, es decir, las unidades de nivel inferior a la oración, aquellas que son precisamente de las que se ocupa la lingüística. (Ricoeur, *Del texto a la acción* 136, paréntesis añadido.)

¹⁰ Esto es solamente una proposición ilustrativa, pues Ricoeur, Chatman, e incluso Aristóteles desde que define a la tragedia en su *Poética*, son categóricos al asegurar que ningún relato nace de la nada. Ricoeur en particular explica esto en su disertación de la primera mimesis, la prefiguración del relato.

Sobre esta cita surge la pregunta ya de si el videojuego como obra constituye un texto, o sea, un objeto de comunicación articulado a través de una manifestación de lenguaje. Ricoeur hace énfasis en la cualidad verbal de los textos literarios y en cómo la misma, específicamente la que tiene lugar mediante la escritura, engendra un “doble ocultamiento”, el del lector al autor cuando escribe, y el del autor al lector cuando lee, porque a su vez suprime el diálogo y la referencia directa al mundo que circunscribe a sus participantes. El texto escrito oculta este mundo real, y demanda la concertación de un mundo no referencial. Así pues, lo que el diálogo construye como apropiación del mundo a través de la constante actualización de las referencias (los objetos y acontecimientos en el mundo), el texto escrito lo “sustituye” por la acción de la hermenéutica, el acto de interpretar el texto en tanto construye su propia red de entidades significativas en el abismo del ocultamiento: el mundo del texto.

El problema que para el análisis del carácter narrativo del videojuego presenta este planteamiento es determinar si tal homologación es pertinente. Como se ha señalado, este ocultamiento, que hace surgir la necesidad de la aproximación hermenéutica, se debe tanto al carácter verbal del texto como a su estado de fijación en la escritura, ambos aspectos concretamente colocados en el ámbito de lo lingüístico. Una de las líneas de investigación centrales de esta tesis es la propuesta de una descripción del lenguaje de los videojuegos, o como lo llamaría Roland Barthes desde la semiología, un sistema de significación (*La aventura semiológica*) y se plantea que los videojuegos, así como el cine y la música, constituyen su propio código, así como los parámetros para su decodificación y consecuente interpretación, entendiendo, además —ya lo ha dicho Barthes—, que estos

parámetros no están dados exclusivamente por el estatuto estructural de las obras, sino por las convenciones sociales que surgen a partir de la relación entre tales obras y la cultura en la que se manifiestan. Así pues, en la propuesta hermenéutica de Ricoeur deja vislumbrarse ya un puente teórico que une al texto escrito con el videojuego como obra. No obstante, hay elementos cruciales de la constitución del videojuego que no pueden soslayarse, y que presentan dificultades para esta aproximación.

El videojuego permite, a diferencia del cine, explorar el espacio que habitan los existentes del relato según la voluntad de acción del jugador (con ciertas restricciones que varían según cada juego), sin la limitación del devenir inherente de la narración lineal en el filme. El mundo del juego no está del todo oculto; dicho más precisamente, los modos de ocultación como los entiende Ricoeur son particulares para el videojuego. Mientras en el texto literario la ocultación es una consecuencia del distanciamiento propio de la escritura, que se resuelve a través de la interpretación, la cual hace surgir el mundo del texto, en el videojuego este mundo está por una parte mostrado visualmente y no descrito de manera proposicional, lo que tiende una conexión trascendental con el cine, pues su naturaleza visual no lo exime de ciertas formas de ocultamiento en la representación de su mundo, como los bordes del encuadre y los vacíos de luz, por mencionar algunos; pero, por otra parte, está también supeditado a las acciones del jugador. El mundo del juego se va mostrando a sí mismo como respuesta a la intención y acción del jugador por superar los obstáculos determinados por las reglas del juego. La gran mayoría de los juegos, sobre todo los creados en los últimos quince años, pueden no mostrar todos los elementos de su construcción a todos los jugadores

en todos los casos y, sin embargo, uno puede considerar haber "terminado" el juego y comprendido el relato en general. Así pues, el ocultamiento dado por la indeterminación en el texto escrito, de carácter hermenéutico, añade en el videojuego una dimensión más concreta, fáctica: el juego se oculta a sí mismo detrás de sus propias reglas.

1.3.3 Experiencia y representación del tiempo

Ricoeur señala, conforme a la propuesta fenomenológica de Martin Heidegger, tres niveles de la experiencia del tiempo, cada uno más complejo que el anterior:

- (a) La intratemporalidad o "estar en el tiempo": considera al tiempo como aquello "en lo que suceden los acontecimientos" (*Historia y narrativa* 186). Ricoeur lo llama el nivel de la vulgaridad del tiempo. No tiene intrínsecamente una linealidad, pero puede referir a momentos concretos en el pasado, y a personas, lugares, objetos, etc., que se colocan en esos momentos.
- (b) Tiempo de la historicidad: se refiere principalmente al pasado, pero permite justamente vislumbrar una secuencialidad de sucesos que llega hasta el presente.
- (c) La temporalidad como tal: la consideración de la injerencia del pasado, el presente y el futuro, particularmente desde la perspectiva heideggeriana de la muerte.

A esta reflexión añade Ricoeur:

La intratemporalidad, por ello, posee características propias que no pueden reducirse a la representación del tiempo lineal como sucesión neutra de instantes abstractos. Estar en el tiempo es algo distinto a medir los intervalos que existen entre instantes-límites. Estar en el tiempo consiste principalmente en contar con él y, por tanto, en calcularlo. Pero medimos el tiempo porque contamos con él y lo calculamos, no a la inversa. (187)

Dado el origen heideggeriano de esta conceptualización, la intratemporalidad emana de las relaciones del ser con las cosas, el uso y relevancia que les otorga al estar-en-el-mundo. Decir y comprender el “ahora” (y por extensión cualquier expresión adverbial de tiempo) no constituye un acto epistemológico en principio, sino, en términos de la fenomenología de Heidegger, un acto existencial. El ser hace presentes las cosas y a él mismo por sus relaciones utilitarias (del cuidado), porque “hace” cosas con ellas. Así hace presente también al pasado y al futuro.

Aunque este carácter de lo intratemporal es preliminar a la determinación de lo narrativo en general, vislumbra un aspecto trascendental de los videojuegos como obras narrativas. Una diferencia capital de la narración en videojuegos con la literatura y el cine es que esta intratemporalidad es mucho más prominente en aquellos. Asumiendo que la representación de lo intratemporal se observa en los instantes-límites que menciona Ricoeur, momentos concretos descritos a través de oraciones en el texto literario o secuencias continuas sin saltos temporales en el filme, el videojuego representa casi en su totalidad el nivel intratemporal de la historia que narra. Mientras el relato literario alude con facilidad en su composición discursiva al nivel configurativo (en oposición al episódico, que se describirá en el

siguiente punto), el videojuego demanda que el jugador recorra “palmo a palmo” el recorrido del protagonista. Lo que el relato literario puede representar en una sola frase (ej. “Mario recorrió todo el Reino Champiñón para rescatar a la princesa”), el videojuego expone como su asunto central, lo que es mayormente representado en su manifestación discursiva. En cine y literatura, la representación de lo intratemporal puede quedar implícita; en el videojuego, superar cada obstáculo en el recorrido, experimentar cada momento del paso del tiempo e interpretar ese tiempo no en términos de configuración narrativa sino del uso y el cuidado es lo que el jugador experimentará más determinadamente: realizar acciones en torno a objetos con los que se establece alguna relación de utilitariedad o identidad.

Ricoeur plantea que el relato manifiesta este “hacer presente” de la fenomenología heideggeriana, aunque esto es solo uno de los aspectos de la temporalidad narrativa. El tiempo vulgar, el de reloj y el sol que atraviesa la bóveda celeste, tiende a volverse manifiesto en la representación literaria a pesar de su reiterado carácter descriptivo y proposicional. Pero el cometido del relato es representar el tiempo existencial, no el físico, pues justamente hace presente esa manera de experimentar el tiempo del ser; y más aún, ello no se ve únicamente en la capacidad del relato de comprimir, expandir o seccionar el tiempo entre los instantes-límites, sino en el énfasis intrínseco *en las acciones* de los hombres (como actantes o agentes), en su carácter existencial de relación con el mundo y con los otros.

El relato es una forma privilegiada de lo que Heidegger llama “el decir ahora” en el que se pone de manifiesto el “hacer presente”. El relato muestra mejor que cualquier

otra forma discursiva cómo se interpreta la cura del “decir ahora”. La búsqueda heroica es el medio privilegiado para realizar esta autointerpretación, pues es, por excelencia, la forma narrativa de la preocupación. (196)

Como comentario ilustrativo sobre esta última cita, los videojuegos en una muy amplia muestra recurren a la estructura narrativa de la jornada del héroe, una historia centrada en un solo personaje principal como punto de vista que privilegia la proyección del espectador y jugador, que justo pone en el centro dramático las pruebas que debe superar para lograr su cometido, ya sea de orden épico o personal.

Queda mencionar que, si bien la intratemporalidad resulta mucho más prominente en los relatos articulados en los videojuegos, los mismos no desplazan las otras experiencias de la temporalidad, sino que encuentran otros métodos para su representación.

1.3.4 Estructura e interpretación

Otro aspecto relevante es la diferencia que existe entre la dimensión lógica estructural del texto como dispositivo lingüístico y su realización concreta como acontecimiento discursivo, lo que denomina *discurso real* Émlie Benveniste. Ricoeur discute esta diferencia (*Historia y narratividad* 139) para reflexionar en torno a la relación entre los conceptos de *explicar* y *comprender*, tomados de la propuesta de las ciencias naturales y del espíritu de Wilhem Dilthey. Su conclusión es que, en contraste con la propuesta original, estos conceptos no son antitéticos entre sí, sino

que la explicación, de carácter lógico estructural, media necesariamente las posibilidades reales de comprensión, ésta de carácter hermenéutico. El texto, pues, no tiene un sentido unívoco semiótico (o sea, mediado exclusivamente a través de la naturaleza semiótica de los signos lingüísticos), sino que da lugar a la comprensión de sí mismo del lector, y a partir de ella, confiere sentido al propio texto, lo interpreta.

Esta distinción existe también en la dimensión narrativa del discurso:

La lógica de la acción consiste entonces en un encadenamiento de nudos de acción que en conjunto constituyen la continuidad estructural del relato; la aplicación de esta técnica conduce a *descronologizar* el relato, de manera de hacer aparecer la lógica narrativa subyacente al tiempo narrativo. En última instancia el relato se reduciría a una combinatoria de algunas unidades dramáticas –prometer, traicionar, impedir, ayudar, etc.– que serían los paradigmas de la acción. Una secuencia es entonces, una serie de nudos que cierran, cada uno, una alternativa abierta por la anterior; al mismo tiempo que se encadenan, las unidades elementales se integran en unidades más amplias; por ejemplo, el encuentro incluye acciones elementales como aproximarse, interpelar, saludar, etcétera. Explicar un relato es captar esta imbricación, esta estructura en fuga de los procesos de acciones implicadas. (*Ibid.*)

La concepción de la continuidad lógica ha sido ya trabajada por Vladimir Propp y Roland Barthes, ambos a partir de lo que llaman *funciones narrativas*, y coinciden en que la continuidad *lógica* es ajena, o al menos no le es necesaria o intrínseca, a la continuidad *cronológica*. Ricoeur lo expone aquí para ilustrar la discusión sobre *explicar y comprender*, y demuestra que la perspectiva

hermenéutica más bien niega una oposición entre ambas. La lógica del relato sí es intrínseca a esta secuenciación de eventos, y si bien la dimensión exclusivamente lógica del relato puede existir en el plano de la *explicación* estructural, se desvanece del todo sin la apreciación temporal necesaria en el plano de la hermenéutica, lo que desarrolla más ampliamente Ricoeur en *Tiempo y narración*.

Esto plantea también dificultades para trasladar este modelo al análisis de la narrativa en videojuegos. A simple vista, los videojuegos narrativos parecen pasar directamente al plano de la cronologización, pues el acto de interpretar signos lingüísticos se imbrica con la propia *acción* de jugar el juego. Como se verá más adelante, toda acción ocurrida en un relato, en tanto acción en sí y no solamente como función lógica existente en la dimensión estructural del relato, es realizada en el tiempo diegético.

La primera controversia que arroja esta situación es que las acciones de las que se habla ahora, las acciones que *realiza* el jugador, no son en primera instancia una acción contenida en el texto; y sin embargo llegan a serlo también, porque las acciones externas del jugador se transforman, de manera más o menos inmediata, en acciones *en el juego*, y adquieren a su vez valor lógico estructural. Podría decirse entonces que en los videojuegos la dimensión hermenéutica media la dimensión estructural.

Para referir a un planteamiento bastante más explicativo sobre este fenómeno, Carrillo Canán plantea la diferencia entre dos tipos de narración: *relatos dramáticos* y *relatos incidentales* (343), cuya diferencia radica en que los primeros manifiestan una historia subyacente, el conjunto de personajes, objetos y acontecimientos que constituyen el mundo del relato, a través de un discurso que

no determina esa historia, el orden lógico de los acontecimientos no es alterado por la manera y disposición en que son presentados al lector o espectador; los relatos incidentales, por su parte, estructuran la lógica de la historia a partir, o más bien, como consecuencia del discurso, el orden en que son presentados es efectivamente el orden en que acontecen en el tiempo diegético, pues no hay otro parámetro que lo determine. En literatura y cine, esto se observa en obras cuya historia se compone por cuadros o episodios más o menos independientes el uno del otro, y que pueden estar ligados únicamente por una línea temática, o por su existencia simultánea en un mundo diegético común (*Hross í oss*, 2013, en film; *Martian Chronicles*, Ray Bradbury, en narrativa breve).

Sin llegar por ahora más lejos que esta especulación, los videojuegos parecen, en lo general, estar más cerca de la narrativa incidental, pues, así como en los ejemplos antes mencionados, la estructura lógica de la historia del juego se construye al mismo tiempo que su manifestación discursiva en el "tiempo real" de las acciones del jugador, y la manera en que el juego responde a tales acciones, sobre todo en juegos que permiten la realización de sucesos concretos en orden indistinto, e incluso que permiten la completa omisión de los mismos, juegos de mundo abierto como *The Elder Scrolls: Skyrim*, *Deus Ex*, e incluso *Super Mario Bros.* cuando permite "saltarse" niveles completos del juego.

Ahora, en cuanto a la posibilidad de interpretación, Ricoeur dirige su énfasis a lo que él llama la *intención de sentido del texto*. El texto "quiere" significar, y en tanto estructura semiótica, ya significa, ya existe, previa a cualquier interpretación, una articulación de signos que comportan significado: "explicar es extraer la estructura,

es decir, las relaciones internas de dependencia que constituyen la estática del texto" (*Historia y narrativa* 144). Ricoeur ha hecho antes la notación de que algunas propuestas de hermenéutica textual, incluyendo concretamente la del propio Dilthey, la de Levi-Strauss, e incluso la de Gadamer, procuran encontrar *el* sentido del texto, o más precisamente, el sentido otorgado al texto por el autor, y que una correcta interpretación consistiría en la apropiación de la postura ideológica del autor por parte el lector; no es necesario por ahora argumentar una refutación de ello, pero la perspectiva sirve como contrapunto para la propuesta de Ricoeur: si bien es posible señalar un sentido unívoco del texto, ese será solamente el que es constituido por su estructura, no por el autor (ya en otro momento Ricoeur ha señalado la conveniencia de considerar "muerto" al autor para desechar la posibilidad su injerencia); es decir, por el texto mismo.

Pero claro es también que Ricoeur no está por una interpretación unívoca del sentido del texto. Para él, esta estructura semiótica es sólo el principio del acto hermenéutico; no es el fin de la interpretación, sino aquello que la posibilita. Ricoeur rescata la palabra "sentido" para utilizarla en su acepción de dirección:

Lo que quiere el texto es introducirnos en su sentido, es decir –según otra acepción del término "sentido"–, ponernos en la misma dirección. Si la intención es la intención *del texto*, y si esta intención es la dirección que ella abre para el pensamiento, hay que comprender la semántica profunda en un sentido fundamentalmente dinámico. [...] Interpretar es tomar el camino abierto por el texto, ponerse en ruta hacia el oriente del texto. (*Ibid.* Cursivas añadidas)

Así pues, el sentido estructural del texto (que en su caso Dilthey propone como opuesto al de la comprensión interpretativa) dirige y delimita las posibilidades de interpretación emergentes y ajenas al texto en tanto no provienen de este mismo sino del lector, del acto interpretativo como instancia discursiva. En esta conclusión se sostiene Ricoeur para asegurar que el acto interpretativo es un ejercicio de comprensión individual *frente* al texto, no propiamente del sentido *del* texto, que ya estaría dado por su estructura.

Se presenta entonces otra problemática en torno del carácter estructural del videojuego. Si bien se asume, como se ha dicho, que el videojuego es un texto construido a partir de una estructura semiótica particular, la manifestación de esa estructura es ya problemática: no es posible señalar objetivamente la estructura semiótica del videojuego sin participar activamente en el acto de jugar; y aún en ello, el juego no necesariamente se mostrará del todo. Para recurrir a una analogía concreta, la estructura semiótica, la propia escritura, del texto literario es estática y la interpretación es dinámica. En contraste, la escritura del videojuego se manifiesta dinámica desde su dimensión estructural, no solo en su dimensión interpretativa, pues, como se mencionó en el punto anterior, el videojuego se muestra y oculta activamente en relación directa con las acciones del jugador.

Hay diferencias en el nivel de dinamismo de la "escrituralidad" del videojuego, qué tan dinámica o maleable es esta escritura depende de cada juego: la mayoría presenta siempre a todos los usuarios, y a cada usuario en diferentes momentos, los mismos elementos visuales, textuales y auditivos, y sólo se modificarán en diversas posibilidades en cuanto los jugadores interactúen con tales elementos. Por otra parte, hay juegos cuya propuesta incluye justamente presentar un mundo

nuevo, único a cada jugador, e incluso en cada sesión de juego. *Minecraft* (Mojang AB, 2011) construye un nuevo espacio, habitado por elementos de fauna, flora, montañas, cuevas y abismos distribuidos de manera arbitraria por un algoritmo en cada nueva partida de juego, pues el tal consiste, entre otros objetivos, en la modificación de ese espacio conforme a la habilidad tanto manual como creativa del usuario. En juegos con esta característica (*procedurally generated*), no hay una consistencia con lo que en literatura equivale a la sintaxis y a la retórica, a la manera en que son dispuestos los elementos del sistema de significación; sí la hay, no obstante, en otros elementos: en motivos y temáticas visuales, en las reglas que rigen el mundo del juego, o en el estilo del diseño general; en el caso de *Minecraft*, todo el mundo del juego, independientemente de su disposición espacial arbitraria, tiene un estilo visual minimalista, de figuras geométricas burdas y asociado con la estética de los juegos en 3D de finales de la década de 1990, a pesar de que el juego apareció en 2011.

Sería posible argumentar que existe una escritura estática, una estructura concreta del videojuego, si se apelara a lo que en el contexto de la industria y el ámbito tecnológico se llama el *código*, el lenguaje de programación informática utilizado para literalmente *escribir*¹¹ el videojuego como programa computacional. Sin embargo, esta escritura está categóricamente velada durante el propio acto de

¹¹ No obstante, vale aclarar de una vez que la escritura del código en ningún momento de esta investigación será tomada en cuenta para el análisis del lenguaje de los videojuegos, pues, aunque la relación entre este aspecto y el diseño estético de la narrativa es mucho más estrecha que la de otros aspectos técnicos con sus respectivas disciplinas artísticas, no representa un elemento crucial ni del sistema de significación del videojuego como se planteará en esta tesis, ni de la experiencia estética del acto de jugar. Por otra parte, en muchos casos los propios creadores no escriben el código mismo, sino que utilizan herramientas visuales de *software* que traducen al código informático su trabajo de diseño.

jugar, no interviene en la experiencia de interpretación, como el proyector de cine está oculto detrás de los espectadores durante la función, pues representa solamente un aspecto técnico que posibilita la propia existencia del videojuego como objeto informático.

Para comenzar a solventar esta problemática, es posible recurrir a la noción de *obra terminada* como la explica Roman Ingarden en *La obra de arte literaria* (1998). Para Ingarden, la obra que se interpreta, en el momento de esa interpretación, está *terminada*, al menos en su factura, y lo único que falta por hacer con el texto es justamente interpretarlo, pero la obra escrita allí está, hecha, inalterable; esto asumiendo, claro, que se habla de la obra que se interpreta, y no de sus posibles variaciones hechas en subsecuentes ediciones de la misma, como el propio Ingarden discute en su propuesta. Esta última consideración es importante, pues nuevamente los videojuegos presentan particularidades que problematizan esta concepción. Las variaciones en lo que provisionalmente puede nombrarse “videojuego terminado”, por alusión al término de Ingarden, son mucho más frecuentes en videojuegos que en cualquier otro medio artístico. Si bien las reediciones no son poco comunes en el ámbito editorial tradicional¹², e incluso en cine se ha vuelto una expectativa comercial al menos durante los últimos veinte años la publicación de versiones alternativas con descriptores como “Versión del director” (*Cinema Paradiso*, *Blade Runner*) o “Versión extendida” (*Touch of Evil*, *The Lord of the Rings*), los videojuegos son reeditados, adaptados, rehechos y

¹² Énfasis deliberado en este calificativo, pues las publicaciones hechas en medios electrónicos en la red sí que permiten e incentivan la actualización de textos literarios, sobre todo en foros para la creación independiente, normalmente de carácter *amateur*. Las llamadas páginas de *fanfiction* son un claro ejemplo.

revisados constantemente, y a partir de la era de la conectividad en línea, estas modificaciones ni siquiera representan necesariamente la oferta de diferentes versiones, sino que la copia de cada usuario del juego se actualiza automáticamente mediante los llamados *parches*, o actualizaciones de *software*.

En cualquier caso, se asume como característica del videojuego en tanto dispositivo de significación, en los términos de Barthes, que, como en el caso también de la obra literaria, la interpretación del mismo no depende exclusivamente ni de la estructura del texto ni de la subjetividad del jugador, sino que es siempre la conjunción real y efectiva de ambas esferas, la estructura del texto/juego como demarcación del horizonte de diferentes interpretaciones.

Es importante, por último, refutar las hiperbólicas posibilidades de interpretación (en este caso la palabra no usada en su sentido hermenéutico, sino más hacia lo performativo, como la interpretación de una pieza musical por un pianista, por ejemplo) de los videojuegos frente a otros medios. Una concepción común en el ámbito de la industria y la discusión popular de los videojuegos es que son la única disciplina creativa que requiere de espectadores activos, frente a los espectadores pasivos del cine, la literatura o el teatro. Esto es refutable desde varios ángulos teóricos; las estéticas de la recepción en particular hablan claramente, como lo ha hecho Ricoeur hasta ahora, y en especial Wolfgang Iser en “La estructura apelativa de los textos”, de la participación del lector. Por su parte, muchos apologistas del videojuego señalan la libertad del jugador para experimentar el juego de la manera que ella o él decida, y que ninguna otra forma de arte da lugar a este espacio de autonomía en la recepción. No obstante, esta perspectiva, si bien discutible, por lo general no considera que en cualquier juego

(asumiendo que se hable de “versiones terminadas” concretas, y no de versiones modificadas por los usuarios o *mods*, fenómeno también muy frecuente en este ámbito) la libertad de acción de los jugadores tiene límites muy concretos, y que esos límites son siempre el resultado de una decisión creativa, ya sea de diseño, narrativa, dirección artística, intención moral, etcétera, y que son determinados por una instancia autoral configuradora *a priori*.

1.3.5 El acto de narrar y seguir la historia

Ya se han expuesto las nociones básicas del relato como ilación de acontecimientos en una estructura lógica y su consecuente presentación discursiva en un texto. Ahora se retomarán algunas de esas nociones para discutir al aspecto de la instancia narradora, el acto mismo de narrar una historia, lo que deriva a su vez en el acto de seguir la historia, cómo el espectador y el jugador son capaces de seguir tanto la ilación de acontecimientos como su totalidad configurativa.

Ricoeur explica que el relato es una:

Composición que reúne una serie completa de acontecimientos conforme a un orden específico. Dicho orden nos posibilita a hablar de *discurso narrativo*, en lugar de hacerlo sólo de la *frase narrativa*. (*Historia y narración* 92)

Esta definición, como se menciona, es preliminar, pues Ricoeur la plantea aquí sin previa explicación para usarla de contrapunto en la discusión que realiza en torno a la dimensión narrativa de la Historia como disciplina científica, y anticipa

el modelo que propone en *Tiempo y narración*. El asunto es determinar si la disciplina histórica constituye en sí un discurso narrativo, y para ello se vale del concepto de *acontecimiento*. La conclusión de Ricoeur respecto de la Historia como disciplina académica no es por ahora relevante, pero sí lo es la reflexión en torno a la importancia de los acontecimientos y su ilación lógica. Como lo menciona la cita expuesta, el relato es justamente la serie de acontecimientos en sí, y no solamente su conjunto (lo que Seymour Chatman define como *forma del contenido* del relato); Ricoeur explica que algunas posturas positivistas de la Historia se conforman y demandan solamente este nivel objetivo “antinarrativo”. Así pues, una primera clave para la definición de un discurso narrativo es esta cualidad lineal del acto de narrar.

Por otra parte, también añade, conforme a la teoría del relato de W. B Gallie:

El final de la historia es el polo magnético que orienta todo el proceso. Pero el final de una narración no puede ser deducido ni predicho. No puede existir una historia sin que nuestra atención esté en vilo debido a las sorpresas, las coincidencias, los reencuentros, las revelaciones, los reconocimientos, etc. Por ello, hay que seguir la historia hasta su conclusión. Más que ser previsible, un final ha de ser aceptable. Al mirar hacia atrás, a los episodios que desembocan en esa conclusión, hemos de poder decir que ese final precisaba que sucedieran esos acontecimientos y que las acciones se encadenaran de ese modo. Pero esa misma retrospectiva es posible debido al movimiento teleológicamente orientado de nuestras expectativas cuando seguimos la historia. (93)

Reafirma con esta mención el carácter lineal del relato (linealidad requerida por su dimensión lógica y temporal) pues, siguiendo la idea de esta cita, el relato esta siempre *teleológicamente* dirigido hacia el polo de su conclusión. En el caso de los relatos literario y cinematográfico, no podría ser de otra manera en tanto su configuración, su *escritura*, como se definió en el punto anterior, está dada previamente al acto de leer el texto o ver el filme; por supuesto, la reflexión de Ricoeur no se refiere solamente a esta cualidad, sino primeramente a su orden lógico-estructural, al hecho de que los acontecimientos representados en el texto se dirigen hacia su conclusión, pues no se articula en cualquier circunstancia un relato que se desenvuelve arbitrariamente y se detenga en un punto igualmente arbitrario; incluso en los casos que parecieran justamente construir un relato de esas características, como ocurriera en las tendencias de vanguardia del siglo XX, el hecho es que el texto está *configurado* (en términos de la *triple mimesis* de Ricoeur) por un autor y una intención discursiva particular.

El videojuego como obra narrativa pone ambas premisas en crisis; no obstante, la hipótesis de esta investigación prevé que en realidad esa crisis es solo aparente en los casos que se determinarán como objetos de estudio, y, por consiguiente, en la categoría a la que pertenecen, juegos narrativos de un solo jugador. Primero, la linealidad del relato no es evidente en los videojuegos, al grado de ser altamente cuestionable. Tanto los juegos que limitan de por sí las posibilidades de desenvolvimiento de la trama en una sola dirección (*Super Mario Bros.*, *Call of Duty*, la serie *Uncharted*), y sobre todos los que incentivan la posibilidad de alterar ese orden de acontecimientos del que habla Ricoeur (*The Elder Scrolls*, *The Witcher III*, *Minecraft*), los videojuegos ponen de manifiesto por

su sola naturaleza interactiva la multiplicidad de posibilidades de la historia: Mario puede tomar un camino alto para evitar confrontarse con enemigos y obstáculos en su camino hacia el castillo donde está cautiva la princesa, normalmente a costa de evitar también los objetos en su beneficio, monedas y "vidas extra", por ejemplo. En *The Witcher III* (2015), el jugador puede tomar decisiones muy distintas para dar resolución a diversos acontecimientos en el juego: puede permitir la ejecución de una bruja a manos de soldados de la Iglesia para ganar el favor de ellos, o rescatar a la bruja asesinando a los mismos soldados y contar en su lugar con la ayuda de ella, lo que a su vez dará lugar a desenvolvimientos inesperados en la trama global del juego. En ambos casos, esas variaciones son posibilidades de desarrollo de la trama, y diferentes jugadores pueden optar por diferentes líneas narrativas en cada caso.

No obstante, es necesario poner en perspectiva esta aparente indeterminación estructural del videojuego. No importa cuánta libertad y apertura ofrezca un determinado juego, todas las posibilidades de desarrollo de la trama están previstas desde un momento de configuración autoral, y todas esas posibilidades están también ligadas a una teleología lineal, ambas características vistas en el relato literario, el histórico, y por extensión el fílmico. Si hay dos o más maneras en que el relato de un juego puede desenlazarse, cada una de éstas será su propio polo direccional, como los describe Ricoeur, para cada una de esas posibilidades; podría hablarse en ese caso de que un mismo juego entraña más de un relato. Además, esas mismas posibilidades están también definidas desde una prefiguración autoral, una determinada intención comunicativa. Es justamente esta

última intención comunicativa la que pretende abordarse como aquello que otorga sentido al videojuego como obra ante la falta de una estructura lineal rígida.

Cualquier videojuego, incluso los no propiamente narrativos, se articulan alrededor de una intención de sentido que, como en cualquier otro medio, requiere de una intervención hermenéutica —la refiguración para Ricoeur y el éxtasis para Iser— para constituirse, tanto en lo diegético como en lo ideológico. *Bioshock* (2007), por ejemplo, trae al frente su intención crítica durante casi todos los momentos importantes del juego (que podrían homologarse con los nudos y desenlaces del texto literario): el choque entre la linealidad de cualquier narración y la aparente libertad de acción del jugador en el videojuego como medio. El final de *Bioshock* puede tener tres diferentes variaciones, y algunas líneas dramáticas secundarias a lo largo del juego pueden también variar dependiendo de las acciones del jugador, pero ninguna de esas variaciones modifican la intención discursiva del juego como obra en sí: que sin importar cuánta libertad tenga el jugador para tomar decisiones autónomas, al final estará supeditado siempre a los límites del mundo del juego y de los espacios creados por el diseño del mismo, simbolizado por la frase recurrente “Un hombre escoge, un esclavo obedece”¹³.

Ahora conviene presentar la idea de que todo relato se compone siempre de dos dimensiones estructurales que se atraviesan entre sí: *la dimensión episódica y la configurativa* (Ricoeur, *Historia y narratividad* 103). La primera es la que estructura el relato como una *serie de acontecimientos*, que se suceden de manera lógica y

¹³ A man chooses, a slave obeys. (TdA)

causal, da lugar a cuestionamientos del tipo ¿Qué pasó entonces?, ¿qué sucedió antes? La dimensión configurativa, por su parte, es la que permite comprender como un solo discurso ese conjunto de acontecimientos, sin hacer referencia directa a su carácter lineal episódico.

En segundo lugar, la comprensión del texto narrativo requiere una postura más de reflexión que de descubrimiento ciego de los acontecimientos en tanto suceden y se suceden, como si el lector los descubriera de la misma manera que los descubren los propios personajes.

Al captar conjuntamente los acontecimientos mediante un proceso configurativo, la operación narrativa se asemeja a un juicio, y más concretamente, al *juicio reflexivo* en el sentido kantiano del término. El hecho de contar y de seguir una historia consiste en reflexionar sobre los acontecimientos, con el objeto de englobarlos en totalidades sucesivas. (105)

Esto se vuelve por demás evidente en la interpretación del relato histórico, en el que, en particular desde el punto de vista historiográfico, ya se conoce la totalidad de los acontecimientos, y no se van revelando conforme se desarrolla la línea temporal de su sucesión, de tal manera que el acto de contar está determinado teleológicamente hacia su desenlace, como se mencionó antes. Sin embargo, el acto de "seguir la historia", como lo describe Ricoeur, también está atravesado por el estatuto teleológico del relato, incluso cuando no se conoce la totalidad de los acontecimientos. La dimensión configurativa se hace presente en la totalidad de la

lectura o seguimiento del relato, de tal manera que "se sabe" que hay un final (o al menos alguna forma de conclusión) a la que la lectura se dirige.

En el caso de los videojuegos esto parece entrar también en crisis; sin embargo, conforme al concepto de *narrador* que desarrolla Ricoeur, la perspectiva del jugador al controlar a su personaje no es intrínsecamente la del personaje mismo, sino la del narrador, porque también las acciones que realiza a través de su avatar están dirigidas teleológicamente por la configuración del relato, no por el presumible estado del jugador como presente en el mundo del juego; el personaje avatar en *Fallout 4* (2015), por ejemplo, emprende una búsqueda desesperada por encontrar a su hijo, pero el jugador fungiendo más como narrador que como extensión del personaje, puede decidir mejor explorar el mundo del juego, pues no siente él o ella el mismo apremio del protagonista.

Por último, lo anterior implica necesariamente un *punto de vista* narrativo. Ya se ha mencionado lo que ello significa para el acto de seguir la historia; queda solamente llamar ahora la atención al carácter subjetivo (o más bien, personal, relativo a una postura concreta y no a un conocimiento objetivo o meramente epistemológico) del relato. Se asume siempre que *alguien* cuenta la historia, y que el acto de contar sólo tiene sentido si se le contrapone alguna forma de audiencia. Así pues, se reafirma ahora la naturaleza discursiva y comunicativa de relato: contar y seguir una historia es un acto de comunicación.

Dada esta dimensión configurativa del relato, que según Ricoeur los esfuerzos estructuralistas procuran hacer dominar sobre la dimensión configurativa en tanto buscan la *descronologización* del mismo, es que puede determinarse la profunda injerencia de lo que Hans-Robert Jauss (2013) en *La historia de la*

literatura como provocación de la ciencia literaria llama el horizonte de expectativas (aunque el concepto de Jauss es bastante más ambicioso en tanto implica otros factores además de los propiamente ligados al relato mismo, que hasta ahora han sido el foco en la explicación de Ricoeur): la idea de que el relato conduce su propia interpretación hacia un punto determinado.

En tanto esto es una característica del discurso narrativo, se asume como tal también del relato en el videojuego; pero de nuevo, asegurarlo sin más se vuelve problemático. Si bien los juegos narrativos también son conducidos por su dimensión configurativa, esa misma configuración es también dinámica, dúctil. Juegos como *The Witcher III*, *Dark Souls* o *The Walking Dead: A Telltale Series* no sólo permiten la alteración de la trama (dimensión episódica) sino que ponen esta posibilidad al frente de la interface, vuelven consciente al jugador de las diferentes opciones para estas divergencias, y procuran, la mayoría de las veces como mecánica de recompensa, ser igualmente claros en la trascendencia de las decisiones del jugador, de tal manera que cuando un suceso importante tome lugar en la trama, la injerencia de las acciones del jugador se vuelva evidente. En *The Walking Dead* (2012), cuando el personaje protagonista, controlado por el jugador, toma alguna decisión, salvar a una u otra persona o ponerse del lado de cierto partido en una discusión, un mensaje de la interface, dirigido únicamente al jugador, leerá algo como “Este personaje recordará esto”, o “Se ha dado cuenta de lo que hiciste”, ello con la intención, de carácter claramente configurativo, de que el jugador piense con detenimiento en las acciones que realiza dentro de los límites de la historia.



Figura 1 - *The Walking Dead: A Telltale Series* (Telltale Games, 2012).

Vale mencionar, también de forma específica en *The Walking Dead*, aunque el fenómeno es por demás recurrente, que estas implicaciones son realmente una ilusión narrativa. En muchos casos, las divergencias en la trama son mínimas, los acontecimientos más importantes seguirán tomando lugar independientemente de las decisiones del jugador, con solo algunas variaciones menores.¹⁴ No obstante, la implicación de estas dinámicas es clara: motivar la consciencia de las posibilidades en el jugador al momento de tomar decisiones en el juego. Así pues, en el videojuego la dimensión configurativa del relato no es determinada solamente de forma vertical hacia el final de la trama, sino también lateralmente hacia las posibilidades de variación de la misma, abiertas por la acción del jugador.

¹⁴ Ello se explica, entre otras razones, por una simple limitación material en el ámbito de la producción del videojuego. Crear contenido que refleje de manera radical las decisiones del jugador involucra siempre gastos de producción que la mayoría de los estudios, incluso los llamados Triple AAA en la terminología empleada por el periodismo de videojuegos, no se ven en la simple posición de autorizar. El costo de producción de un juego de categoría AAA ronda entre los 75 y 100 millones de dólares (hasta 2018), y toman entre cuatro y seis años para su desarrollo. (Floyd, Daniel; James Portnow. *Extra Credits*. "Why do games cost so much to make? – AAA Game Budgets". EE. UU., 2018. https://www.youtube.com/watch?v=ypZZTIOR_Q. Consultado en 18 de octubre de 2018.)

Cabe por último en esta reflexión la perspectiva que Jost y Gaudreault plantean acerca de las características de la narración cinematográfica, pues algunos de sus límites y posibilidades son manifiestos debido a la naturaleza audiovisual del medio, aspecto claramente compartido por los videojuegos.

Jost y Gaudreault tratan la posibilidad que algunos autores han previsto como elemento del relato fílmico, la ausencia de un narrador concreto, que Ricoeur y Jauss llamarían estructural en contraste con un narrador explícito o real. Mostrar no equivale necesariamente a narrar, de la misma manera que, ya lo ha dicho Barthes en *La cámara lúcida*, el icono visual no equivale necesariamente al signo verbal. La narración literaria implica en la enunciación el acto de narrar de un narrador estructural, no necesariamente intradiegético, pero sí como elemento interno de la obra. La mostración visual, en cambio, se presenta problemática en ese sentido: si se muestra un plano general de una ciudad, que en el proceso de filmación se haya capturado desde un helicóptero sobrevolando la zona, en el filme mismo la enunciación no implica una voz narradora de esa enunciación, sino que simplemente se *muestra* la toma aérea, no se justifica diegéticamente que los espectadores tengan acceso a esa perspectiva, sino que ella existe por sí misma como un elemento propio del medio fílmico.

Esto ha dado lugar a por lo menos dos posturas sobre este fenómeno: por un lado se puede interpretar lo que Gaudreault, refiriendo a Christian Metz, describe como una enunciación *desantropomorfizada* de la imagen, que a su vez se podría relacionar más con lo que Barthes ha llamado la dimensión documentalizante del filme; es decir, se asume (interpreta) que no hay mediación estructural entre lo

mostrado y su percepción por el espectador, sino que simplemente la imagen es, y el espectador se vuelve consciente de la realidad mostrada como lo hace cuando mira con sus ojos al mundo. Esto implicaría, sin embargo, la negación del estatuto comunicativo inherente a toda obra narrativa, a todo tipo de relato, cualquiera que sea su forma de hacerse manifiesto, posibilidad negada del todo por los autores fundamentales hasta ahora; para Ricoeur, Chatman, Iser y Jauss, el relato es siempre un acto de comunicación.

La otra posibilidad es justamente la presunción de este estatuto comunicativo del relato cinematográfico en el marco de la pragmática y la intencionalidad del discurso. Las imágenes del filme no solamente *se muestran* en la pantalla, sino que *alguien las muestra*, con una intención discursiva concreta. La misma escena no tendría el mismo énfasis dramático si se filma en un plano general que asemeje más a la escenificación teatral, que si se filma como una secuencia de contraplanos entre los interlocutores; ambas técnicas pueden observarse, por ejemplo, en el montaje que representa el paso del tiempo en la relación de Charles Kane y su primera esposa en *Citizen Kane* (1941), que muestra el desarrollo del tono de las conversaciones durante el desayuno de estos personajes a lo largo de los años. No es posible en todos los casos (y podría argumentarse que de hecho no es posible en ninguna circunstancia fílmica) ligar lo que se muestra con una “voz” narrativa que dirija la mirada del espectador; y sin embargo, tampoco es admisible que lo que se ve simplemente esté ahí para ser visto, como lo está el paisaje a través de una ventana: *alguien* está mostrando esa imagen, esa secuencia, *alguien* decide con qué banda sonora complementar el mensaje visual.

Esta instancia, a la que Gaudreault llama “el gran narrador” o “meganarrador”, no obstante, se ve comprometida por la naturaleza de la enunciación fílmica en relación con el acto de narrar. En literatura, focalizar a través del lenguaje es una posibilidad inherente al lenguaje mismo (entendido ahora el lenguaje como discurso, en términos de Benveniste y Ricoeur), lo que a su vez implica la existencia de un enunciador. La sola enunciación lingüística justifica su propia existencia como discurso. No así el relato cinematográfico. La orquestación de lo que Gaudreault describe como las cinco materias expresivas del cine no es un acto natural de enunciación, hay una artificialidad inherente en la enunciación fílmica, homologable con lo que Aristóteles llama el *espectáculo* en la escenificación teatral. Esta artificialidad coloca a la instancia narradora en el filme en una paradoja ontológica con respecto del relato.

El videojuego, como se puede prever, hereda estas problemáticas y añade sus propios matices. En primera instancia, la focalización de la perspectiva de "la cámara" (llamada así por su semejanza con el encuadre fílmico pero que en los videojuegos no es tal, pues nadie ha filmado lo que se muestra en pantalla) es mucho más constante en el videojuego; es decir, el videojuego no favorece el cambio súbito de enfoques, que es una característica elemental de la sintaxis cinematográfica. Cada juego se muestra con una perspectiva que mantendrá constante a lo largo de la narración, y la modificará solo en algunos momentos clave; juegos como *Bioshock* incluso buscan como intención artística nunca cambiar la perspectiva, en su caso, de la primera persona desde los ojos del protagonista, pues desde la primera cinemática hasta el final de la narración nunca se abandona la visión interna del personaje principal.

No obstante, esto no soluciona del todo el problema de la ambigüedad de la voz narradora. Cuando la perspectiva es la tercera persona (y puede observarse además que estos términos son más propios de la narrativa literaria que del cine), casi nunca se justifica, como en el cine, el modo de ser y de acceder a esa perspectiva; *Super Mario 64* (1996) alude a este fenómeno (lo que resulta por demás notable por ser éste un juego pionero en la representación de espacios en 3D) al hacer ver desde el principio que efectivamente hay un personaje, Lakitu, sosteniendo una cámara que captura la aventura de Mario, el protagonista; sin embargo, hay momentos en que Lakitu aparece a cuadro sosteniendo su cámara, lo que resulta incongruente. La perspectiva y la información visuales a las que el jugador tiene acceso es un aspecto semiótico ya ampliamente asimilado por la cultura del videojuego, como la sintaxis del montaje en el cine, pero ello no explica la presencia o ausencia de una voz narradora. Esto será desarrollado más ampliamente en los propios análisis.

1.3.6 El estatuto comunicacional del relato

Algunas de las nociones fundamentales del estatuto comunicacional del relato ya se han desarrollado hasta ahora. Queda solamente presentar ciertas precisiones pertinentes.

Al comentar la *Poética* de Aristóteles, Ricoeur explica:

La *poíesis* consiste en el conocimiento mediante el que el poeta “elabora” una historia inteligible a partir de algún mito, crónica o relato anterior. En este sentido, el

mythos de la tragedia se asemeja a una pintura que, mediante un sistema de signos plásticos (líneas y colores), configura el *icono* que aprendemos a leer en función de las reglas convencionales que lo han elaborado. El *mythos* del drama es en el tiempo, por tanto, lo que el icono de la pintura es en el espacio: ambos son “mensajes”, con una estructura temporal o espacial, elaborados mediante una “gramática” básica que regula la articulación y la combinación de los rasgos pertinentes que constituyen el alfabeto del dramaturgo o el pintor. (*Historia y narratividad* 139)

Esta cita resulta fundamental para las pretensiones teóricas de esta tesis. Como ya se ha mostrado, Ricoeur hace constante énfasis en la trascendencia del carácter escritural del texto, tanto en la configuración del relato de ficción como en la del histórico o empírico, y en que la existencia del relato subsiste sobre la inmanencia de un lenguaje; de ahí el empleo de términos como “frase” y “discurso narrativo”. Pero para la perspectiva de Ricoeur, y en especial por su intención teórica de esclarecer la naturaleza narrativa del ser histórico y no sólo la estructura de los relatos literarios, permite y requiere por lo menos la implicación de otras formas de narrar además de la escritura y la oralidad verbales. Pone ahora este ejemplo pictórico, y deja ver que, si bien el medio y su estructura física son distintos a los de la literatura (visual y espacial la una, y verbal y temporal la otra; aunque de hecho en este caso habla no solo del texto dramático sino de su representación escénica), ambas configuraciones del relato se fundamentan en un lenguaje propio; “un sistema de signos plásticos” en el caso de la pintura. Así pues, aunque es una necesidad teórica determinar la existencia de un discurso narrativo en el videojuego,

la suposición de que el tal existe demanda a su vez la identificación de un determinado sistema de signos propio.

Existen entonces razones para afirmar que el juego no reproduce realmente las acciones del jugador en su representación de la diégesis, sino que emplea las mismas como parte de su sistema de signos, de tal manera que a través de las acciones del jugador se cuente una historia, lo que se puede sustentar en el entendimiento que plantea Ricoeur de los términos aristotélicos *mythos* y *mímesis*. Como ya se ha dicho, gran parte de la crítica apologética de los videojuegos, tanto en el ámbito académico, pero especialmente en el periodístico y social, argumenta que los videojuegos son el único medio en el que el espectador no es tal, sino un agente activo, y que por lo tanto, el videojuego refleja y responde directamente a tales acciones; tanto más: son el único medio en el que el jugador cuenta *su propia* historia, porque son sus acciones las que son narradas, no las de otros autores, actores, bailarines o pintores. No obstante, esta concepción se acerca sospechosamente justo a lo que Ricoeur ha definido como los agentes ciegos de la Historia, los individuos que viven en la contingencia ininteligible del devenir del mundo; dicho de otra forma, cualquier ser humano que vive en el presente y se enfrenta a ese mundo, o, en términos heideggerianos, el ser-arrojado-en-el-mundo. Aristóteles justamente niega que sean esas las acciones que son representadas en el relato trágico. La *mímesis* aristotélica no es un proceso de imitación-copia de las acciones del hombre en el mundo, sino un símbolo del sentido de esas acciones, su posibilidad de ser.

La distinción entre el historiador y el poeta no consiste en que uno escriba en prosa y el otro en verso; se podrá trasladar al verso la obra de Herodoto, y ella seguiría siendo una clase de historia. La diferencia reside en que uno relata lo que ha sucedido, y el otro lo que podría haber acontecido. De aquí que la poesía sea más filosófica y de mayor dignidad que la historia, puesto que sus afirmaciones son más bien del tipo de las universales, mientras que las de la historia son particulares. Por proposiciones universales hay que entender la clase de afirmaciones y actos que cierto tipo de personas dirán o harán en una situación dada. (Aristóteles IX)

Por otro lado, esas acciones *en* el relato están mediadas por el otro aspecto de su configuración, el *mythos*, la trama, que dispone esas acciones precisamente no como un devenir contingente, sino como un orden lógico, con un sentido e intención comunicativa precisos. Así pues, las acciones del jugador en el videojuego (y de hecho en cualquier tipo de juego en tanto práctica cultural, como lo desarrolla Johan Huizinga) no son propiamente acciones reales, como se estipuló antes, de la misma manera que las acciones en la tragedia no son acciones tomadas de la realidad, sino actos de significación, parte de la configuración concreta del relato que *comunica* una historia.

Como se mencionó desde el comienzo de este apartado, el propósito de esta panorámica ha sido establecer tanto el marco teórico elemental de la hermenéutica narrativa, al mismo tiempo que se han esbozado propuestas sobre como ésta es pertinente para el análisis de los videojuegos como medio narrativo, basadas en su relación directa con otras manifestaciones artísticas, literatura y cine principalmente,

pero también pintura, fotografía y teatro, además de lo expuesto sobre el juego como práctica cultural en el apartado anterior. La escasez de referencias directas a teorías ya establecidas sobre la narratividad del videojuego en específico ha sido deliberada, pues hasta ahora se ha dado prioridad a determinar el carácter transdisciplinario tanto del videojuego como de la aproximación metodológica que requiere su estudio. Las propuestas académicas en torno al videojuego serán el eje del siguiente capítulo.

Capítulo 2. Los videojuegos como medio comunicativo, cultural y narrativo

2.1 Descripción general de los videojuegos como medio

En este segundo capítulo se plantea una definición primordialmente descriptiva de los videojuegos como *objetos artísticos*, aprovechando el término que Wolfgang Iser opone a *objetos estéticos* en su ensayo “El proceso de la lectura”; es decir, como obras individuales que pertenecen a una categoría delimitada por ciertos márgenes tanto materiales como conceptuales. Los videojuegos se manifiestan principalmente como un conjunto de prácticas sociales alrededor de ciertos objetos tecnológicos, los cuales a su vez se han desarrollado vertiginosamente en poco más de cincuenta años.

Se presenta luego un primer acercamiento al propio análisis del videojuego en el que se describen los elementos estructurales del lenguaje de los mismos como medio audiovisual, así como los propios de la acción y la interacción posibles a través de las características formales hasta ese punto presentadas, lo que inevitablemente involucra un elemento más del videojuego como práctica social y como articulación narrativa: el jugador como agente en el relato.

Hasta ahora ya se ha indagado parcialmente en la definición de los videojuegos en diferentes momentos del capítulo anterior, particularmente en la primera sección del apartado 1.3, en donde se ha disertado en torno al carácter transdisciplinario de los elementos constitutivos del videojuego como medio, tomando como referencia las *materias de la expresión* con las que Jost y Gaudreault describen las posibilidades

expresivas del cine, y que pueden ya quedar establecidas dentro del conjunto de elementos que componen las estructuras de sentido del texto lúdico. Queda entonces terminar de definir los elementos que le son propios a los videojuegos como medio, que se determinan por su carácter tecnológico, por una parte, e interactivo por otra.

Es posible retomar la definición mínima que articula Nicolas Esposito como punto de partida y construir una descripción a partir de los elementos que propone: el juego (*game*), la acción de jugar (*play*), interactividad (*interactivity*) y narratividad (*narrative*). El juego y la narratividad han sido ya ampliamente expuestos, por lo que esta descripción se desarrollará alrededor de los otros dos elementos. Cabe, no obstante, hacer una notación respecto del juego (*game*, como concepto dentro de esta definición) como adendum a lo expuesto en el apartado 1.2. Plantea Esposito:

Un videojuego puede ser un acertijo, un artefacto, o cualquier forma de juego que pueda ser soportada por un aparato audiovisual. [...] Este amplio rango de juegos puede denominarse “entretenimeintos interactivos” o “juguetes”¹⁵ (2)

Esta distinción es importante porque, por un lado, Esposito señala que también corresponde colocar dentro de la definición de juego a ciertas actividades recreativas cuyas posibilidades de interacción no estén necesariamente determinadas por *reglas*, sino que presentan posibilidades sí delimitadas por algún

¹⁵ A videogame can be a puzzle-game, a toy-game, or any kind of game that can be handled by an audiovisual apparatus. [...] This wide range of games (can be called) interactive entertainments or playthings. (TdA)

marco de referencia, pero no previstas o dispuestas por una particular estructura reglamentaria. A este tipo de juegos el autor les llama entretenimientos interactivos (*interactive entertainments*) o juguetes (*playthings*), términos que no resultan muy ilustrativos pero que señalan a un conjunto de obras que no dejan de comportar las características de los videojuegos en conjunto (en tanto su soporte sea un aparato audiovisual, como se describirá a continuación), pero que dentro de esta categoría global conforman su propia esfera. Juegos como *Dear Esther*, *Minecraft*, el modo *free-play* de *Just Shapes and Beats*, por mencionar unos cuantos, son videojuegos que permiten simplemente una forma de esparcimiento interactivo, que puede por su parte permitir construcciones de sentido que les sean particulares, pero que escapan a la intención narrativa de los que sí son determinados por un conjunto de reglas y objetivos; faltaría además mencionar que muchos juegos son determinadamente homogéneos en cuanto a esta relación, posibilitando interacciones tanto a partir de reglas como de libertad de esparcimiento. La serie *Grand Theft Auto* y el reciente *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (2017) son ejemplos que, si bien se presentan como obras primordialmente narrativas y con objetivos definidos, abren su espacio virtual para la libre experimentación con las posibilidades sistemáticas del juego sin una meta particular. Para el caso de la presente investigación, esta esfera señalada por Esposito escapa de los límites planteados, y la distinción en sí arroja luz en torno a la problemática de utilizar un mismo término global, “videojuegos”, para referir a una variedad sumamente amplia de obras visuales e interactivas.

Así pues, los videojuegos son obras creativas conformadas por diferentes materias de expresión, imágenes, sonidos, música, heredadas de diferentes medios

artísticos (así como de la experiencia humana cotidiana por sí misma), que a su vez construyen un sistema con el cual es posible interactuar, por lo que la experimentación de estas materias de la expresión requiere de las acciones de un jugador. Esta interacción está determinada por lo definido como *juego* en el apartado 1.2 de esta tesis.

Es necesario ahora describir los elementos materiales y tecnológicos que posibilitan tal interacción con la obra creativa como juego; para ello se sigue la definición general de Esposito, y la descripción que desarrolla de cada elemento particular el diseñador Steve Swink en su texto *Game Feel* (2009).

Esposito utiliza el término aparato audiovisual (*audiovisual apparatus*) porque, además de todas sus características estéticas y significativas, los videojuegos son, por otra parte, programas informáticos, soportados siempre por algún dispositivo electrónico computacional, principalmente computadoras personales (PC) o consolas dedicadas a esta función. Como los textos literarios y las cintas cinematográficas, los videojuegos no son propiamente los objetos que los contienen y soportan (libros para la literatura, DVD o discos *Blu-ray* para las películas, etc.) sino el conjunto de elementos expresivos hasta ahora descritos, pero cuya existencia requiere de estos soportes tecnológicos. En el caso de los videojuegos, su naturaleza interactiva requiere de un soporte informático que sea capaz no sólo de reproducir imágenes y sonido, sino de responder a las instrucciones, acciones e intenciones del jugador, tal como un programa informático de cálculo arroja el resultado de una ecuación cuando el usuario completa cierta información para el mismo a través de una interfaz. Los videojuegos realizan

operaciones lógicas y numéricas constantemente, pero éstas no son arrojadas al usuario como meras ecuaciones, sino que de hecho procuran estar siempre ocultas detrás de los elementos estéticos y figurativos, salvo cuando el diseño del juego prevea que el jugador requiere conocer esta información.

El aparato audiovisual –que en este caso refiere con la palabra “aparato” no a un objeto o dispositivo único (aunque a veces de hecho sea el caso), sino que se emplea como sinónimo de sistema, conjunto de elementos que trabajan para un mismo fin– se conforma de tres tipos principales de elementos: dispositivos de entrada, de salida y la unidad de procesamiento.

Los *dispositivos de entrada* son los objetos que le permiten al jugador interactuar directamente con la unidad de procesamiento, de tal manera que ésta conozca las instrucciones de aquél. Estas instrucciones en la mayoría de los casos se manifiestan como señales simples, presionar un botón, mover una palanca, agitar un sensor de movimiento, entre otras, que no corresponden a conceptos abstractos, pero que son interpretados por la unidad de procesamiento para ser representados como acciones en el mundo del juego: presionar un botón determinado indicará al personaje avatar que salte, dispare o interactúe con otro personaje del mundo del juego. Estos dispositivos incluyen tradicionalmente los mandos o controles, teclado y ratón (estos últimos no originalmente creados para la interfaz con videojuegos, poco ergonómicos, pero de versatilidad tal que no han perdido su vigencia entre los jugadores, pese a la existencia de múltiples alternativas), sensores de movimiento, pantallas táctiles y hasta reconocimiento de sonido y voz mediante micrófonos.

Los dispositivos de entrada son de trascendental importancia para el análisis del relato interactivo justamente porque es a través de ellos que se efectúa esta

interacción. Las posibilidades de acción están siempre supeditadas a lo que el dispositivo de entrada sea capaz de realizar, y ello en parte determina, a su vez, el sentido de esas mismas acciones. Steve Swink explica:

El dispositivo de entrada es el órgano de expresión del jugador para con la computadora. Toda intencionalidad pasa a través del filtro del dispositivo de entrada antes de ser interpretado por el sistema y usado para actualizar el estado del modelo computacional de la realidad del juego. [...] El jugador tiene una intención particular en un momento dado, y él o ella expresa tal intención al sistema a través del dispositivo de entrada. Cualquiera que sea el dispositivo, el tal tiene ciertas posibilidades y limitaciones. Éste se presenta como una forma de control de ciertos tipos de movimiento más prestamente que de otros, y tiene sus propias cualidades físicas.¹⁶ (64)

Como se observa, el carácter físico de los dispositivos de entrada es un elemento insoslayable, las intenciones de sentido y de acción no pueden ser expresadas análogamente; incluso las tecnologías de detección de movimiento y pantallas táctiles no vuelven completamente equivalentes los gestos del jugador a los gestos representados en el juego: siempre habrá una relación de abstracción y representación de sentido en la interacción del jugador con el sistema y el mundo del relato.

¹⁶ The input device is the player's organ of expression to the computer. All intent passes through the filter of the input device before it can be interpreted by the system and used to update the state of the computer's model of the game's reality. [...] The player has a particular intent at a given moment in time, and he or she expresses that intent to the system via the input device. Whatever the input device is, it has affordances and constraints. It will lend itself to controlling certain kinds of motion more readily than others and has its own physical feel. (TdA)



Figura 2 - Diferentes mandos o controles dedicados para diferentes plataformas a lo largo la historia (Tarabisu, 2013).

La *unidad de procesamiento* es la unidad computacional que interpreta las señales transmitidas mediante los dispositivos de entrada y arroja el resultado de ese proceso mediante los de salida. Es el elemento del aparato audiovisual sobre el que el jugador tiene la menor injerencia, pues su función en cuanto a la representación estética del mundo del juego es meramente la de posibilitar la existencia del videojuego mediante su soporte tecnológico. No obstante, históricamente, el desarrollo de la tecnología de procesamiento sí que ha determinado las maneras en que el jugador interactúa con el mundo del juego y, sobre todo, la fidelidad visual y auditiva de los mundos representados.

Finalmente, los *dispositivos de salida* son un elemento también crucial del aparato audiovisual, pues es a través de ellos que se manifiestan las materias de la expresión del videojuego como texto y obra estética.

Los dispositivos de salida, que pueden incluir un monitor, bocinas, motores vibratorios en los mandos, dispositivos de retroalimentación táctil, entre otros, son la ventana del jugador hacia el mundo del juego. El monitor y las bocinas son el punto en el que los procesos de la computadora alcanzan la realidad. Son los órganos de expresión de la computadora para con el jugador.¹⁷ (Swink 65)

Como menciona Swink, los dispositivos de salida son tradicionalmente una pantalla en la que se despliegan los elementos visuales del mundo del juego, y bocinas que despliegan los auditivos. En los últimos veinte años se han vuelto también tradicionales los motores rotativos incluidos en el cuerpo físico de los mandos que se activan para indicar señales táctiles, de tal manera que, por ejemplo, el mando vibre vertiginosamente en las manos del jugador cuando en el mundo del juego ocurra un choque automovilístico. También en los últimos cinco años se ha estandarizado (aunque el concepto y diversas realizaciones pueden rastrearse al menos desde la década de 1970) el uso de dispositivos de realidad virtual (*VR*, *Virtual Reality*), normalmente visores colocados directamente sobre los ojos del jugador, de tal manera que todo su campo visual quede abstraído en el mundo del

¹⁷ The output devices, which may include a monitor, speakers, controller's rumble motors, haptic feedback device and so on, are the player's window into the game world. The monitor and speakers are where the processing of the computer reaches reality. They are the computer's organs of expression to the player. (TdA)

juego. Aunque las implicaciones de este tipo de tecnologías son amplias y por demás interesantes para el análisis de los videojuegos como medio artístico, ello no será enfatizado en esta investigación.

Los conceptos del acto de jugar e interactividad tomados del modelo de Esposito requieren del aspecto tecnológico hasta ahora presentado, pero no es éste el rasgo fundamental de la experiencia interactiva visual (que como se ha visto es en realidad audiovisual y kinestésica, por lo que el propio término "videojuegos" se queda muy corto con respecto de aquello que designa), sino solo su realización material. La experiencia estética de este medio en particular, apelando de nuevo a Wolfgang Iser y en general a la estética de la recepción, consta primordialmente de los elementos que se describirán a continuación: el mundo del juego, el avatar, las mecánicas y la reglas.

Hblar del *mundo del juego* no consiste en señalar algún elemento concreto, material o conceptual, sino en describir el aspecto representacional que ya se relaciona más con la narratividad y la hermenéutica que con lo meramente tecnológico. No obstante, la teoría para el diseño y desarrollo de videojuegos requiere conceptualizar al mundo del juego en tanto la construcción del relato se ve en todo momento atravesada por las posibilidades tecnológicas que lo soportan. Swink lo expone de la siguiente manera:

El mundo del juego existe primordialmente en la mente del jugador. Existe también una representación interna del mundo del juego en el sistema computacional que es más preciso y matemático que el rico y expresivo mundo experimentado por el

jugador. Pero un sistema de juego está diseñado para manifestar una experiencia en la mente del jugador. Para éste, los dispositivos de salida son una ventana hacia el mundo del juego, y el avatar actúa como proyección agente en ese mundo. El jugador percibe el mundo del juego activamente a través del “cuerpo” del avatar. Experimentar el juego es sentir el mundo del juego, haciendo distinciones pertinentes y adquiriendo nuevas habilidades, conceptos y generalizaciones para que hacer frente a ese particular mundo sea más fácil.¹⁸ (64-65)

Si bien, en tanto aspecto estructural narrativo, el mundo del juego es el espacio que habitan los personajes del relato y donde suceden las acciones que estos realizan (Chatman), en el caso particular de los videojuegos, es también el espacio virtual en el que se posibilita la realización de las acciones del jugador, articuladas mediante los dispositivos de entrada, materializadas mediante los procesos lógico-matemáticos de la unidad de procesamiento y percibidos por el jugador mediante los dispositivos de salida. En el cine, por ejemplo, el mundo del filme es mayor que lo mostrado en un momento dado por los confines del cuadro y el plano, pero eso que es mostrado en particular por el cuadro determina cómo el espectador interpreta los elementos del mundo. En el juego, el mundo está contenido tecnológicamente por los factores antes mencionados y, además, por la manera en que el jugador experimenta el mundo, no solo como representación, sino

¹⁸ The game world exists primarily in the player’s mind. There is also an internal representation of the game world that exists in the computer, one which is more precise and mathematical than the rich, expressive world experienced by the player. But a game system is designed to output to an experience in the mind of the player. For the player, the output devices are a window into the game world, and the avatar acts as a proxy within that world. The player perceives the game world actively, through the “body” of the avatar. Experiencing (the) game is feeling out the game world, making additional distinctions, and learning skills, concepts, and generalizations that make coping with the unique world easier. (TdA)

desde la interactividad. El eje en el cual se coloca al jugador para interactuar directamente con el mundo del juego es el *avatar*.

El avatar es el instrumento del jugador dentro del mundo del juego, tanto para su percepción como para su expresión. El movimiento del avatar procura una perspectiva de la naturaleza del mundo del juego, de la misma manera que nuestras manos pueden tocar, manipular y aprehender objetos para experimentarlos mientras nuestros ojos y oídos observan los resultados. La percepción requiere acción, como se ha dicho, y toda percepción del mundo del juego debe pasar a través del avatar.¹⁹

(63)

El avatar es uno de los aspectos más determinadamente propios del videojuego como medio en contraste con otras formas de narración. Si bien tanto en literatura como en cine existe el concepto de perspectiva y focalización (Pimentel), el avatar va más allá de este concepto. El avatar, como explica Swink, es el instrumento del jugador tanto para percibir el relato (y por lo tanto, sí existe una relación entre la idea de focalización narrativa y la función del avatar), el mundo y las entidades que lo habitan, como para expresar sus intenciones para con el relato en el mundo del juego, posibilidad inexistente en otros medios; es interesante, en este contexto, mencionar el origen histórico del término, palabra que en sánscrito designaba a la encarnación terrenal del dios Vishnú. Ésta es justamente la relación

¹⁹ The avatar is the player's instrument within the game world, both for perception and for expression. The movement of the avatar provides indirect insight into the nature of the game world the same way our own hands may touch and probe and noodle things around in order to experience them while our eyes and ears observe the results. Perception requires action, as we've said, and all perception of a game world must pass through the avatar. (TdA)

del avatar en el juego con el jugador: el jugador se encarna en un mundo distinto del suyo propio a través de una figura que le representa. El lector de una novela bien puede identificarse visceralmente con el protagonista, y proyectar en él su propia percepción del relato, pero no puede tomar decisiones y actuar con respecto de ellas, solo puede fundirse en el devenir de la trama. Si bien esta posibilidad está también presente en el relato interactivo (factor acentuado por el hecho de que el avatar es a su vez un personaje con una historia y características propias, ajenas en principio a la identidad del jugador), el avatar permite una realización de la volición del jugador en el mundo del juego.

Vale mencionar antes de continuar que existen variaciones posibles en la manera en que se implementa al avatar como elemento estructural del juego, y que de hecho son bastante comunes. Hay juegos que permiten el control de más de un avatar, ya sea mediante la selección de uno entre varias opciones, el control directo de más de un avatar al mismo tiempo, o que el relato prevea desplazar la focalización en diferentes momentos del discurso narrativo, de tal manera que se intercambia la continuidad de la trama entre diferentes personajes. Por otro lado, existen también juegos en los que el avatar no es un personaje propiamente, sino una representación abstracta de las intenciones y acciones del jugador: un cursor para seleccionar elementos visuales o alguna figura incorpórea que no forme parte de la diégesis.



Figura 3 - Pantalla de selección de personaje de *Super Mario Bros. 2* (Nintendo 1988), un juego emblemático por permitir la elección de cuatro diferentes personajes, cada uno con características de movilidad particulares.

Otro elemento inherente y propio del videojuego son las *mecánicas*. El uso de este término en diversos ámbitos profesionales en torno a los videojuegos – industria, diseño, periodismo y academia– vuelve complicada su homogenización, pues, aunque todos refieren más o menos a la misma noción, la definición concreta varía entre esferas y autores. En general, las mecánicas son las acciones particulares previstas por el diseño e intenciones artísticas de un juego determinando. Un solo juego no puede permitir una infinidad de acciones realizables; las acciones posibles están supeditadas a los dispositivos de entrada y a los confines expresivos del juego.

Una “mecánica de juego” es un ciclo completo de interacción, tal como una solo click en el ratón de la computadora, presionar un botón o dar un pisotón que pueda ser

rastreado por la programación del juego y retroalimentado al jugador una y otra vez. Otra forma de pensar en las mecánicas es como verbos. ¿Cuáles son las habilidades del jugador en el juego? ¿Qué puede hacer?²⁰ (Swink 70)

En *Super Mario Bros.*, Mario solamente puede hacer tres cosas ligadas a los botones en el mando: caminar, correr y saltar. Sin embargo, existen también otras posibilidades de acción no ligadas a una señal de entrada directa (*input*), pero que son consecuencia de las que sí lo están. Mario puede coleccionar objetos, monedas, *power-ups* (coloquialmente traducidos como “poderes”) y vidas extra, conforme el cuerpo del avatar haga contacto físico con ellos. A este tipo de mecánicas Miguel Sicart denomina *mecánicas contextuales*. Además de eso, el jugador puede seleccionar algunas opciones en los menús, y pausar la acción del juego en cualquier momento (similar a la opción de “Pausa” en la mayoría de los reproductores de video, desde los videocasetes hasta los videos web), pero estas acciones son externas al mundo del juego y a la narración. Así pues, las mecánicas son, en principio, el conjunto de posibilidades de acción para el jugador tanto para interactuar con él mundo del juego (acciones diegéticas) como para establecer ciertos parámetros y opciones con respecto de la operación del juego como programa (acciones extradiegéticas).

Como se ve en la cita anteriormente expuesta, algunas definiciones de mecánicas coinciden en reducirlas a verbos concretos, de tal manera que puedan

²⁰ A “game mechanic” is one complete loop of interaction, such as a single mouse twitch, button press or foot stomp that can be traced through the game’s programmed response and back to the player over and over again. Another way to think about mechanics is as verbs. What are the player’s abilities in the game? What can the player do? (TdA)

señalarse con claridad en tanto alguna acción es ejecutada directamente por una señal de entrada del jugador, ya sea presionar un botón, activar un sensor de movimiento o indicar una instrucción al avatar mediante un menú de opciones virtual, lo que podría entenderse como una acción indirecta, pero es en realidad una simplificación de la interfaz cuando los verbos posibles de realizar por el avatar son muchos más que los que podrían ser directamente asignados a los botones de un mando físico, o demasiados para memorizar y activar efectivamente en un teclado, por lo que no se diferencia esencialmente de cualquier otra forma de *input*.

No obstante, muchas maneras en que el jugador transmite su intención y acciones en particular al juego no pueden ser señaladas en una simple relación de *input* → verbo como la que se acaba de describir. En diversos juegos, el jugador determina una serie de condiciones que tendrán lugar en el mundo del juego pero que no son la realización directa de una señal de entrada, sino el resultado de un proceso en el que intervienen diferentes acciones, ya sean diegéticas o extradiegéticas. Por ejemplo, muchos juegos de rol presentan como una de sus características principales darle al jugador la oportunidad de alterar de ciertas maneras el mundo del juego, en contraste con otros que simplemente colocan al avatar en una circunstancia establecida y le piden al jugador lograr un objetivo en tal contexto. Este "alterar el mundo del juego" (acción expresada en infinitivo, lo que indica que, pese a su complejidad, se coloca en el marco de lo hasta ahora definido como mecánicas de juego) puede comprender diversos aspectos del contexto del avatar.

Fallout: New Vegas (Bethesda Softworks 2010) coloca al jugador en una sociedad postapocalíptica que habita una pequeña región de Nevada, EE. UU., en el año 2281, en la que cuatro grandes bandos o facciones (*factions*, el nombre específico en el juego) luchan por control económico, político y cultural de la zona, cada uno por sus propios medios. *The New California Republic* busca establecerse como la nueva forma de gobierno legítimo sobre lo que alguna vez fue Estados Unidos, y procura establecer su régimen mediante la institucionalización, un ejército organizado, la preservación de derechos civiles, entre otros aspectos de las democracias del siglo XX. *Ceasar's Legion*, por otro lado, es una sociedad autócrata imperialista que basa su ideología política en el antiguo Imperio Romano de Occidente, y recurre sin tapujos a la tortura, el comercio de esclavos y a la conquista violenta de territorios externos. El avatar, conforme se ve inmerso en los enfrentamientos entre estas y otras de las facciones, puede tomar decisiones que perjudiquen a una y beneficien a otra, lo cual se verá reflejado en un medidor gráfico de "Reputación" que el jugador puede consultar en cualquier momento; tales decisiones son las que dan lugar a la alteración del mundo mencionada al principio. Conforme el jugador se interne en los territorios dominados por las facciones, su nivel de reputación influirá determinantemente las acciones que podrá tomar en tales circunstancias. Si el jugador tiene una buena reputación con *Ceasar's Legión*, cuando se adentre en alguno de sus territorios, los habitantes le ofrecerán ayuda, podrá entablar relaciones personales con ellos, comprar y vender, y en general participar como un miembro de esa comunidad. Si tiene una reputación positiva con la facción contraria, los habitantes se mostrarán recelosos, no ofrecerán su ayuda o disposición y no podrá entablar relaciones cordiales de ningún tipo. Si, como

última posibilidad, el jugador tiene una reputación determinantemente negativa con la facción, los habitantes lo atacarán en cuanto lo vean, sin ninguna oportunidad de actuar más que de manera hostil.

Como se puede observar, estas alteraciones de mundo, de carácter primordialmente intradiegetico, se llevan a cabo mediante una serie compleja de interacciones individuales que el código del juego analiza e interpreta de tal manera que arroja resultados coherentes con las acciones del jugador. Dada esta definición, no resulta un elemento distinto de lo descrito hasta ahora como *mecánicas*. Y dada además la complejidad de estas relaciones, Sicart las llama *conjunto de mecánicas* (*set of mechanics*), que tienen un solo objetivo concreto, pero que se descomponen en diferentes elementos sistemáticamente dispuestos, cada uno de los cuales puede dar lugar a otros resultados, asociados a objetivos paralelos.

El ejemplo de *Fallout: New Vegas* es particularmente complejo, y más bien característico (pero de ninguna manera exclusivo) de los juegos de rol como género, y otros ejemplos, *Dragon Age: Origins* (2009), *Dishonored* (2012) o *Middle Earth: Shadow of Mordor* (2014), tienen sistemas igualmente complejos con resultados muy diversos entre sí. Otros, como *Mega Man X* (1992), utilizan sistemas mucho más sencillos pero que ofrecen al jugador esa misma alteración sistemática de su entorno; en este caso, el juego está dividido en escenas de obstáculos lineales que el jugador puede elegir superar en el orden que él o ella decida; sin embargo, algunas escenas son alteradas significativamente si son elegidas después de superar ciertas otras; una escena consiste en hacer caer una aeronave en vuelo, si el jugador realiza tal acción antes de elegir la escena de la planta de energía, ésta estará sin funcionamiento pues la nave derrocada se habrá estrellado en la planta.

Este mismo tipo de sistemas resulta relevante para esta investigación pues se implementa significativamente en el plano diegético del relato. Vale también mencionar que estos sistemas no funcionan realmente como opciones a las que el jugador tenga acceso directo y de las que pueda disponer a discreción, sino que más bien lo colocan a merced de los mismos, como consecuencia directa de las acciones de las que sí dispone. Sin embargo, y dependiendo de cada juego, conforme el jugador entienda las relaciones sistemáticas de estos elementos, podrá desarrollar una agencia mucho más determinante sobre las posibilidades presentadas por los mismos.

Por último, íntimamente ligadas con las mecánicas y sus sistemas están las *reglas de juego*:

Una “regla” es un relación arbitraria diseñada entre parámetros u objetos de un juego. Arbitraria porque no hay una lógica mayor que guíe la creación de tales relaciones (en tanto no son la consecuencia de otros elementos en el sistema), y diseñada porque es una relación intencionalmente creada por un diseñador.²¹ (179, paréntesis añadido.)

Las reglas de juego son, como explica Swink, relaciones arbitrarias creadas por el diseño (la intención autoral) del juego, que determinan las posibilidades de acción y los objetivos del jugador. En el fútbol soccer, las reglas establecen que no se puede tocar el balón con las manos o los brazos, y que para llegar a un estado

²¹ A “rule” is an arbitrary, designed relationship between parameters or objects in a game. Arbitrary because there is no higher order guiding the creation of such relationships and designed because it is a relationship intentionally created by a designer. (TdA)

de victoria o superación del juego (*to beat the game*), se deben anotar más puntos que el equipo contrario.

Pero, además, como también lo explicará Ricoeur, en los juegos que representan un mundo narrativo, las reglas no solamente propician límites arbitrarios que establezcan metas y relaciones de competencia, sino que determinan un contexto para la interpretación de las acciones que enmarcan. En un videojuego, las reglas establecidas por los diseñadores pueden funcionar como elementos de significación. *Bioshock Infinite* (2013) permite al jugador portar únicamente dos armas al mismo tiempo, por un lado como regla que estimula el reto y la dificultad del juego, pero también como representación realista de las características de Booker, el personaje avatar, quien simplemente no podría cargar con todas las armas que encuentra en su camino²².

Las reglas del juego, en conjunto con las mecánicas, informan al jugador sobre las acciones particulares que es capaz de realizar, y que tienen sentido en el contexto del mundo del juego. Las reglas pueden ser enunciadas como sentencias afirmativas indicativas o imperativas: “el avatar puede cortar el pasto para encontrar objetos valiosos” (*The Legend of Zelda*); “para completar un nivel, se debe tocar la bandera antes de que termine el tiempo límite”; “colecta 100 monedas para acumular una vida extra” (*Super Mario Bros.*).

Por último, las reglas establecen los objetivos del juego, tanto diegéticos como sistémicos. En *Super Mario 64* (1996), la trama establece que Bowser, el villano, ha robado las Estrellas de Poder del castillo de la Princesa Peach, las ha

²² Limitación notable, pues la capacidad de recoger y cargar objetos *ad infinitum* es una habilidad sobrehumana presente en muchos más juegos que en los que no.

escondido en mundos secretos, y ha encerrado la entrada a esos mundos detrás de puertas que solo pueden ser abiertas por esas mismas Estrellas, y para restaurar el orden del castillo y rescatar a la Princesa, Mario debe coleccionar la mayor cantidad posible. Se establece el objetivo sistémico central del juego, coleccionar las Estrellas de Poder, y el objetivo diegético, rescatar a la Princesa y regresar el castillo a la normalidad.

Una característica particular de los videojuegos en contraste con los juegos no digitales es que las reglas no necesitan ser seguidas conscientemente por los jugadores, sino que están integradas en el código informático del juego, y no pueden ser alteradas por el jugador en ningún momento si no es mediante la alteración de ese mismo código (posibilidad que no será explorada en esta investigación, pero que es una práctica bastante difundida). El jugador de soccer podría en cualquier momento simplemente tomar el balón con las manos a pesar de que las reglas lo prohíban; por supuesto, esto le significaría una amonestación por parte del árbitro, pero la posibilidad física de hacerlo está presente. No así en el videojuego, en el que, si las reglas impiden cargar más de dos armas a la vez, el jugador no será capaz de cargar una tercera en ningún momento

2.2. Estructuras elementales de sentido en el videojuego

Se presenta ahora un recorrido panorámico alrededor del aspecto eminentemente estructural mediante el que, en los videojuegos en particular, se construye lo que Paul Ricoeur delimita con el concepto de segunda mimesis, la *configuración*, que

“por su función de ruptura, abre el mundo de la composición poética e instituye (...) la literalidad de la obra literaria” (Ricoeur, *Tiempo y Narración I*, 114).

La perspectiva hermenéutica atraviesa el aspecto estructural configurativo del relato —explicar para comprender— para dar lugar a la dimensión interpretativa. En el caso del texto literario, esto constituye el acto consciente del autor de construir, estructurar, un mundo del texto y una trama temporal a partir de un ejercicio previo de *prefiguración*, una precomprensión del mundo que se transforma en un nuevo espacio de posibilidad abierto por el texto, y que se lleva a su realización final a través de la *refiguración* en la lectura y la interpretación. También en el caso del texto literario, la *configuración* está delimitada por un lado por la capacidad creativa (*poiética*) del autor de entretelar los signos lingüísticos como materia prima de la composición de un texto.

Así como la gramática de la lengua regula la producción de frases bien formadas, cuyo número y contenido son imprevisibles, la obra de arte —poema, drama, novela— es una producción original, una existencia nueva en el reino del lenguaje.
(138)

Así pues, el objetivo de este apartado es describir los elementos más básicos de lo que podría llamarse el *lenguaje de los videojuegos*, las estructuras formales de significación que un medio visual, auditivo e interactivo requiere para la configuración de un relato. Esta descripción no pretende (no puede) ser exhaustiva ni desde el punto de vista semiótico ni desde el narratológico; es decir, no se explicará punto por punto la teoría de una semiótica visual —composición, encuadre

o perspectiva—, ni de elementos narrativos tradicionales como personajes, espacio y tiempo, modelos narrativos, etc. Esto debido a que, por una parte, en gran medida esto ya se encuentra planteado en el primer capítulo de esta tesis, y por otra, porque el propósito de éste es plantear las particularidades de esos elementos en el caso de los videojuegos.

La presente explicación se fundamenta en propuestas teóricas de semiótica audiovisual y de narrativa, particularmente lo ya expuesto por Jost y Gaudreault en cuanto narración cinematográfica²³, así como lo planteado por Umberto Eco en *La estructura ausente*; pero la explicación en sí se concentra en describir cómo esos elementos funcionan en el videojuego. Lo mismo para el segundo apartado, las estructuras de representación, para lo cual se toma de referencia la explicación que de ellas hace Seymour Chatman en *Historia y discurso*. En pocas palabras, se aspira a responder a la pregunta ¿cómo narrar a partir de los factores interactivos propios de los videojuegos? Sin embargo, es necesario asentar que tanto los elementos semióticos como los de representación no pueden separarse de los interactivos figurativos en el caso de este medio. Eso que las mecánicas significan en el contexto de un determinado juego no comporta sentido en sí mismo, sino como el resultado de la imbricación de todas las estructuras de significación. Ésta es la razón por la que todo este ejercicio de análisis no puede ser planteado sin una reflexión hecha desde obras concretas, lo que será el asunto primario de los capítulos subsecuentes.

²³ Refiérase al apartado 1.3.2 de esta tesis.

Tomando como ejemplo lo planteado por Jost y Gaudreault, las materias de expresión del cine ofrecen un primer modelo para la descripción de las estructuras de sentido del videojuego. Para el cine, éstas son la imagen, el sonido, la música, palabras escritas y palabras orales. En principio, el videojuego adopta y expande todas ellas, y añade el elemento de la interacción. De tal manera, se propone el siguiente diagrama:

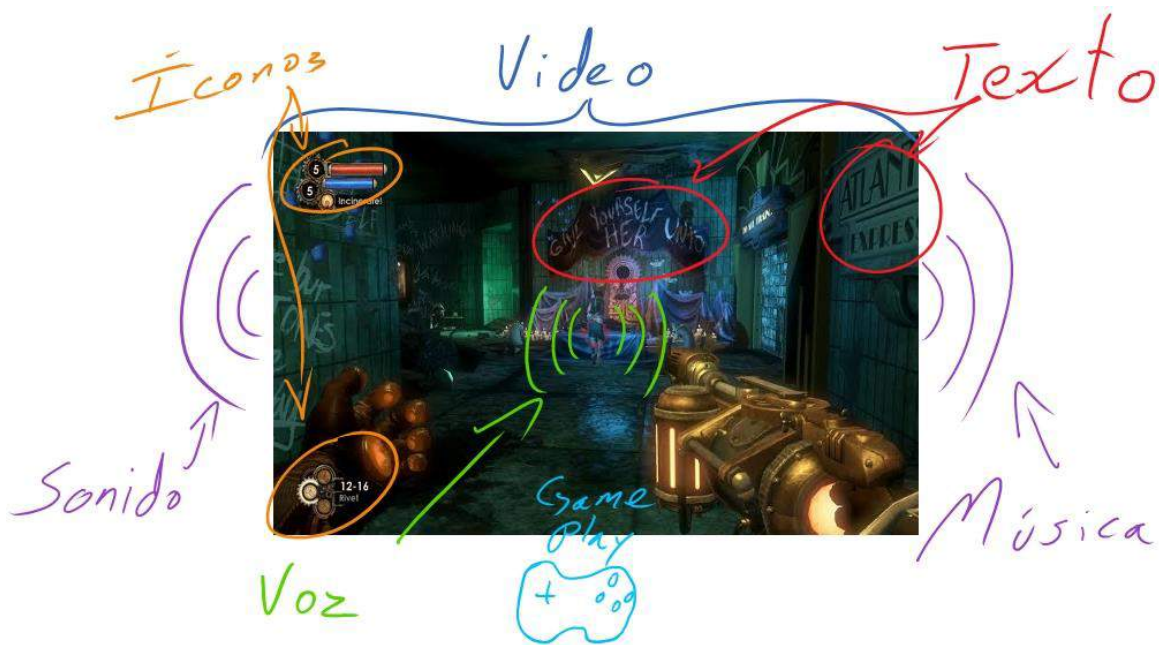


Figura 4 - Fotograma de *Bioshock 2* (2K Games, 2010) Se señalan las diferentes materias de la expresión que componen al videojuego. (Diagrama de elaboración original.)

Como se observa, no se toman directamente las estructuras tal como las desarrollan los autores antes mencionados, sino que se propone una nueva categorización, en este caso con al menos siete *materias de la expresión del videojuego*; a saber:

A) *Video*: todo lo que aparece en pantalla ya sea como imagen estática o en movimiento, que, en contraste con el cine, puede responder directamente a las acciones del jugador, aunque existe también la posibilidad de mostrar imágenes reproducidas al margen de la interacción, como secuencias cinemáticas, por ejemplo. En todos los casos, éstas pueden ser analizadas en términos pictóricos, fotográficos y cinematográficos. El video a cuadro puede contener los otros elementos visuales de las categorías propuestas, diferenciándose en función de las definiciones siguientes.

B) *Íconos*: toda información extradiegética no verbal (aunque puede combinarse con ella) dirigida al jugador que pretende referir a estados de cosas pertinentes tanto para el mundo del juego como para los sistemas de interacción, y que es representada a través de signos visuales. Se denominan “íconos” porque éste es el término más ampliamente utilizado para referir a estos elementos en la industria, el ámbito del diseño, la informática en general y el periodismo de videojuegos; pero no han de confundirse con el concepto semiótico como lo definen Charles S. Peirce, Umberto Eco o Roland Barthes.

C) *Texto*: cualquier información presentada a través de signos verbales escritos, tanto diegéticamente, presentes en el propio mundo del juego, (como en el caso del fotograma que ilustra la figura 4), como extradiegéticamente, a través de títulos, subtítulos, cajas de texto y etiquetas.

D) Voz: información verbal que puede ser también tanto de carácter diegético como extradiegético expuesta a través de voz audible.

E) Sonido: todo tipo de signos auditivos que no formen parte de una composición musical, sino que arrojen información sobre el mundo del juego en tanto en éste se producen fenómenos auditivos: pasos, explosiones, murmullos, etc. Son primordialmente de carácter indicial. No obstante, en contraste con el cine, los videojuegos recurren muy ampliamente a efectos de sonido extradiegéticos, que, normalmente en conjunto con los *íconos*, arrojan información sobre estados de cosas pertinentes al mundo del juego y a los sistemas de interacción.

F) Música: composiciones armónicas y melódicas que se superponen, la mayoría de las veces de manera extradiegética, a la acción y la imagen como un elemento suplementario de información que acentúa ya sea el tema o el tono emotivo de lo representado en el mundo del juego. No obstante, como en el cine, también puede presentarse diegéticamente, como cuando un músico toca su instrumento y el avatar escucha su interpretación. Una particularidad en contraste con otros medios audiovisuales es que la música puede adaptarse dinámicamente a los sucesos en pantalla conforme a las acciones del jugador.

G) *Gameplay o interactividad*: toda forma de interacción llevada a cabo por el jugador a través de los dispositivos de entrada, que se manifiesta visual o auditivamente y que comporta sentido en tanto tal manifestación representa o da lugar a un cambio concreto en el mundo del juego.

A su vez, todas estas materias de expresión pueden comportar un carácter *indicial, icónico o simbólico* conforme a las categorías de Charles S. Peirce expuestas a lo largo de su obra, en particular *La ciencia de la semiótica*, retomadas por Francesco Casetti y Federico di Chio en *Cómo analizar un film*, y por Umberto Eco en *La estructura ausente*:

Los signos icónicos no poseen las propiedades del objeto representado, sino que reproducen algunas condiciones de la percepción común, basándose en códigos perceptivos normales y seleccionando los estímulos que —con exclusión de otros— permiten construir una estructura perceptiva que —fundada en códigos de experiencia adquirida— tenga el mismo «significado» que el de la experiencia real denotada por el signo icónico. (Eco 172)

La aclaración es pertinente a toda forma de comunicación audiovisual, y de hecho a toda la semiótica en general. Lo icónico reproduce y representa ya sea objetos reales (como en una fotografía) o ficcionales posibles, y transmite la noción de su existencia en el mundo que habitan, a pesar de que la aparición del objeto en la fotografía, el lienzo o la pantalla solo muestre un ángulo y no su materialidad completa, o que las proporciones o los colores resulten caricaturescos, surreales o

abstractos. Ello se debe a que “los signos icónicos reproducen algunas condiciones de la percepción del objeto una vez seleccionadas por medio de *códigos de reconocimiento* y anotadas por medio de convenciones gráficas” (174, cursivas añadidas). Estos códigos de reconocimiento se manifiestan tanto en lo visual como en lo auditivo, y a su vez en lo interactivo en los videojuegos. La constante imbricación de todas estas materias de la expresión es lo que configura finalmente, en el videojuego como narración, eso que Paul Ricoeur reconoce como la *mediación* entre el mundo del texto y su interpretación.

2.3 Marco semiótico para la articulación de estructuras de representación

Por estructuras de representación se referirá a las diferentes formas en las que, a través de las materias de la expresión descritas arriba y las consideraciones teóricas semióticas de la naturaleza de los signos, los elementos narrativos que constituyen tanto la trama como el mundo del relato son representados en los videojuegos. Estos elementos narrativos, a su vez, son todo aquello que Seymour Chatman en *Historia y discurso* denomina *forma del contenido* del relato; concretamente, los personajes, el espacio y el tiempo, denominados *existentes* en su propuesta, y las acciones y acontecimientos que articulan la trama, llamados *sucesos*. No obstante, conforme a la estructura semiótica propuesta por este autor a partir del formalismo de Louis Hjelmslev, el énfasis de esta explicación estará en el cómo y no en el qué, por lo que será necesario ir más allá del contenido narrativo hacia la expresión del mismo, tanto en su forma como en su sustancia. Para ello, es importante retomar lo antes mencionado de la categorización de Peirce en tanto a los tipos de signos,

principalmente atribuibles a lo visual, pero pertinentes también a lo verbal, auditivo y a lo interactivo.

Los *índices* son signos inconcretos que arrojan información con respecto del mundo conforme a “un sistema de convenciones o en un sistema de experiencias aprendidas” (Eco 169). El propio Charles S. Peirce, en *La ciencia de la semiótica*, explica que “cualquier cosa que atraiga la atención es un índice. Cualquier cosa que nos sobresalte es un índice, en cuanto marca la articulación entre dos partes de una experiencia” (50). De tal manera, el significado de este tipo de signos no está definido por un código arbitrario previamente configurado, sino por la relación del objeto con su contexto inmediato y las inferencias que de esa relación realiza quien las percibe. Si se observa un agujero en la pared que dé la impresión de haber sido provocado por un disparo de bala, tal conclusión será el resultado de observar la forma del agujero, su posición y su existencia en relación con la situación que lo enmarque, una escena de investigación policiaca, por ejemplo. No representan concretamente a objetos o personajes existentes, sino que sirven para establecer conexiones entre tales objetos, lo que Peirce denomina *segundidad*, e implican movimiento, dirección o temporalidad, pero de manera contextual, no explícita.

Los *íconos*, o signos icónicos, como se les describió más arriba, funcionan de manera similar a los índices según esta categorización, pero difieren en que su capacidad de representación de elementos existentes —personajes, objetos, espacios— sí es concreta, no solamente contextual, y que puede recurrir a códigos arbitrarios para su representación, que en la teoría de Peirce se asocian a su nivel de relación directa con el objeto que representan, su *primeridad*, y que son llamados por Eco *códigos de reconocimiento*. Su característica más trascendente es su

capacidad de transmitir la materialidad o existencia del propio objeto representado, aunque tal materialidad no sea reproducida en sí misma. Eco lo ilustra al explicar que un niño representa las características de un helicóptero en movimiento en su propio cuerpo al recostarse sobre el suelo con sus brazos y piernas extendidas, y girar sobre el eje de su torso, simulando el movimiento de las hélices. Sucede también cuando se dibuja una representación del sol solamente con un círculo del que se dependen líneas rectas concéntricas; el sol no se ve de tal manera en la realidad, pero esa particular disposición de figuras sobre el papel se reconoce como ícono del sol debido al recurso de códigos de reconocimiento, que por un lado son arbitrarios y consensuados, como los signos verbales, pero que comportan también cierta carga de motivación material.

Los *símbolos*, por último, son signos “cuyo carácter representativo consiste precisamente en que él es una regla que determina a su interpretante” (Peirce 55). Son el tipo de signos que más depende de una codificación particular, una regla, para su interpretación; aunque nunca se desprende, sobre todo en el caso de signos visuales, de cierta relación motivada por el objeto o concepto al que refiere.

El símbolo no “dice nada de la existencia, ni tampoco de la cualidad del objeto: simplemente se le designa sobre la base de una norma” (Casetti 69). Esta norma tiende a ser de naturaleza cultural, pues no solamente responde a un consenso, sino que el tal está dado por una serie de relaciones sociales e históricas que determinan aquello a lo que el símbolo refiere. La paloma blanca como símbolo de la paz en el contexto de la cultura judeocristiana constituye una relación de significación que involucra múltiples elementos religiosos, históricos y sociales. Sin embargo, pueden crearse símbolos a partir del contexto de una obra en particular,

en la que la relación arbitraria de signo y referencia esté construida desde el propio mundo del relato, posibilidad que de hecho es por demás recurrente en el caso de los videojuegos.

Estos tres tipos de signos no son de ninguna manera excluyentes entre sí y, de hecho, no tienen fronteras conceptuales estrictas, por lo que un mismo signo puede presentar características de más de uno de ellos.

Aunque tanto Casetti como Eco piensan primordialmente en signos visuales al recurrir a las categorías de Peirce, estos tipos de signos pueden manifestarse también en las estructuras de sentido auditivas; Peirce los piensa primero en el ámbito de los signos verbales, de hecho. Existen, por ejemplo, algunos patrones de sonido que se han vuelto simbólicos en el lenguaje audiovisual de los videojuegos. Un sonido agudo y repetitivo similar al de una alarma de peligro es un signo icónico común que señala vitalidad baja del avatar, lo que indica a su vez que puede estar próximo a entrar en *estado de fallo (fail state)*, es decir, de perder el juego, con la respectiva consecuencia que ello implique según las reglas en cada caso. Series como *The Legend of Zelda* han convertido ciertos efectos de sonido y fanfarrias que indican la obtención de un objeto o la superación de una prueba en signos ya plenamente identificados por los jugadores que siguen la serie desde sus inicios, y muchos juegos aluden a esas composiciones de manera intertextual, como entienden el término también Umberto Eco y Gérard Genette, como una forma de guiño, referencia o parodia; hay que mencionar también las posibilidades simbólicas de la música superpuesta a la imagen, fenómeno claramente heredado del teatro y el cine.

El resto del proceso de representación, la ya propia configuración del relato, es un fenómeno por demás complejo que demanda un acercamiento concreto a cada caso. Aunque existen patrones, convenciones, estilos y codificaciones que podrían señalarse de manera más o menos universal, es mucho más pertinente recurrir a obras concretas para observar diferentes posibilidades de representación y articulación narrativa, por un lado, lo que se verá en los últimos capítulos; y, por otro, a las posibilidades de ser a través de las acciones realizables por el jugador, lo que se abordará a continuación.

2.4 De la estructura a la interpretación: el jugador como narrador

En esta sección se plantea la relación concreta entre la hermenéutica narrativa, desarrollada en el Capítulo 1 y las características del videojuego hasta ahora descritas en este capítulo, y que consiste en que las acciones del jugador, entendidas como acciones que comportan sentido en su relación con el mundo del juego, constituyen una forma de narración en sí mismas, de tal manera que el jugador como agente de esas acciones cumple una función de co-narrador del relato.

Para los efectos propuestos, se presenta la controversia que elabora Jan Simons en su artículo "Narrative, Games and Theory" entre lo que entiende como *teoría de juegos* y *estudios sobre juegos*, dos categorías teóricas particularmente relevantes para esta investigación. Posteriormente, tomando como base esta discusión, se hace un contraste entre la tendencia del análisis estructural del relato —que es el asunto alrededor del cual giran los conceptos en la reflexión de

Simons— con la propuesta hermenéutica de Ricoeur en cuanto al *agente y la acción* en *Sí mismo como otro* y cómo ello representa, en el relato interactivo de los videojuegos, el lenguaje a través del que se articula e interpreta su narración.

Jan Simons presenta en lo general la diferencia entre la *teoría de juegos* (como normalmente se traduce el término *game theory*, aunque el autor hace especial énfasis en la importancia del singular gramatical en contraste con el concepto al que lo contrapone) y los *estudios sobre juegos* (*games studies*). La primera es una rama teórica emparentada más con las matemáticas y la economía que con lo que Johan Huizinga y Hans-Georg Gadamer han permitido definir en el capítulo anterior, y que estudia “la elección de la conducta óptima de un individuo cuando los costes y los beneficios de cada opción no están fijados de antemano, sino que dependen de la elección de otros individuos” (Sevilla párr. 1). Los *estudios sobre juegos*, por otra parte, son una disciplina humanística que estudia justamente los juegos como se han conceptualizado hasta ahora, en su contexto sociocultural y sus implicaciones para los seres humanos que los practican. Simons especialmente critica a estos últimos tomando las lecciones que, estima él, han dejado pasar por alto al desdeñar la teoría de juegos, precisamente porque se ha considerado ajena a un análisis humanista; su crítica es homologable a la que realiza Hans-Robert Jauss en torno a la historia literaria del siglo XX, en tanto Simons entiende que la tradición del análisis estructural del relato derivado de Vladimir Propp y Roland Barthes ha querido ser empleada en el estudio de narraciones en videojuegos sin mayor estimación de sus características interactivas inherentes, no dejadas de lado, por otra parte, por la teoría de juegos.

El autor alude directamente al estructuralismo de Propp y Barthes, en particular el asunto de las *funciones cardinales* (*kernels*), y explica que el narratólogo (estrictamente estructural en este caso) debe analizar el texto de manera regresiva, ya conociendo el final, ya hecha la lectura, de tal manera que pueda, a partir del conocimiento pleno de la trama, determinar cuáles son esas funciones cardinales, pues de otra manera, cualquier intento de determinarlo durante una lectura inicial respondería a una mera especulación; vale argumentar que el propio Barthes no hace énfasis en haber realizado la lectura completa, sino que lo implica en tanto alude a la naturaleza lógica, no cronológica, de la estructura del relato, pero esa misma lógica bien podría ser intuida en una primera lectura. Aquí la notación importante es que Simons repara en la imposibilidad de experimentar el juego (no específicamente el *videojuego*, aunque éste sea el énfasis de su texto) únicamente en su dimensión lógica-estructural, en contraste con la lectura, pues el juego no tiene ya determinado un final, sino que el desenlace será influenciado y determinado por las acciones del jugador, y bien puede haber finales muy distintos para un mismo juego, de tal manera que no es posible predeterminar una ilación lógica entre las acciones llevadas a cabo a lo largo de su narración, al menos en términos de las funciones cardinales:

Los investigadores de estudios sobre juegos argumentan que el punto de vista del jugador, por otra parte, es *prospectivo* porque, para el jugador, el resultado del juego está aún escondido en el futuro. Como explican, el jugador tiene aún abierta la oportunidad de influenciar el desenlace de un juego en curso. Sin embargo, esta notación confunde la experiencia fenomenológica con una perspectiva teórica. Más

precisamente, confunde la temporalidad de una secuencia de eventos con su estructura lógica.²⁴ (Párr. 40, cursivas añadidas.)

Como ya nota Simons, esto es cuestionable por diversas razones. En primer lugar, la hermenéutica desarticula de entrada esta disyuntiva. Tanto Ricoeur como Iser hablan de la interpretación del texto narrativo en términos fenomenológicos de retención y prospección, la lógica del relato se da por la relación inherente de acciones en el tiempo y de la experiencia humana con el mundo, no solamente por una estructura (aunque no deja de existir una trama estructurada por un autor), de tal manera que no es necesario tener una perspectiva global del relato para plantearse que tal globalidad existe, y que el texto lleva a un punto culminante aunque se desconozca factualmente²⁵. Así pues, tanto el relato literario como el videojuego se dirigen a un determinado desenlace, ambos igualmente inesperados desde la perspectiva de la lectura, y bien puede argumentarse que la incertidumbre del desenlace no depende del medio sino de cada relato. Un juego de fútbol soccer sólo tiene tres finales posibles para cada equipo, ganar, perder o empatar, mientras que los textos narrativos pueden terminar de infinitas maneras, y entre esas posibilidades está llegar a un desenlace que resulte inesperado o poco lógico desde

²⁴ The point-of-view of the game player on the other hand, games studies scholars argue, is prospective because for the gamer the outcome of the game is still hidden in the future. As they argue, the game player still has every chance to influence the outcome of an ongoing game. But, again, this distinction confuses the phenomenological experience with a theoretical perspective. More precisely, it confuses the temporality of a sequence of events with its logical structure. (TdA)

²⁵ Esto se ha discutido ampliamente en la sección 1.3.5 de esta tesis.

una perspectiva de la experiencia con el mundo²⁶, aunque factualmente terminen de una sola manera, la ya dispuesta por su autor.

Pero más determinante aún resulta que Simons está hablando aquí de cualquier tipo de juego (lo que de hecho va más allá de lo delineado por Huizinga, por ejemplo, pues la teoría de juegos abarca cualquier tipo de conflicto resuelto mediante interacción entre sus partes) y no específicamente de juegos que planteen un universo narrativo. Los juegos deportivos tradicionales tienen resultados diametralmente opuestos en un sentido objetivo, gana equipo A y pierde equipo B, o viceversa, y tal resultado depende enteramente del desarrollo del juego, no es posible saberlo sino hasta que el juego ha terminado, aunque haya elementos estadísticos y de análisis a los que se puedan aludir para aventurar alguna predicción. Las narraciones, en cambio, suelen dirigirse a un punto más o menos previsible dentro de las posibilidades que el propio relato plantea, no tanto por cuestiones de género literario y lugares comunes (aunque esto no se descarta en todos los casos, claro), sino por lo descrito por Hans-Robert Jauss como el *horizonte de expectativas*: la narración indica por sí misma hacia donde se dirige, y esa indicación puede ser cumplida o transgredida; pero el hecho es que la expectativa está dada por el mismo texto, no es una condición azarosa dependiente de acciones arbitrarias, como sí lo es en el encuentro deportivo. Así pues, resultaría incongruente asegurar, a la luz del marco construido hasta ahora en esta

²⁶ *Niebla* de Miguel de Unamuno puede resaltar como un buen ejemplo de cómo la narración no solamente subvierte las expectativas de una historia dramática de personajes, en la que un desenlace lógico resolvería los conflictos entre éstos, sino que además hace surgir una dimensión del todo inesperada del propio acto de narrar al confrontar al personaje protagonista como parte de una estructura con el autor de la novela.

investigación, que el videojuego narrativo no permite señalar un horizonte de expectativas y una dirección argumental hacia las cuales se dirige el relato, a pesar de las posibilidades abiertas para su resolución.

Por otro lado, Simons prevé que, a pesar de la persistente metodología funcionalista marcada por Propp y Barthes en cuanto a la estructura del relato, el juego elude hasta cierto punto estas concepciones por las posibilidades que le permite al jugador. Por una parte señala:

Aun cuando los narratólogos admiten que cada función cardinal en una historia es un punto de quiebre en el que el personaje puede escoger entre dos o más acciones a su disposición, la narratología usualmente se enfoca en las acciones que efectivamente fueron tomadas por los personajes del relato, de la misma manera que los historiadores en general se centran en las decisiones efectivamente tomadas por los agentes de la Historia.²⁷ (Párr. 45)

Sin embargo, esta perspectiva estrictamente estructural queda superada ya desde la experiencia de la lectura en el texto literario, así como en la experiencia de juego. Como también elabora Paul Ricoeur en *Tiempo y narración* y en *Sí mismo como otro*, lo que podría llamarse ilustrativamente *narrativización* de la vida del lector, narrarse uno mismo los acontecimientos de su propia vida (proceso en el que se profundizará más adelante en esta misma sección de capítulo), no tiene la

²⁷ Although narratologists acknowledge that each kernel in a story line is a turning point where the character can choose between two or more actions, narratology usually focuses on the actions actually chosen by the characters of a story, just as historians in general only focus on the actual decisions taken by decision makers in history. (TdA)

perspectiva de un historiador que observe desde fuera los propios acontecimientos y considere las acciones en el tiempo ya realizadas. Actúa, sí, prospectivamente, pero no conociendo la totalidad de los hechos y su resolución, y no podría ser de otra forma (salvo simplemente abdicar de toda intención de sentido ante el mundo). Es de esa misma manera que se experimenta la narración en tanto es leída/jugada.

Estrategias y relatos, sin embargo, no son categorías mutuamente excluyentes, dado que los jugadores pueden emplear un "razonamiento narrativo" para juzgar sus posibilidades. (...) Los juegos no se convierten en "relatos" únicamente de manera posterior a su realización, sino que los relatos pueden ser una parte importante para la toma de decisiones durante el propio desarrollo del juego.²⁸ (Simons párr. 46)

Esta noción de "razonamiento narrativo", compartida por Ricoeur dada su herencia heideggeriana, es quizá más fácil de observar precisamente en el videojuego: el jugador no sabe de manera inequívoca y absoluta cuáles serán las consecuencias de sus acciones en el mundo del juego, y, sin embargo, esas mismas acciones no son una contingencia azarosa, sino que las realiza tomando en cuenta su experiencia de vida, así como su objetivo en la ficción del juego. La diferencia más elemental con el acto de leer es que, en el texto literario, el lector está constantemente generando sentido a partir de su entrecruzamiento con el mundo del texto, pero no puede alterar *la trama* misma, la particular disposición de acciones

²⁸ Strategies and stories, however, are not mutually exclusive categories, since game players may apply "narrative reasoning" for weighing their chances. (...) Games not only become "stories" after the fact, but stories can be an important part of the decision making process during the gameplay itself. (TdA)

ya configuradas por el autor, en tanto ésta ya ha sido —valga ahora sí el término categórico— estructurada de antemano. Es importante señalar que ello no significa que el lector literario sea un agente pasivo en su relación con el texto; como se ha dicho, la interpretación del texto es un *acto*, pero no solo como lectura, sino que implica la generación de sentido a partir de la consideración de la narración y el mundo del texto. De forma paralela, que el jugador pueda alterar drásticamente esos puntos cardinales del relato no significa que no haya una forma de estructuración lógica en el videojuego predispuesta desde su diseño, pues como también se ha mencionado hasta ahora, esas variaciones en la trama han sido previstas por los diseñadores (el equivalente del autor en el texto literario) y no pueden estar abiertas a cualquier posibilidad imaginable. Por lo tanto, lo que Ricoeur denomina *configuración* del relato no deja de manifestarse en la narración del videojuego.

El teórico de juegos mira el panorama completo y se pregunta a qué otros estados finales pudo haber llegado el protagonista, qué otros relatos estaban abiertos, y si el protagonista pudo haber tenido un mejor desempeño de lo que finalmente ocurrió.²⁹ (Simons, párr. 48)

Se observa, pues, que la hermenéutica es mucho más cercana a la teoría de juegos que a los mismos estudios sobre juegos, al menos como los describe Simons. La hermenéutica, en contraste con la narratología estructural, no pretende

²⁹ The game theorist looks at the larger picture, and asks herself at what final states the protagonist could have arrived, what other histories were open to her, and whether the protagonist could have done better than he or she actually did. [...] The game theorist looks at the larger picture, and asks herself at what final states the protagonist could have arrived, what other histories were open to her, and whether the protagonist could have done better than he or she actually did. (TdA.)

analizar la trama en su totalidad únicamente, sino que explora todas las posibilidades del texto en diferentes momentos, antes, durante y después de la lectura, y en lecturas subsecuentes. Pero, además, el propio acto de leer no se diferencia tampoco en el énfasis que la teoría de juegos hace en las distintas posibilidades de acción. Tanto la lectura como la escritura de textos narrativos se cuestiona constantemente las posibilidades del texto, de las acciones de los personajes y sucesos en el mundo; es sólo la perspectiva meramente estructural (de la que vale recalcar que ni Simons ni Ricoeur reniegan, simplemente señalan sus límites) la que pretende ver al relato como un todo dado e inalterable.

Puede ahora explorarse la idea de que un texto narrativo interactivo como el videojuego requiere de las consideraciones de sus posibilidades como parte integral de su construcción discursiva; pero no solamente como implicación de sentido, sino como posibilidades efectivamente abiertas por el relato y puestas a disposición y consideración del jugador. Así pues, se vuelve necesario ahora tomar en cuenta al agente de las acciones a las que da lugar esa apertura de posibilidades, el jugador mismo, y cómo su injerencia activa es parte misma de la configuración del relato. Para ello, como se dijo al inicio de este apartado, se acude a la reflexión en torno al agente que realiza Paul Ricoeur en *Sí mismo como otro*.

El ensayo de Ricoeur, de corte primordialmente filosófico existencial, pero que no deja de remitir a sus consideraciones narrativas (pues de hecho la totalidad de su obra los trata como aspectos de una sola reflexión homogénea), afirma en cuanto al agente de la acción —de cualquier acción— que éste es necesario para comprender el sentido de aquélla: no existen acciones sin agente; si no se habla de

un agente, no se habla tampoco de acciones en el tiempo existencial (consideración asumida incluso por el análisis propiamente estructural de Roland Barthes), sino solo de acontecimientos propiamente intemporales, o “acciones de base”, como se explicará más adelante. La narración *requiere* personajes:

Mientras que el trabajo se exterioriza completamente en la cosa fabricada, y la obra cambia la cultura encarnándose en documentos, monumentos, instituciones, en el espacio de aparición abierto por la política, *la acción es aquel aspecto del hacer humano que reclama narración. A su vez, es función de la narración determinar el «quién de la acción».* (Sí mismo... 40. Cursivas añadidas)

Esta declaración, contundente como se presenta, realmente es una consideración básica de la hermenéutica narrativa, y que sirve ahora no como reiteración de la ya dicho por el propio Ricoeur en *Historia y narratividad*, sino como punto de partida para la reflexión particular en torno al agente, y no, por lo pronto, al relato en conjunto. Como se resalta en la cita anterior, el componente elemental de la narración es la acción, pero es imposible hablar de acción sin mencionar también quién le realiza³⁰. Tanto la hermenéutica como la pragmática del lenguaje entienden el sentido de lo efectivamente dicho en cuanto identifican una *intención discursiva*; y también ambas perspectivas teóricas entienden el discurso como acto.

³⁰ Vale aquí traer a colación nuevamente el análisis estructural del relato de Barthes y mencionar que ni siquiera esta perspectiva se deslinda de la relación inherente acción-agente. Sus dos primeros niveles de análisis, nivel funcional y nivel de las acciones, bien podrían llamarse nivel de las acciones el primero y nivel de los personajes o agentes el segundo, pues su explicación no puede dejar de remitir a las preguntas ¿quién? y ¿con qué intención?

La narración entendida como conjunto de acciones en el tiempo es en sí misma susceptible de interpretación, de la misma manera que un individuo interpreta el mundo en el que se halla arrojado mediante sus acciones en el tiempo. Es posible pensar en las acciones como enunciaciones de sentido e interpretar ese sentido en función de su elemento contextual inmediato, los motivos de quien realiza esas acciones:

(La hermenéutica fenomenológica) opone comprender a explicar, y hace de la interpretación un desarrollo de la comprensión. Interpretar, leemos en *El ser y el tiempo*, es desarrollar la comprensión diciendo en calidad de qué (*ais was*) comprendemos algo. No es de extrañar este parentesco, por cuanto que *la acción puede ser tratada como un texto, y la interpretación, a través de los motivos, como una lectura*. Vincular una acción a un conjunto de motivos, es como interpretar un texto o una parte de un texto en función de su contexto. (47, paréntesis y cursivas añadidas)

Tanto en el mundo real como en la experiencia narrativa, sea esta literaria, interactiva, etcétera, el sentido de la acción, que Ricoeur más adelante desarrollará como el "hacer-con-vistas-a", y que de hecho explica también la relación lógica de la estructura narrativa como la ha entendido Simons, se comprende a partir de los motivos, no necesariamente ético-morales, sino entendidos primero como causalidad lógica (preguntando ¿para qué? en lugar de ¿por qué?). Para plantearse un contexto de interpretación en el que todos estos elementos se hagan efectivamente presentes, es necesario preguntar ¿quién?

En el análisis narrativo del videojuego, la respuesta a esta pregunta presupone siempre una respuesta paralela a cualquier otra posibilidad: mientras el *quién de la acción* diegético depende, por supuesto, de la diégesis misma, existe un *quién* inherente al acto de jugar, el jugador, de tal manera que determinar los motivos e intenciones del *quién* de las acciones representadas en el juego lo involucra indefectiblemente. Pueden señalarse, al menos por ahora, dos niveles de motivación de las acciones del jugador: motivaciones *extrínsecas*, relacionada con el mundo real del jugador como individuo y que responde a preguntas como ¿por qué se juega?, ¿por qué se ha elegido un juego tal y no otro?, ¿qué se desea obtener de la experiencia de jugar? Y por otro lado la motivación *intrínseca*, que depende del mundo ficcional de cada juego y que responde a preguntas planteadas por ese mismo mundo ficcional: ¿cuál es el objetivo de la búsqueda?, ¿por qué debe ser rescatada la princesa?, ¿tiene sentido eliminar a las personas que se interponen en la culminación del objetivo?, etc.³¹

Una vez en el terreno de los términos y condiciones propias del videojuego, es necesario enmarcar en particular cómo se habilitan y limitan las acciones posibles de ejecutar por el jugador, lo cual es ya tajantemente una característica exclusiva del medio en contraste con la literatura. Es notable que justamente la habilitación y la limitación de acciones en el juego entablan entre sí una relación dialéctica: aquello que es posible hacer señala sus propios límites, y esos mismos

³¹ Existe aún otro nivel de motivaciones extrínsecas e intrínsecas según las define James Portnow, que tienen que ver con las recompensas sistemáticas que forman parte del conjunto de reglas particulares de cada juego, y que no se relacionan directamente con un carácter narrativo ficcional (y que por lo tanto afectan a toda clase de juegos), pero que no dejan de ser parte del sistema de significación, aun en el caso de los que sí comportan características narrativas. (J. Portnow. "Intrinsic vs Extrinsic – Designing Good Rewards in Games." *Extra Credits*. Youtube. 2013.)

límites determinan, hasta cierto punto, el sentido de lo que el jugador puede efectivamente realizar en el mundo del juego.

Por regla constitutiva entendemos unos preceptos cuya única función es estatuir que, por ejemplo, (el) gesto de mover un peón en el tablero de ajedrez «cuenta como» una jugada en una partida de ajedrez. La jugada no existiría, con esta significación y este efecto en la partida, sin la regla que «constituye» la jugada en cuanto fase de la partida de ajedrez. La regla es constitutiva en el sentido de que no es sobreañadida, al modo de un reglamento exterior aplicado a movimientos que tendrían ya su propia organización (como las señales luminosas respecto a la circulación de conductores que tienen su propio proyecto). *La regla por sí misma reviste el gesto de significación: mover un peón; la significación procede de la regla puesto que la regla es constitutiva: constitutiva precisamente de la significación, del «valer como».* (155)

Aunque Ricoeur aquí está exponiendo esta dialéctica de regla-sentido para explicar la trascendencia de las prácticas en el contexto de la identidad narrativa, vale detenerse en esta misma relación para explicar a su vez cómo el conjunto de acciones previstas por el diseño del juego es revestido por la estructura sistémica de sus determinadas reglas, lo que confiere sentido a ese mismo conjunto de acciones. Además, resulta en particular conveniente que Ricoeur utilice un juego como ilustración de su tesis; como se ha visto anteriormente en este capítulo, las reglas por un lado funcionan como limitación arbitraria para el establecimiento de dinámicas de reto y competencia, pero también representan posibilidades

coherentes con la diégesis, con la propia la narración en el videojuego. Así como para Aristóteles las acciones deben surgir de la trama, las reglas en un juego no deben resultar contingentes o tangenciales, sino ser coherentes y tener sentido tanto para la lógica de la competencia, como para con la diégesis construida.³²

Las acciones en sí mismas, despojadas de contexto, de su relación sistemática con el agente y con otras acciones, no comportan sentido, y son homologables a las llamadas "acciones de base" según la analítica de la acción de Arthur Danto (*Sí mismo como otro* 153), acciones que son realizadas de manera semiconsciente, por decirlo de alguna manera, sin vistas a un conjunto sistemático de acciones dispuestas o a un fin particular más allá de sí mismas: sentarse, adoptar una postura corporal, respirar³³. Ricoeur señala que tanto para Danto como para Aristóteles, las acciones tienen sentido solo en tanto se colocan como parte de una trama más amplia que ellas mismas, y que el agente es capaz de reconocer teleológicamente:

Obtendríamos entonces largas cadenas de acción en las que el paso del punto de vista sistémico al teleológico sería garantizado, en cada punto de la cadena, por el hecho de que el agente es capaz de considerar los efectos de causalidad como circunstancias de decisión, mientras que, en cambio, los resultados queridos o no

³² Es notable, no obstante, que esta relación de coherencia es un aspecto complejo y difícil de ejecutar desde el punto de vista del diseño de juegos, y las faltas a una entera armonía entre las estrategias mecánicas de interacción y su congruencia con el mundo del juego son una posibilidad latente incluso en títulos críticamente notables.

³³ Es pertinente aclarar que no son éstas ahora mencionadas, ni ningún otro tipo particular de acciones, las que pueden llamarse "de base", sino cualesquiera que no se manifiesten en una relación sistemática "con vistas a", para la que acciones fisiológicas y corporales elementales son simplemente una dilucidadora ilustración, mas no una categoría en sí mismas.

queridos de las acciones intencionales se convierten en nuevos estados de cosas que entrañan nuevas cadenas causales. (154)

Todos estos aspectos pueden describirse, ya en el análisis de videojuegos, a partir de las mencionadas mecánicas y las reglas del juego. La causalidad inherente mencionada por Ricoeur es puesta en evidencia y de relieve para la construcción de sentido a través de las reglas. Es el conjunto de estas reglas, su sistematización y el contexto estético narrativo del juego lo que imbuye sentido a las acciones tanto de los personajes como del jugador. A su vez, las reglas de un juego están determinadas y delimitadas por sus mecánicas, que el jugador puede efectivamente llevar a cabo dado el código y el diseño de cada juego; el jugador no podrá disparar una pistola, por ejemplo, si el código con el que está escrito el juego en términos informáticos simplemente no lo prevé.

Una mecánica de juego es entonces una acción invocada por un agente para interactuar con el mundo del juego, limitada por un conjunto concreto de reglas. (...)

Al examinar las propiedades formales [de las mecánicas de juego] (...) podemos señalar una conexión con una experiencia de juego intencionada, lo que a su vez significa que es posible reconocer patrones o tipologías en el diseño de mecánicas.³⁴

(Sicart)

³⁴ A game mechanic, then, is the action invoked by an agent to interact with the game world, as constrained by the game rules. [...] By examining the formal properties of [game mechanics] [...] we can argue for a connection to an intended player experience, which means that it is possible to recognize patterns or typologies in the design of mechanics. (TdA)

Estas limitaciones (*constraints*) responden en gran parte a la simple circunstancia de que sería imposible simular virtualmente todas las posibilidades de acción de un personaje, o siquiera contar con una interfaz física que lo permita. Pero esta limitante es a su vez la herramienta del diseñador para dotar de sentido a las que sí le es posible implementar: un juego de disparos en primera persona, colocado en un contexto narrativo de la Segunda Guerra Mundial, en el que se representen solamente escenas de acción bélica, no necesita que se implemente y ofrezca al jugador la posibilidad de tocar un instrumento musical, pues tal acción no tendría sentido en ese contexto.

Es posible ahora ligar estas reflexiones, las motivaciones de la acción como contexto para la interpretación y el marco sistémico de las reglas del juego, a la luz de la intencionalidad del jugador como agente:

Llegamos aquí al núcleo del actuar propiamente humano, del cual dice Aristóteles que es «esencialmente propio de» la virtud [...] o «estrechamente emparentado» con ella, o poseedor de «un lazo más estrecho» con ella [...]; en efecto, *la elección preferencial es la que hace a la acción humana susceptible de alabanza o de reprobación*, ya que es la que permite «mejor que los actos [exteriores], formular un juicio sobre el carácter de [alguien]». (Ricoeur, *Sí mismo como otro* 80, cursivas añadidas.)

Así pues, lo que permite como principio que las acciones (no solo como “acontecimientos”, en tanto están conceptual y fenomenológicamente ligadas a su agente) sean susceptibles de interpretación, o, dicho de otro modo, sean capaces

de comportar sentido, es el hecho de que existen como consecuencia de una *elección preferente* premeditada, la "intención-de" hacer algo.

El intérprete irreductible del sentido de la acción es, entonces, el agente mismo. El jugador confiere sentido a sus acciones en el contexto del *mundo del juego*, homologación pertinente para esta tesis del término *mundo del texto* que Ricoeur articula en *Tiempo y narración* y en *Del texto a la acción*: el espacio de posibilidad abierto por el juego para la puesta en acción de la intencionalidad del jugador. Los juegos de rol (*RPG*) explotan esta relación mundo-del-juego/jugador justamente como una intención artística, y ponen de relieve conflictos que han de resolverse mediante las acciones del jugador, comunicadas a través de los dispositivos de entrada a la unidad de procesamiento.

Mass Effect 2 (2010) entre muchas otras situaciones, le pide al jugador que decida entre permitir que Garrus, un personaje asociado profesional y emotivamente con el protagonista y avatar del propio jugador, asesine a un excolega que lo traicionó y causó la muerte de su equipo, una suerte de banda de Robin Hoods interplanetarios, o convencerlo de que desista de su intención y tome el camino más honorable. El problema se agrava porque el juego ha ido construyendo el dilema interno de Garrus de tal manera que si Shepard, el personaje avatar, se interpusiera en su objetivo, Garrus lo interpretaría como una traición más, comprometiendo su amistad —elemento diegético que *Mass Effect 2* es particularmente efectivo en construir como conflicto dramático—, y a su vez, comprometería la efectividad de Garrus como miembro del equipo de Shepard, lo cual es una dinámica sistémica que afecta los objetivos del juego. No es, como se ha visto, solamente una elección lógica que ayude "ganar el juego" (*beat the game*),

en términos de la teoría de juego como la explica Simons, sino una representación narrativa que depende de la capacidad interpretativa del jugador, de su razonamiento narrativo, como se ha nombrado antes, y su intención de desarrollar la trama. Lo que en el texto literario se presenta como posibilidad intencional fenomenológica, en el juego se vuelve una oportunidad de acción concreta para que el jugador tome una decisión con respecto del mundo del juego. Y esto es algo que no pasa de largo al propio diseño; *Mass Effect 2* ofrece opciones de diálogo (figura 5), y el juego no avanzará temporalmente mientras no se realice una elección.



Figura 5 - Shepard (izq.) procura convencer a Garrus de no asesinar a su objetivo. El jugador, como se muestra, tiene la oportunidad de cuestionar la moralidad de Garrus o simplemente darle la razón y permitirle lograr su cometido (*Mass Effect 2*, EA 2010).



Figura 6 - Garrus apunta a su objetivo mientras le pide a Shepard que hable con éste para evitar que se aleje del rango de tiro. (*Mass Effect 2*, EA 2010).

Esta iniciativa personal del jugador “es una intervención del agente de la acción en el transcurso del mundo, intervención que causa, efectivamente, cambios en el mundo” (Ricoeur, *Sí mismo como otro* 101), y representa el elemento trascendental del relato interactivo en el videojuego, la posibilidad de *tomar parte* en los cambios en el mundo, e interpretar el sentido de sus propias acciones en el escenario de la ficción del juego.

La persona, entendida como personaje de relato, no es una identidad distinta de sus experiencias. Muy al contrario: comparte el régimen de la identidad dinámica propia de la historia narrada. El relato construye la identidad del personaje, que podemos llamar su identidad narrativa, al construir la de la historia narrada. Es la identidad de la historia la que hace la identidad del personaje. (147)

La manera en que se construye el relato en el videojuego implica y requiere las acciones del jugador en tanto éstas construyen la identidad de la historia, no solamente de manera tangencial (contingente, para seguir la línea aristotélica con Ricoeur), sino que esas acciones determinan los estados de cosas del mundo del juego y de la trama; asimismo, las acciones del jugador construyen la identidad del personaje, en particular las del avatar, normalmente protagonista de la historia, pero también la del resto de los agentes presentes en el relato. Ésta es una razón más para pensar que no se proyecta directamente la identidad del jugador sobre la del avatar, sino sobre el mundo del juego en su totalidad, en tanto el jugador antes construye la historia que la identidad de su personaje —aunque finalmente construye tanto la una como la otra—. Sin embargo, hay que recordar que justo el punto de Ricoeur no es solucionar quién construye a qué —o viceversa—, sino observar que justamente esta relación dialéctica se imbrica como aporía de lo concordante-discordante, así como se imbrican también la dimensión configurativa y la episódica del relato.

La noción de *coautor* de la que habla Ricoeur al explicar la condición de *narrador de la vida propia*, en la que se encuentra todo individuo, y con la que muchos diseñadores de videojuegos coinciden, al menos indirectamente, es igualmente necesaria en esta reflexión global.

Al hacer el relato de una vida de la que no soy el autor en cuanto a la existencia, *me hago su coautor en cuanto al sentido*. Más aún, no es ni una casualidad ni un abuso si, en sentido inverso, muchos filósofos estoicos han interpretado la vida misma, la

vida vivida, como la representación de un papel en una obra que no hemos escrito y cuyo autor, por consiguiente, retrocede más allá del papel. (164)

James Portnow (“The Role of the Player”) sugiere repetidamente que el jugador es siempre un agente creativo, noción que a su vez es homologable con el papel activo que confiere la hermenéutica de Iser al acto de leer, y que la historia del juego como objeto nunca se ofrece terminada, sino puesta a disposición del jugador para que éste le confiera sus últimos detalles; la magnitud y trascendencia de esos detalles inconclusos dependen de cada juego. Pero vale la pena controvertir esta idea un poco más allá: Ricoeur menciona que “la historia de vida” de cada individuo le es en parte ajena en tanto no puede ser contada del todo por él o ella misma, pues su historia es a su vez historia de los demás (de la historia de los padres de uno, por ejemplo) y cada individuo está imposibilitado tanto de comenzarla como de terminarla en tanto historia narrada; uno no puede ser el autor de su propio nacimiento, ni puede seguir contando la historia después de su propia muerte. Es posible, pues, relacionar ese mismo papel de coautor cuando se juega una historia en el videojuego: el mundo en el que el personaje avatar desenvuelve su historia, y por lo tanto el jugador la propia, ya está dado, la historia anterior al momento en que comienza la trama también ya está dada, no es posible, ni para el personaje, ni para el jugador modificarla como podría hacerlo el autor de la novela mientras la compone. Sin embargo, pese a todo ello, el jugador *coescribe* lo que le es posible en el marco del mundo en el que es arrojado, mediante las herramientas que le son otorgadas y a partir de la experiencia que le permite hacer su propia refiguración del mundo.

Lo más relevante es que, a pesar de que se ha argumentado que el jugador no es propiamente el protagonista, sino una suerte de *co-narrador*, el hecho de que sus acciones tengan consecuencias en el mundo del juego y lo afecten a él reflexivamente sí convierten al acto de jugar en una experiencia existencial; es decir, una experiencia de reconocimiento propio a través del mundo del texto, que desemboca, como en el texto literario, en comprenderse uno mismo frente al relato. En tanto, como se ha citado, la identidad de la historia construye la identidad del personaje, ya que son las acciones de los personajes lo que permite la existencia de la historia, y las acciones del jugador son a su vez acciones del o los personajes, la identidad del jugador frente al relato es entonces configurada por el juego.

Es necesario hacer explícito, no obstante, que esta conclusión, que el relato interactivo construye la identidad del jugador, no es exclusiva del videojuego como medio; la hermenéutica literaria ha llegado a esa conclusión también: el texto construye la manera en que el lector comprende el mundo, y viceversa, la manera en que el lector experimenta el mundo define su interpretación del texto. La notación y relevancia por destacar en esta investigación es que el videojuego consigue construir también un relato a partir del cual se le permite al jugador una interpretación de mundo, el propio y el del relato, pero a partir de un proceso que involucra nuevas y distintas maneras de abrir ese espacio ficcional y de entrar en contacto con él: la interacción y la afectación del mundo del juego como co-narrador.

Capítulo 3: Primera aproximación hermenéutica: narrativas de la acción como agresión

3.1 Introducción: de la violencia como elemento narrativo e interactivo

Sigue ahora la tarea práctica, poner en marcha los mecanismos hasta ahora descritos para realizar un análisis de la narrativa en, por lo pronto, cuatro casos distintos. Para ello, se delimitarán dos categorías principales, y a cada una se le dedicará un capítulo. En este capítulo se abordarán dos juegos que, entre otras características que valdrá la pena notar en cada caso, comparten un elemento importante: la violencia y la agresión como aspectos temáticos, por un lado, y como mecánicas de interacción que demandan al jugador ejecutar acciones agresivas.

Final Fantasy VI (Squaresoft, 1994) es un relato épico fantástico con una trama en la que intervienen un número notablemente amplio de protagonistas, cuyas tramas individuales se entretajan y contrastan a la manera de los dramas de Shakespeare o *Los miserables* de Víctor Hugo, pero que comparten un objetivo común: emprender una rebelión armada para derrocar al Imperio que tiene sometido al mundo que habitan, tema emparentado más bien con la novela épica fantástica moderna de J. R. R. Tolkien y Robert Jordan, y sus respectivas influencias históricas literarias.

Dark Souls (Namco Bandai, 2011) es igualmente una historia épica fantástica, pero con un tono, trama y temas drásticamente distintos. La narración sigue a un protagonista solitario que carga una maldición y debe, a pesar suyo, cumplir una tarea asignada por los dioses de su universo, por lo que el relato

pretende, desde su premisa, poner en encrucijada el tropo del elegido. Además, los temas de la historia son profundamente melancólicos y pesimistas, retomando reflexiones clásicas en torno a la futilidad de la vida frente al devenir del destino, lo que principalmente se representa en el relato a través de la travesía del protagonista en la que debe derrotar a los dioses para arrebatárles su “fuego”, alusión evidente al mito griego de Prometeo.

Ambos juegos fueron producidos en Japón por equipos originarios de este país. Las versiones que se analizarán en esta tesis son sus distribuciones oficiales en inglés para el territorio norteamericano, que en términos de la distribución internacional de videojuegos incluye a Canadá, EE. UU. y México.

Los otros dos juegos por analizar en el siguiente capítulo, *Gris* y *What Remains of Edith Finch*, difieren de los arriba descritos en que sus mecánicas centrales no involucran interacciones agresivas, lo que implica ciertas significaciones que se abordarán en su momento; además, estos últimos fueron producidos por equipos de origen español y estadounidense respectivamente, y se analizarán en su idioma original.

Existe una percepción moral generalizada en ciertos segmentos de la población actual que señala a los videojuegos como un medio que exalta y justifica la violencia, en especial por considerar que son más bien una forma de entretenimiento primordialmente infantil³⁵. Si bien ésta es una postura por demás prejuiciosa e infundada, lo cierto es que la violencia presente en un gran número obras de este

³⁵ Consúltese para mayor referencia el apéndice de esta tesis, “Historia mínima de la industria y el medio de los videojuegos”.

medio sí es banalizada y convertida, narrativamente hablando, en una experiencia de esparcimiento que desensibiliza al jugador al no dar pie al cuestionamiento de las implicaciones de sus acciones en el contexto del juego. Justo Navarro describe un caso particular:

Wolfenstein 3D parece una caricaturesca lección práctica sobre los conceptos fundamentales de la teoría política de Carl Schmitt, el jurisconsulto legitimador de los poderes del III Reich. [...] Si, ateniéndonos a criterios morales, estéticos y prácticos, separamos el bien del mal, lo bello de lo feo y lo rentable de lo improductivo, el criterio político confronta a amigos y enemigos. *El enemigo es aquél a quien se puede matar. Como señala Schmitt, no tiene que ser moralmente malo, estéticamente feo o económicamente incómodo: <<Es simplemente el extraño.>>* (14, cursivas añadidas)

Esta forma de violencia, heredada en parte del sentir nacionalista que permeó diversas formas de entretenimiento masivo en los años 80 y del liberalismo económico de las políticas de Ronald Reagan en EE. UU., sí que resulta cuestionable éticamente, pues deviene, en el contexto del juego, en un comportamiento incentivado por las reglas, las mecánicas y el diseño artístico que, como se mencionó, desensibilizan al jugador frente a esa misma violencia, y la convierte en una herramienta instrumentalista (en términos de la teoría crítica de Max Horkheimer), ajena a cualquier responsabilidad moral: el objetivo es superar las pruebas del juego y para ello es necesario eliminar con violencia a los personajes que se interponen en el camino a la victoria.

No obstante, y aunque ésta es una discusión sin duda relevante y necesaria en la actualidad, el tratamiento que se hará de la violencia en este primer acercamiento hermenéutico no será de corte ético moral (por lo menos no primordialmente) sino temático, como elemento narrativo, catalizador del desarrollo de una trama, como signo de la relación de los personajes, y del jugador como agente, con el mundo del juego. James Portnow explica:

(La violencia) otorga una manera sencilla de infundir conflicto y peligro a una experiencia. Aprendimos hace mucho tiempo que el conflicto y el peligro son emocionantes. El peligro eleva la tensión y pone a fluir la adrenalina. El conflicto nos da objetivos claros: un antagonista, un protagonista, una prueba que superar.³⁶ (“Non combat gaming”, 2012.)

En los casos a analizar en esta investigación, así como en muchos de los juegos narrativos más importantes de la historia del medio, la violencia está presente en la narración por la misma razón que lo está en *La Odisea*, *El Amadís de Gaula*, *Macbeth*, *El nacimiento de una nación* o *Blade Runner*: es un elemento central, temático, anecdótico y simbólico de estos relatos. Ello, claro está, no exenta de ninguna manera que las implicaciones éticas de la violencia sean susceptibles de cualquier tipo de crítica, y ello no escapará a este acercamiento hermenéutico.

³⁶ Combat provides a very simple way to infuse an experience with conflict and danger. We learned long ago that conflict and danger are both exciting. Danger raises the stakes and gets the adrenaline pumping. Conflict gives us clear goals: an antagonist and a protagonist, something to overcome. (TdA.)

Pero es también necesario señalar que la violencia en el caso de los videojuegos, en particular de los que serán analizados a continuación, no es nada más un elemento temático. Es también, y de manera por demás contundente, el eje alrededor del cual el jugador se relaciona con el mundo del juego. Como se ha señalado, tanto en *Final Fantasy VI* como en *Dark Souls*, las mecánicas más eminentes a disposición del jugador constituyen algún tipo de agresión. Aunque el jugador puede hacer bastante más que atacar o defenderse de ataques enemigos, los conflictos principales que se desarrollan en las tramas de cada caso dependen justamente de la capacidad de los avatares, y del jugador, de atacar y defenderse. La violencia y la agresión sí conforman una forma de utilitarismo, al menos en su función de superar las pruebas planteadas por el juego. No obstante, como en los casos de las obras literarias y cinematográficas antes aludidas, el contexto y el mundo del relato desarticulan —o procuran que así sea, al menos— esa naturaleza utilitarista de la violencia al dar lugar al cuestionamiento, a la *refiguración* hermenéutica y a la comprensión de sí mismo, tanto desde el punto de vista intradieгético de los avatares, como desde el externo del jugador como agente.

3.2. *Final Fantasy VI*: drama épico de 16 bits

En este primer caso de análisis se estudia a uno de los más importantes títulos de la historia del género JRPG (*Japanese-style Role Playing Game*), tanto por su influencia histórica como por su recepción crítica. La tesis que se propone sobre

esta obra es que la manera en que se desarrolla el relato de *Final Fantasy VI*³⁷ (Squaresoft, 1994) está determinada por dos aspectos principales. Por un lado, están las características heredadas históricamente de su género, que involucran tanto elementos audiovisuales como interactivos, y que en conjunto enfatizan la noción de que los personajes se desarrollan a través del esfuerzo y la perseverancia en sus luchas personales, y que tal perseverancia debe ser llevada a cabo y concretada por las acciones del propio jugador en su interacción con y a través de los avatares.

Por el otro lado, están las características particulares de este juego en contraste con las de la amplitud de su género, que son por demás numerosas, de las cuales la más importante y determinante es el hecho de que no existe un solo personaje protagonista, sino que la historia contada gira alrededor de toda una banda de personajes principales, ninguno de los cuales se apropia de un rol prominente sobre el resto; esto de cualquier manera no sería relevante de no ser por el hecho de que el jugador puede hacer uso de cualquiera de esos personajes como avatares, lo que patentemente determina su papel de co-narrador más que de protagonista del propio relato, como se ha explicado en la última parte del capítulo anterior.

³⁷ La numeración de las obras de esta franquicia tiene una historia confusa entre las versiones lanzadas en el mercado japonés y el norteamericano. Originalmente, Squaresoft publicó tres títulos para la Famicom en Japón, *Final Fantasy I, II y III*, y tres más para la Super Famicom, *IV, V y VI*. Por razones mercadológicas, en Norteamérica solo se publicaron uno en la NES, el original *Final Fantasy I*, y dos más en la SNES, equivalentes a los números *IV y VI*; pero estas versiones americanas se numeraron simplemente como *Final Fantasy I, II y III* respectivamente en esta región, y esa discrepancia persistió hasta 1994. A partir de 1996, fecha de publicación de *Final Fantasy VII*, la numeración entre las versiones americanas y japonesas se homologó retroactivamente para evitar mayor confusión. De tal manera que, aunque en esta tesis se nombra este juego como *Final Fantasy VI*, y éste es el título oficial actual por las razones expuestas, la versión a la que se acudió para este análisis es el primer lanzamiento americano, originalmente numerado como *Final Fantasy III*, de 1994.

El conjunto de todos estos aspectos da lugar a una narración que puede compararse con el drama teatral, pues el tono melodramático de la historia, las relaciones entre los personajes y la manera en que se media visualmente todo lo anteriormente expuesto —aspecto que en particular emparenta a los JRPG de este periodo con el teatro guiñol, de marionetas o el teatro de sombras chinescas, en el que la mediación apela a la imaginación y la capacidad de interpretación de los espectadores—, permite describir a este juego como un drama épico interactivo en el que la temporalidad de su trama está determinada más por el acto configurativo de su composición que por la injerencia del jugador como agente, la cual, más bien, funciona como detonante de la mediación entre la configuración y la refiguración.

3.2.1 Los juegos de rol de consola y su legado narrativo

Las primeras muestras históricas que los videojuegos dieron de ser un medio capaz de articular narraciones con una trama estructurada como tal fueron originalmente, como se puede prever, más bien precarias. Las historias que eran posibles de representar no alcanzaron la altura artística de la literatura o el cine, dadas las limitaciones técnicas de las plataformas primitivas (1960-1980), así como, en muchos casos, la falta de ambición artística por parte de los diseñadores que recurrían al planteamiento de un relato o contexto narrativo más como un requerimiento que otorgue sentido a las acciones posibles en el juego; *Pong* (Atari, 1972) no tendría claro sentido de ser una competencia deportiva sino planteara desde su título que se trata de un encuentro de tenis de mesa, y no solo de unas cuantas figuras geométricas moviéndose sobre la pantalla. Aunque no faltaron

casos notables, como *Akalabeth* en 1979, adaptación de un relato de J. R. R. Tolkien del mismo nombre, o *Missile Command* en 1980, que plantea el dilema ético de un comandante de guerra que debe decidir entre salvar el mayor número de habitantes de una ciudad o conservar municiones para seguir en la lucha, los videojuegos no desarrollaron, por lo menos en sus obras más ampliamente difundidas, una capacidad narrativa sobresaliente ni historias emocionalmente impactantes sino hasta que los avances tecnológicos de los últimos años del siglo XX lo volvieron factible.

No obstante, la aparición en 1974 del juego de mesa *Dungeons and Dragons* inspiró durante la subsecuente década a diversos diseñadores de videojuegos a intentar reproducir en la pantalla la experiencia narrativa lograda a través de la interacción del *juego de rol* (RPG, por sus siglas en inglés *Role Playing Game*) de mesa, además de popularizar entre los jugadores la temática de la fantasía épica, puesta en boga en el mapa cultural por autores literarios como el mencionado Tolkien, C. S. Lewis y T. H. White. Así, aparecen durante los años 70 y 80 en Norteamérica y en Japón diversas propuestas de videojuegos eminentemente narrativos; es decir, que además de ser una experiencia interactiva de esparcimiento y competencia individual, articularan tramas emotivas con personajes complejos. En 1985 se lanza para la consola Famicom (nombre original con el que se comercializó en Japón la primera consola casera de Nintendo, y que llegó a Norteamérica con el más conocido nombre de Nintendo Entertainment System, o NES) *Dragon Quest*, concebido por el diseñador Yuji Horii y desarrollado por la distribuidora Enix, el primer RPG para una consola casera, y en 1986 aparece para

la misma plataforma *Final Fantasy*, del diseñador y artista Hironobu Sakaguchi, los cuales justamente consolidan esta ambición narrativa en el medio.

Se plantea como necesaria esta contextualización para la descripción y análisis particular de *Final Fantasy VI* en dos sentidos: en tanto las características del RPG de consola, o JRPG (*Japanese-style RPG*, por haberse originado en Japón con los casos arriba señalados) se manifiestan como algunos de los aspectos más elementales a analizar del diseño, intención artística y calidad narrativa de este juego, y que se originan justo en esa necesidad de relatar una historia y no solo de plantear un espacio para el esparcimiento o la competencia. En segunda instancia, algunos de los aspectos más trascendentales de la narrativa articulada por *Final Fantasy VI* en particular se constituyen como alguna forma de renovación de esas mismas características, tanto en lo temático como en lo interactivo.

El juego, pues, forma parte de este legado, que para la fecha de su publicación alcanzaba su primer apogeo. Aunque otros géneros ya tentaban posibilidades de narrativas más complejas, los JRPG estuvieron durante la última década del siglo XX a la vanguardia de esa venia creativa con títulos que se han vuelto pilares del medio hasta la fecha: *Chrono Trigger* (Squaresoft, 1995), *Earthbound* (Nintendo, 1995), *Suikoden* (Konami, 1995) y *Grandia* (ESP/Ubisoft, 1997), así como las mencionadas franquicias de *Final Fantasy* y *Dragon Quest* en conjunto. Aunque los detalles varían de título a título, todos comparten elementos de su lenguaje visual e interactivo con el que construyen sus particulares relatos, que a su vez tienden a compartir también elementos temáticos y estructurales.

Los JRPG tienden a enfocarse en el drama del grupo. (...) Los protagonistas son sus propias personas, con sus propias personalidades, deseos y metas, mientras tú, el jugador, eres más bien un titiritero que dirige sus acciones, y las acciones de quienes los rodean. Esta división entre jugador y protagonista les permite a los desarrolladores contar una historia cuidadosamente construida, y los libera de las limitaciones de una sola perspectiva focalizada.³⁸ (Portnow, “Western & Japanese RPG - II: Narrative vs. Expression - Extra Credits”, 2012)

Además de estas características generales en cuanto a lo narrativo, los JRPG comparten un elemento interactivo trascendental (cuya implementación y particularidades pueden variar también entre diferentes obras): el desarrollo de personajes a través de la experiencia representada mediante algún factor cuantificable. Es decir, parte de las reglas de estos juegos implican que las habilidades con las que los personajes interactúan con el mundo, principalmente sus habilidades de combate, no son las mismas durante todo el juego, sino que se desarrollan, aumentan cuantitativamente, de tal manera que existen valores que representan su fuerza física, su inteligencia, su resistencia, su poder mágico, etc. Estos valores se incrementan conforme las acciones del jugador lo propicien, por lo que el esfuerzo del propio jugador se ve manifestado como desarrollo de los personajes, lo que a su vez representa para el jugador una mayor capacidad de superar las pruebas del juego. Tradicionalmente, este mejoramiento cuantitativo,

³⁸ JRPGs tend to focus on narrative, the drama of the group. (...) (In JRPGs) the protagonists are their own person, with their own personalities and desires and goals, while you, the player, are more like a puppet master, directing their actions, and the actions they happen to be with. This division between player and main character allows the developers to tell a well crafted story and frees them from the constraint of a single, focused perspective. (TdA)

cuya función configurante es la representación simbólica de conceptos abstractos como los recién señalados, se logra a través de la acumulación de *puntos de experiencia* (*experience points*, XP) por cada personaje, los cuales se obtienen, en el caso de *Final Fantasy VI*, al vencer a diferentes grupos de enemigos en combate. Al acumular una determinada cantidad de XP, cada personaje *sube de nivel*, acontecimiento por el cual recibe dichos incrementos en sus valores de habilidad; esta dinámica de desarrollo mediante puntos de experiencia es adoptada directamente de los juegos de rol de mesa como *Dungeons and Dragons*.



Figura 7 - *Final Fantasy VI* (Squaresoft, 1994). A la izq. se muestra la pantalla de atributos cuantificables de Terra, uno de los personajes principales. A la derecha, el equipo de personajes después de haber ganado una batalla. En la parte arriba se muestra la cantidad de puntos de experiencia obtenidos como resultado de la victoria.

Esto se liga con otra característica determinante de los JRPG de esta época, que es el presentar dos modalidades principales de interacción con el mundo del juego: la exploración y el combate. Las tramas de los JRPG se desarrollan conforme

el jugador, a través de su avatar, explora el mundo del juego, normalmente con una perspectiva a “vuelo de pájaro”, un ángulo visual que puede describirse como un plano general en picada, aunque por la naturaleza de la representación en dos dimensiones de los objetos y personajes, las proporciones y la composición nunca son del todo realistas. Durante esta exploración, el jugador tiene a su disposición mecánicas que son pertinentes a tal modalidad, y el avatar puede inspeccionar objetos y lugares, entrar a edificios, cuevas o estructuras, e interactuar con otros personajes, lo que implica principalmente entablar conversaciones con los mismos que pueden otorgarle al jugador información sobre la historia, el estado de cosas del mundo, pistas sobre cómo progresar la trama o de hecho hacer progresar la trama directamente al conversar con personajes importantes.

Al mismo tiempo que el jugador explora el mundo a través de su avatar, deberá inevitablemente trabar combate con los personajes antagonistas del juego. Cada vez que el avatar se encuentra con un conjunto de enemigos, todos los elementos visuales transitan de la pantalla de exploración a la de combate, en la que, en el caso de *Final Fantasy VI*, los personajes se disponen visualmente de tal manera que los enemigos ocupan una formación del lado izquierdo del cuadro, los personajes controlados por el jugador, el lado derecho, y en la parte inferior se despliegan íconos y texto que muestran diversos elementos de información que el jugador debe tomar en cuenta para tomar decisiones que lo lleven a ganar la batalla. La forma más tradicional de llevar a cabo el combate en los JRPG, como en *Final Fantasy VI* (aunque éste es un aspecto en el que es común encontrar variaciones importantes entre diferentes títulos), es el combate por turnos, como en el ajedrez, en el que el jugador indica a cada personaje las acciones a realizar, como atacar

con armas, con poderes mágicos, utilizar objetos para recuperar vitalidad, defenderse o huir de la pelea, mediante una selección a través de un cursor y un menú, y cada personaje realizará dicha acción de manera automática, a diferencia de la modalidad de exploración en la que el movimiento del avatar es dictado directamente por el jugador a través de los botones direccionales del control.



Figura 8 - A la izquierda se muestra la modalidad de exploración. A la derecha, la modalidad de combate. *Final Fantasy VI* (Squaresoft, 1994).

Es en este aspecto, así como concretamente en la trama de este juego como caso de estudio, que se hace manifiesta la naturaleza violenta de la interacción del jugador y los avatares como personajes. Como se mencionó en la introducción, efectivamente, las acciones agresivas cumplen, hasta cierto punto, una función utilitaria, en tanto no es posible desarrollar individualmente a los personajes ni avanzar la trama en su conjunto si no se traban interacciones violentas con ciertos personajes antagonistas en el juego. No obstante, esta violencia se explica desde dos ángulos distintos. Por un lado, como en la fantasía épica clásica, los valores

fundacionales son por demás claros y binarios, y los personajes antagonistas son también definidos más como fuerzas simbólicas que representan el mal que como personajes e individuos, y pocas veces tienen características formalmente antropomórficas, salvo los soldados del Imperio que representa la principal fuerza antagónica de la historia en la historia de *Final Fantasy VI*. Y justo en este otro aspecto se justifica también la violencia como elemento presente en el universo de la historia del juego, en la diégesis. De hecho, hablar de “justificación” es también una manera inapropiada de señalar la presencia del combate y la agresión en este juego, y en la mayoría de JRPG en general; la violencia existe no justificada moralmente, sino como elemento lógico estructural y simbólico de este particular relato.

En este punto puede realizarse ya un ejercicio de interpretación a la luz de las nociones hermenéuticas que se han estipulado en los capítulos previos. Como lo señala Paul Ricoeur, las reglas del juego revisten de sentido a las acciones que las enmarcan y posibilitan (*Sí mismo como otro* 155). En este caso, los JRPG implican que el éxito de la empresa de los personajes, independientemente de cada historia en cada caso específico, será fruto del esfuerzo y la perseverancia. Conforme más esfuerzo se empeñe en desarrollar las propias habilidades personales y de grupo, mayor será la capacidad de sobreponerse a las pruebas que constituyen la trama de cada relato. No sorprende, entonces, que los juegos de rol de este tipo acudan con tanta frecuencia a historias emparentadas con “La jornada del héroe”, como la describe Joseph Campbell en *El héroe de las mil caras* (1972), y que a su vez se relacionan con las narraciones épicas y fantásticas desde la epopeya homérica

hasta la alta fantasía del siglo XX (aunque no exclusivamente, por supuesto), cuyos temas centrales implican este tipo de desarrollo y superación personal internos:

La llamada podría significar una alta empresa histórica. O podría marcar el alba de una iluminación religiosa. Como la han entendido los místicos, marca lo que puede llamarse 'el despertar del yo' (Campbell 37).

Y ello no es fortuito. Ricoeur describe la prefiguración (*mimesis I*) del mundo para su consecuente representación en una obra narrativa como “comprender previamente en qué consiste el obrar humano: su semántica, su realidad simbólica, su temporalidad” (*Tiempo y narración I* 129). En este sentido, la representación interactiva de ciertas percepciones de la realidad funge, entre otras cosas, como un acto de configuración “poética”, entre comillas por tener esta noción un origen claramente literario, pero que se manifiesta en este caso como una particular construcción de sentido alrededor de un sistema de reglas y mecánicas. Yuji Horii, creador y diseñador de la serie *Dragon Quest*, en una entrevista concedida a la revista *Gamasutra* en 2011, explicó su razonamiento y justificación de la implementación de las mecánicas de combate y puntos de experiencia en sus juegos:

En el mundo real hay muchas dificultades que la gente enfrenta. Y a veces no hay ninguna recompensa. No obtienen recompensa alguna por esas cosas difíciles en la vida; pero, al menos en el juego, queremos asegurarnos (como desarrolladores) de que serán recompensados por trabajar duro en el juego. (...) Es como escalar

una montaña; tienes que escalar, escalar, escalar, escalar, y entonces, al final, llegas a la cima y vez un hermoso panorama.³⁹(*Gamasutra*, 2011. Paréntesis añadido.)

Es posible, entonces, inferir que la creación e implementación de mecánicas de juego como herramientas para la construcción de sentido es una de las formas en las que se manifiesta la configuración (*mimesis II*) del relato interactivo por parte de los diseñadores como autores. En los JRPG, el desarrollo cuantificable de la experiencia de los personajes cumple una articulación concreta de sentido a partir de su naturaleza simbólica. Como en la “La jornada del héroe”, los personajes comienzan su historia en un estado de apacibilidad, o por lo menos de cierta estabilidad en su mundo, pero al recibir *el llamado a la aventura*, su jornada los llevará a desarrollar las habilidades necesarias para llevar a cabo la tarea encomendada, ya sea por las fuerzas del destino o por sus propios ímpetu y deseos. En el caso de los JRPG, y muy en concreto del juego en cuestión, este desarrollo de la diégesis está representado tanto por la configuración de la trama en tanto intención autoral, como por el espacio de posibilidad abierto al jugador por las reglas y las mecánicas.

El desarrollo de los personajes, simbolizado cuantitativamente por su nivel de experiencia, solo se conseguirá por el propio esfuerzo del jugador, como lo estipula Horii en su comentario. Para lograr superar las pruebas, incluso para llegar

³⁹ In the real world, there are so many difficulties people are facing. Sometimes, there are no rewards. They don't get any rewards for those difficult things in life, but at least in the game, we want to make sure they will be rewarded for working hard to play the game. (...) It's like climbing up a steep mountain -- you have to keep climbing, climbing, climbing, climbing, and then at the end you finally get to the top of the mountain, and you see the beautiful view. (TdA)

a la apoteosis, no basta la sola capacidad de seguir la trama, que en el texto literario estaría dada por la refiguración (*mimesis III*) ocurrida en el acto de la lectura, sino que hay otro nivel de manifestación de tal refiguración en el acto de jugar, en la propia acción de *hacer crecer a los personajes*, lo que implica *hacerlos* explorar el mundo y ganar las batallas que obstaculizan su camino. En *Final Fantasy VI*, el jugador se coloca en un lugar de co-narrador en el que sus acciones no se proyectan directamente como fenómenos presentes en el mundo del juego, sino que son, como se ha dicho, una manifestación concreta de la refiguración como elemento del círculo hermenéutico propio de todo fenómeno narrativo. El contraste es que, mientras que en el texto literario esta refiguración es de carácter eminentemente fenomenológico (o espiritual, como también lo llega a describir el propio Paul Ricoeur), en el juego se añade una dimensión tangible, su visualización en la pantalla y manifestación en consecuencias palpables en el estado de cosas del mundo del relato.

3.2.2 Escenificación interactiva en cinco actos

Se vuelve necesario ahora también plantear las particularidades de esta obra como ejercicio del análisis, empezando por un esbozo de la historia del juego. Pero antes, una aclaración relevante: pese al número en el título del juego, la historia contada por *Final Fantasy VI* es completamente independiente de las entregas anteriores de la franquicia, y no representa el sexto episodio de una saga más amplia. Las diferentes entregas de la serie comparten elementos temáticos, iconográficos e

interactivos, pero cada una plantea una diégesis completamente original con respecto de sus predecesoras.

La narración de *Final Fantasy VI* comienza con un corto montaje cinematográfico que cuenta mediante video y texto escrito la historia de La Guerra de los Magos (*War of the Magi*), un conflicto entre los humanos y una raza de seres míticos llamados Espers, capaces de utilizar la “Magia” (nombre que resultaría genérico dado el bagaje fantástico del relato, pero que en este juego se nombra como algo muy particular, de ahí las comillas y la mayúscula) para manipular los elementos como el fuego y el hielo. Los humanos, por su parte, desarrollaron maneras de apropiarse de la magia de los Espers, al grado de que fueron capaces de vencerlos, obligándolos a recluirse en un plano existencial fuera del mundo físico, evento por el cual la magia se extinguió del mundo. Mil años después, los humanos han industrializado toda su manera de vivir y el mundo es gobernado por el Imperio Gestahl, un Estado autocrático y totalitario que ha sometido a los pueblos del mundo por su superioridad tecnológica.

A partir de ese punto se introduce en la historia a Terra Branford, una mujer de quien solo se sabe en primera instancia su nombre y el hecho de que puede manipular el poder de la Magia pese a que ésta se creía perdida del todo. En el momento en que aparece a escena, Terra lleva puesta una diadema de control mental para hacerla seguir órdenes de dos soldados imperiales a los que acompaña en una expedición al pueblo minero de Narshe, que ha permanecido sin anexarse al Imperio y mantiene una tregua con el mismo a cambio de comerciar sus productos minerales. El Imperio se ha enterado de que Narshe descubrió en una excavación a un Esper preservado en hielo, y la expedición tiene como propósito investigar el

hallazgo. Cuando Terra y los soldados encuentran el espécimen, Terra experimenta un trance y establece un enlace metafísico con el Esper, a pesar de que éste permanece congelado, que culmina en una explosión de magia que la libera del control mental y elimina a los dos soldados.

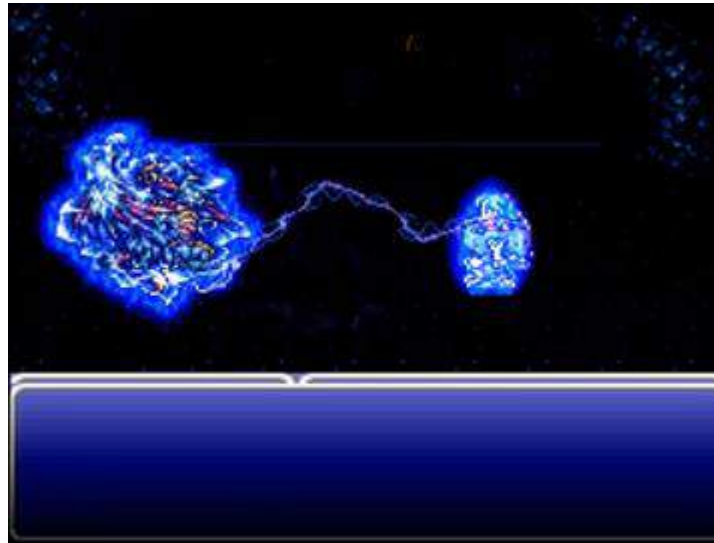


Figura 9 - *Final Fantasy VI* (Squaresoft, 1994)

Un corto tiempo después, Terra despierta en una casa de Narshe en la que un hombre le explica que estuvo inconsciente en la mina y debió ser rescatada. Se descubre también en ese momento que Narshe encubre a una banda de rebeldes llamada *The Returners* que planea levantarse en armas contra el Imperio. Locke Cole, un bandido y líder dentro de esta organización, que fue quien encontró y rescató a Terra en la mina, le propone que, ahora que ha sido liberada de su esclavitud, se una al movimiento rebelde y use sus poderes en contra del Imperio. Terra explica que ella misma no sabe cómo controlar sus habilidades y que ni siquiera puede recordar nada hasta antes de liberarse de la diadema, pero

finalmente se convence de unirse a *The Returners* con la esperanza de encontrar sus propias respuestas. Terra y Locke emprenden un viaje al cercano reino de Figaro, cuyo rey, Edgar Figaro, se ha unido junto con todos sus súbditos al esfuerzo separatista, por lo que forjan una alianza que empieza a vislumbrar posibilidades reales de enfrentarse al Imperio Gestahl.

Lo narrado en los párrafos anteriores comprende aproximadamente la primera hora de las cuarenta que en promedio toma jugar *Final Fantasy VI* en su totalidad⁴⁰, en la que se han presentado ya a tres de los catorce personajes principales, Terra, Locke y Edgar. En este análisis no se realizará un seguimiento puntual de toda la trama, ni de cada uno de los personajes, pues, como se puede inferir, ello resultaría demasiado exhaustivo. La trama no es compleja ni fragmentaria al estilo de la antinovela o novela posmoderna a la que refiere Ricoeur en *Tiempo y narración*, pero sí presenta múltiples líneas narrativas que se ramifican y convergen progresivamente, por lo que se seleccionarán solo algunos pasajes notables que ilustren los aspectos que interesan al presente análisis.

Como se ha anotado ya, este título presenta como una de sus características más patentes, en comparación con el resto de los títulos de su género, que no solamente introduce una gran cantidad de personajes principales y secundarios en su historia, lo que ya le confiere un grado mayor de complejidad narrativa que el de la mayoría, si bien uno relativamente superficial; sino que cada uno de estos personajes puede fungir como avatar del jugador. En los RPG más tradicionales

⁴⁰ Promedio obtenido de la página web Gamelenghts, dedicada a archivar promedios de duración de videojuegos. En la experiencia de juego realizada para esta tesis, cuarenta horas fue, en efecto, el tiempo aproximado que tomó la partida completa.

<http://www.gamelengths.com/games/playtimes/Final+Fantasy+VI/>

existe siempre un solo protagonista, el héroe de la historia, que cumple exclusivamente el papel de avatar, mientras el resto de los personajes que lo acompañan, si los tuviera, pueden ser manipulados hasta cierto punto también por el jugador, quien determina sus acciones sobre todo en los momentos de combate, pero el resto del tiempo, el jugador controla el movimiento y las acciones del protagonista exclusivamente. *Final Fantasy VI*, por su parte, otorga al jugador la posibilidad de seleccionar a cualquiera de los catorce personajes principales como avatar (siempre y cuando estén disponibles en un momento dado conforme al desenvolvimiento de la trama), de tal manera que el personaje seleccionado sea el que se muestre en la pantalla durante los momentos de exploración.

Narratológicamente, ninguno es en realidad el héroe protagonista, sino que la trama gira alrededor del conflicto épico central, y cada personaje es el protagonista de su propia línea diegética, al mismo tiempo que se entretajan las líneas del resto de los personajes. Terra es el primero de los personajes principales que el juego introduce, y el jugador se ve en posición tanto de proyectar su agencia a través de ella, conforme a lo que explica Steve Swink en *Game Feel* (63), es decir, comenzar a familiarizarse con los comandos principales, desplazarse por el espacio, seleccionar comandos en la pantalla de combate, inspeccionar elementos, manipular el menú principal, etc., como de descubrir el mundo del juego a través de su perspectiva, como sería el caso del protagonista en cualquier narrativa tanto interactiva como literaria. Pero pocos minutos después, como se ha narrado más arriba, se introduce también a Locke, quien se convierte en un personaje igualmente importante, pues es él quien representa la idea de la rebelión contra el Imperio en este punto de la historia. Aunque puede argumentarse que Terra es uno de los

personajes más importantes de toda la trama⁴¹ por la conexión personal que tiene con la Magia y los Espers, lo que se va descubriendo conforme avanza el relato; sin embargo, durante la segunda mitad del juego, Terra desaparece de escena, y el peso narrativo se coloca en otros personajes que hasta ese punto quizá no hayan parecido tan relevantes, como Celes Chere, quien toma la iniciativa de viajar por el mundo para reagrupar a todos los aliados después de que un evento catastrófico los obliga a separarse.

Vale mencionar que llamar a los personajes jugables (*playable characters*, cualquier personaje del que el jugador pueda disponer sus acciones) “personajes principales” entra en relativo conflicto con lo que narratología tradicional reservaría para ello. Concretamente, la estructura actancial de A. J. Greimas, propuesta en su *Semántica estructural*, habla claramente de la manera en que se determinan los roles de los actantes: “los actantes son instituidos (...) a partir de sus esferas de acción, es decir, con ayuda solamente de la reducción de las funciones” (274). Siguiendo la línea de V. Propp, Greimas señala que los personajes primarios son aquellos que hacen desenvolverse la trama a partir del cumplimiento de funciones cardinales. Conforme a tal definición, los personajes principales serían solamente los “sujetos” que llevan a término mediante sus acciones los objetivos centrales de la trama (lo que para Greimas correspondería al “objeto de deseo”). En ese sentido, tomando en cuenta la trama central, no todos los personajes jugables en este juego son sujetos actanciales, y algunos cumplirían más bien roles adyuvantes, de tal

⁴¹ Es interesante mencionar que una de las discusiones que más fascina a los jugadores de este título hasta la actualidad es justamente argumentar quién es el verdadero protagonista de la historia, y ello puede verse en foros en línea, ensayos en video publicados en plataformas como Youtube y hasta en estudios académicos.

manera que su rol en la estructura dramática no determina su estatuto como avatares, y, por lo tanto, como instrumentos de la agencia del jugador. Así pues, en el caso particular de *Final Fantasy VI*, de acuerdo con la conclusión alcanzada a través del estudio de *Sí mismo como otro* de Paul Ricoeur al final del capítulo anterior, el jugador no se proyecta exclusivamente como protagonista de la historia, no solo experimenta la dimensión episódica contingente del relato, sino también su dimensión configurativa, sus acciones delinear la identidad de la historia en conjunto, y no de cada uno de los personajes en lo individual solamente.

Las maneras en que el juego representa estas dinámicas narrativas son también formas particulares de configuración de relato. Cuando aparece en escena un nuevo personaje principal o jugable, el juego lo enfatiza determinadamente, en ocasiones a tal grado que personajes que de otra manera no darían una primera impresión de ser relevantes para la trama, son enfatizados mediante artefactos visuales. Específicamente, con la única excepción de Terra, cada vez que un personaje principal está a cuadro por primera vez, los elementos visuales de la pantalla, excepto dicho personaje, desaparecen, se hace una transición a fondo negro y se muestra una pequeña narración textual que describe brevemente a tal personaje. Es interesante que cuando se presenta esta particular instancia en el juego, se presenta también una opción que otorga una forma de agencia al jugador como co-narrador, y es la de renombrar a estos personajes a su elección. Ello no tiene ninguna otra injerencia en el juego o la trama más allá de que el nombre elegido aparecerá siempre que se aluda al personaje en cuestión, pero es un espacio de posibilidad de expresión y personalización que *Final Fantasy VI* hereda

de sus raíces del juego de rol de mesa y que otorga más elementos para pensar la co-narración en el videojuego como mediación entre la mimesis II y III.



Figura 10 - *Final Fantasy VI* (Squaresoft, 1994). Introducción de Locke Cole. Inmediatamente después se permite al jugador renombrar al personaje.

Todo esto, además, refuerza la idea de una estructura dramática literaria en la que se describe a los personajes de la misma manera que un guion teatral lo haría a través de sus acotaciones. Además, esta teatralidad se demuestra como toda una intención clara desde la configuración e intención autoral durante el desenlace de la narración, en el que, una vez ganada la batalla final, se despliega una secuencia de video a manera de créditos en la que se les otorga un momento de cierre a cada personaje. Durante esta secuencia, el nombre elegido por el jugador para cada uno (que puede ser el previsto por el propio juego si el jugador decide no cambiarlo, como fue el caso en la partida para este análisis) aparecerá como el nombre del actor o actriz que interpretó a su personaje; esto de hecho resulta incongruente, pues es ese nombre y no el que tendría que ser el nombre

diegético el que aparece durante todo el juego como nombre del personaje en la historia, pero sirve como declaración abierta de que la naturaleza de la narración pretende ser dramática.

Cabe en este momento mencionar otro aspecto claramente teatral de la mediación en este título (aunque es un aspecto que comparte con prácticamente la mayoría de los juegos de rol de su época), que es su estilo visual. Como se ha visto en las diversas figuras que ilustran este apartado, dada la capacidad tecnológica de la SNES, la consola que le sirve como soporte material, el estilo es necesariamente caricaturesco, lo que a su vez le confiere una cualidad simbólica a casi todo lo que se representa visualmente. Ya también se ha notado que las proporciones de los objetos y los personajes no son realistas, y en general apelan a la imaginación interpretativa de los jugadores como espectadores para que llenen el espacio vacío en la indeterminación de este estilo visual, de tal manera que las pequeñas viñetas que representan a los personajes y que claramente no pueden representar la sutileza de la expresión corporal humana como en la realidad, en su lugar recurren a movimientos bruscos, a expresiones faciales exageradas, o a cambios en la paleta de colores del cuadro, e incluso a la música, compuesta por una de las instituciones de la música para videojuegos en Japón, Nobuo Uematsu, y que cumple, como la banda sonora cinematográfica para un filme, una función simbólica emotiva. Todo esto relaciona muy patentemente a *Final Fantasy VI* con el teatro de sombras chinas, en el que se cumplen igualmente las características mencionadas, y en el que la mediación es claramente limitada, pero cuyas limitaciones sirven como espacio de indeterminación lingüística para otorgar agencia al jugador no solo en lo interactivo, sino en lo visual simbólico. Una de las escenas más emblemáticas de

este título es justamente una representación, en la historia del juego, de una ópera llevada a escena, en la que estas formas de expresión son por demás patentes.



Figura 11 - *Final Fantasy VI* (Squaresoft, 1994).



Figura 12 - “Portraits of Shadow Puppet from Shaanxi Province and TanQshan” (China Puppet and Shadow Art Society, 2009)⁴².

⁴² Imagen obtenida del portal “Patrimonio Cultural Inmaterial” de la UNESCO. <https://ich.unesco.org/es/RL/el-teatro-de-sombras-chino-00421>.

Asimismo, la teatralidad del juego es traída al frente también por la propia estructura lineal de la historia, que emula muy puntualmente las obras de cinco actos del teatro de Shakespeare conforme a la clásica descripción en la *Técnica del drama* de Gustav Freytag: introducción, acción ascendente, clímax, acción descendente y catástrofe (115). El juego no señala explícitamente capítulos o actos (como algunos otros que sí lo hacen), pero la cadencia de la trama y la manera en que están dispuestos linealmente los acontecimientos más importantes, clara y determinadamente siguen el modelo de la tragedia isabelina, con la excepción de que esta historia está más cerca de la epopeya que de la tragedia, y hacia el final la trama lleva a un desenlace esperanzador, de nuevo apelando a su carácter de narración fundacional conforme a lo estipulado por Joseph Campbell; aunque hay momentos que podrían ser descritos como lances patéticos, como cuando Celes, al ver perdido el propósito de la rebelión y ver morir a su abuelo adoptivo, intenta suicidarse arrojándose de un risco.

Para esbozar esta estructura a grandes rasgos: 1. Se presenta una introducción, ya descrita más arriba, del mundo del juego y del estado de cosas actual. 2. Luego hay una acción ascendente conforme más y más personajes se unen al esfuerzo rebelde. 3. Se llega al clímax justo a la mitad de la narración cuando quien se ha revelado como el verdadero antagonista central, Kefka Palazzo, un hechicero que aparentó estar a las órdenes del emperador pero que en el momento decisivo lo asesina y toma el poder, y, en uno de los pasajes más

emblemáticos de la narrativa en los videojuegos como medio⁴³, Kefka literalmente destruye el mundo, dejando a la civilización en ruinas y obligando a los aliados a esparcirse. 4. En este punto, aunque la estructura de cinco actos persiste, lo que correspondería a la acción descendente manifiesta elementos que pueden más bien describirse como una segunda acción ascendente, que se dirige también a un segundo clímax, lo que de hecho no discrepa radicalmente de algunos textos de Shakespeare, de *Macbeth*, en particular, al prepararse el protagonista para enfrentar a Malcolm y Macduff en el último acto. En el juego, Celes, tras su intento de suicidio, decide reunir a los miembros de la alianza para enfrentarse a Kefka, quien ha resultado un enemigo mucho mayor que el Imperio. 5. Finalmente, con la alianza reunida para un último intento de derrocar al tirano, asedian la Torre desde la que Kefka imparte su “justicia”, desmantelan la fuente de su poder, el origen de la Magia de los Espers, derrotan al hechicero y escapan de la fortaleza tambaleante para restaurar un mundo del que la Magia finalmente ha sido desvanecida para siempre.

⁴³ Este momento tiene una relevancia comparable en la historia del cine con la revelación de Darth Vader como el padre de Luke Skywalker en *The Empire Strikes Back*, o el primerísimo plano al trineo de Charles Kane al final *Citizen Kane*.



Figura 13 - Secuencia cinemática en la que se muestra la destrucción del mundo, clímax de la historia. *Final Fantasy VI* (Squaresoft, 1994).

Además de dejar asentada la intención dramática de la configuración del juego, esta descripción de la trama deja ver que, al menos en cuanto a sus funciones narrativas cardinales, *Final Fantasy VI* es un juego que presenta una historia muy claramente delineada por los autores de la que los jugadores no pueden desviarse. Las escenas más importantes de esta trama se llevarán a término de la misma manera para todos los jugadores independientemente de las decisiones y acciones que hagan divergir unas partidas de otras, y la historia que acaba de describirse será conocida de todos los jugadores que lleguen hasta el final del juego. Sin embargo, la agencia del jugador es incentivada y tiene implicaciones pertinentes dados todos los aspectos de la interactividad que ya se han planteado hasta ahora, pero además porque este juego sí que abre ciertas posibilidades de acción que harán que esta misma trama no se desarrolle exactamente igual para todos los jugadores.

Un primer ejemplo es el devenir de uno de los personajes avatares, Shadow, un asesino a sueldo anónimo que se une al equipo de protagonistas durante las

primeras horas de juego sin explicar sus propios motivos, y que de esa misma manera los abandona. En primer lugar, este abandonar el equipo sucede siempre de manera aleatoria, y puede darse unos minutos después de que se haya unido, o hasta un en par de horas, de tal manera que el punto en el que Shadow deja de ser parte del grupo de protagonistas varía para cada jugador. Además, hacia el final del tercer acto, Shadow vuelve a unirse al equipo para el primer enfrentamiento contra Kefka, y toma la decisión de sacrificarse para que el resto de los personajes pueda escapar, por lo que Shadow muere y desaparece por el resto de la trama. Pero si el jugador realiza ciertas acciones durante el intento de sacrificio de Shadow, este logrará salvarse y podrá ser reclutado nuevamente durante el cuarto acto, además de que el jugador podrá ser testigo de algunas secuencias de video que muestran pasajes de su vida anterior, previa a convertirse en el asesino solitario como el que originalmente se muestra en la historia.

Otros espacios abiertos a la divergencia de esta naturaleza existen a lo largo de todo el juego, además de que la manera particular de desenvolverse de cada personaje, dada la mecánica de desarrollo individual explicada al principio de este análisis, se compone de tantas variables que ningunas dos partidas serán exactamente similares. Pero el ejemplo más contundente de ello por demás es el cuarto acto, la reagrupación del equipo tras de la primera victoria de Kefka y la destrucción del mundo, que comprende toda la segunda mitad de la trama, por lo menos en cuanto la duración aproximada de una partida.

Como se ha expuesto, una vez que Kefka asesina al emperador y se apropia de la Magia de los Espers, el equipo formado hasta ese punto es dispersado, lo que se muestra en una secuencia de video cinemática, y se deja correr una elipsis

temporal de la que después, por los diálogos entre Celes y Cid, su abuelo adoptivo, se da cuenta de que ha pasado un año. Celes, a quien se introduce durante la secuencia de acontecimientos del segundo acto, se encuentra como náufraga en una isla junto a su abuelo. Devienen diversos sucesos, y Cid muestra que está en un punto de salud muy precario. Celes intenta mantenerlo con vida, lo cual es realizado como una escena interactiva en la que el jugador toma control de Celes como avatar y procura conseguir alimento para Cid. Sin embargo, éste fallece y Celes pierde toda esperanza, lo que la orilla a cometer un intento de suicidio al saltar de un acantilado. La pantalla transita a negro para luego mostrar a Celes varada en la playa. Luego, una gaviota aterriza junto a ella con lo que parece ser el pañuelo de Locke atado al cuello, acontecimiento que Celes interpreta como una señal de esperanza y decide hacerse a la mar para buscar al resto de sus compañeros y enfrentarse nuevamente a Kefka.



Figura 14 - *Final Fantasy VI* (Squaresoft, 1994)

A partir de ese momento, el jugador, a través de Celes como avatar, debe llevar a cabo justo esta tarea; pero a diferencia del resto del juego, el orden en que Celes se reencuentra con cada personaje está dictado por la acción del jugador, no por una estructura predeterminada. Al principio del acto, en el momento que Celes encuentra tierra firme y comienza su búsqueda en las diferentes ciudades destruidas por el designio de Kefka, las opciones están limitadas por el espacio que le es posible recorrer a pie. Pero una vez que se reencuentra con dos de los personajes principales, Edgar y Setzer, y son capaces de apropiarse de un zepelín con el cual desplazarse a voluntad, todas las opciones del juego quedan abiertas para el jugador. El objetivo es justamente reunir a todos los miembros de la rebelión, y para ello el jugador debe explorar cada rincón del mapa, explorar las poblaciones, hablar con los residentes para encontrar pistas sobre donde puede localizarse cada personaje e incluso reclutar a algunos nuevos miembros, para lo cual lo único que dicta el orden lógico de los acontecimientos es justamente la capacidad del jugador de llevar a cabo tales acciones. Hay que mencionar que esta misma dinámica de exploración abierta ya está presente de manera prototípica desde el segundo acto, pero, aunque sea posible recorrer todo el mapa en ese momento, no hay tantas opciones abiertas, y algunas áreas están del todo impedidas de acceso. La completa libertad de desplazamiento y acción en este sentido ocurre hasta este cuarto acto.

Esto se vuelve aún más relevante si se toma en cuenta el hecho que no es necesario llevar a cabo *todos* los objetivos posibles para seguir adelante con la estructura general de la trama. La Torre de Kefka, el escenario de la batalla final, está también abierta a ser asediada por el equipo del jugador en cualquier momento

una vez que los personajes se han adueñado del zepelín. El jugador bien puede decidir no buscar al resto de los personajes e intentar desafiar a Kefka en cuanto le sea posible; ello, no obstante, muy probablemente resulte en un rotundo fracaso para el jugador, pues además de que las pruebas y los enemigos que deben ser superados en esa etapa estarán muy por encima de sus capacidades físicas si no se empeñan en seguir desarrollándose, como es natural, entre más personajes formen parte del equipo, más fácil será enfrentarse a la prueba final⁴⁴; o bien, puede quedar en un plano intermedio y solo encontrar a algunos de los personajes y objetivos posibles. La mayoría de los jugadores probablemente hará lo posible por completar todos los objetivos y reclutar a todos los personajes, pero algunas de las acciones necesarias para lograrlo tienen un grado de dificultad considerablemente alto, o están escondidos detrás de una secuencia de acción que requiere descifrar información críptica, de tal manera que algunos encontrarán un límite de acción que les resulte frustrante y decidan enfrentarse a la prueba final “con lo que tengan a la mano”, para expresarlo de manera coloquial.

Toda esta dinámica de apertura de la trama es otra forma de configuración del relato, una que pone en las manos de jugador una parte importante de tal configuración, y aunque *Final Fantasy VI* es un título de progreso narrativo más bien lineal, es decir, en el que la trama, específicamente en sus acontecimientos cardinales, no es modificada de manera radical por las acciones del jugador, de

⁴⁴ Esto, a pesar de todo, es posible, y el jugador puede plantearse el reto de terminar la trama con el menor número de miembros en su equipo, y el juego mostrará algunas pequeñas modificaciones en la secuencia cinemática final que resulten congruentes con esa ruta de acción.

cualquier manera, como ya se ha anotado, esto no arrebató agencia ni demerita en manera alguna esas acciones.

Ya se ha concluido desde la reflexión teórica, y ahora se muestra en el análisis de este título, que la agencia del jugador no se encuentra necesariamente en modificar la historia del juego, o en escribir “su propia historia”, como si el juego fuera solamente un espacio en blanco en el que el jugador se exprese con un determinado conjunto de mecánicas (aunque ciertamente hay una línea de videojuegos que tiende hacia ello, lo que merece sus propias consideración y análisis), de la misma manera que la novela no es un conjunto de hojas vacías en el que el lector deba escribir el texto; en ese sentido, como lo estipula Roman Ingarden, la novela, así como también el juego, ya están terminados desde el punto de vista de su configuración autoral.

Final Fantasy VI cuenta una historia muy concretamente delineada desde el acto configurativo autoral. La agencia del jugador está, entonces, en poner en movimiento esa trama. Ricoeur explica que “en dicho acto, el destinatario *juega con las coerciones narrativas, efectúa las desviaciones, toma parte en el combate* de la novela y de la antinovela, y en ello experimenta lo que Roland Barthes llamaba el placer del texto” (Ricoeur, *Tiempo y narración I*, 147. Cursivas añadidas). Nuevamente las metáforas del autor resultan por demás adecuadas; así como en la lectura del texto literario el lector *está* en el espacio abierto por el texto y se ve así mismo *en el texto*, así el jugador lo hace al *estar* en el relato narrativo del juego, al, literalmente, *tomar parte en el combate* del juego, y tomar parte también de las decisiones de los personajes. Pero a través de estas acciones no está poniendo en el escenario del relato su propia historia decidiendo como demiurgo qué le gustaría

más, o que le resultaría más heroico, sino que está siguiendo la historia del relato mismo, conforme a su capacidad de seguir ese relato, y esa trama está dada por una configuración previa a la manifestación de su agencia como jugador. En la novela, esa capacidad está dada por su prenarratividad individual que le sirve de relieve para refigurar el texto frente a él. En el juego, la prenarratividad del jugador guía su razonamiento narrativo, le conduce a tomar decisiones y realizar acciones que impactan el mundo del juego.

No obstante, en los momentos en el que la trama se muestra indeterminada y es el jugador quien debe ordenarla, sí puede hablarse de una suerte de historia personal y de acto configurativo. Una de las características más determinantes de la configuración tanto para Aristóteles como para Ricoeur, y que es también el fundamento central de las metodologías funcionalistas de Propp y Greimas, es justamente la disposición de los acontecimientos de la trama. Para la hermenéutica fenomenológica, la distensión de lo concordante-discordante, encontrar y conferir sentido existencial a los acontecimientos de los que el individuo forma parte y que en el devenir contingente de la vida se muestran caóticos en sí mismos, está dada principalmente por la lógica que deviene de *ordenar los acontecimientos en el tiempo*. Si el jugador es en parte responsable de esa disposición, entonces sí hay una forma de configuración que recae en las manos del jugador. Sin embargo, los acontecimientos más relevantes, las funciones cardinales del relato, piedras angulares en las que se sostiene la estructura de la trama, permanecen estructuradas y configuradas a pesar de la injerencia del jugador, por lo que será necesario hablar entonces de una co-configuración, o quizá de una *configuración de segundo grado* propia de los videojuegos como mediación narrativa.

Es necesario admitir entonces que, aunque *Dark Souls* y *What Remains of Edith Finch*, en contraste con *Final Fantasy VI* y *Gris*, como se verá, tensan aún más las posibilidades de esta configuración de segundo grado, los títulos sometidos a análisis en esta tesis no llegan a ser ejemplos en los que esta noción se ponga en crisis de manera tan tajante como en otros juegos que sí intentan darle una libertad casi absoluta al jugador. En tal circunstancia, el objetivo de esta tesis es, considerando tal límite, explorar esas posibilidades de tramas configuradas en las que el juego otorga diferentes grados de autonomía al jugador en cuanto a la disposición de los hechos en el relato, pero cuyo fenómeno hermenéutico más contundente no es esta posibilidad, sino la de abrir el espacio de posibilidad narrativo para la interpretación de sentido, tanto de las acciones narradas por el juego como de las llevadas a cabo por el propio jugador, y por lo tanto se deja el campo abierto (aunque abierto está siempre) a reflexiones e investigaciones posteriores.

3.3 *Dark Souls*: el acto de narrar(se) uno mismo

Dark Souls (Bandai-Namco, 2011)⁴⁵, es uno de los juegos más importantes de los últimos diez años, su aceptación por parte de los consumidores y el reconocimiento dado por críticos y académicos del ámbito es una tendencia que permanece hasta la actualidad. Se ha elegido como segundo caso de análisis, no solamente por su

⁴⁵ Para esta investigación se acudió la versión más reciente, *Dark Souls: Remastered*, de 2018, para la plataforma Playstation 4. El juego estuvo originalmente disponible para las plataformas Xbox 360, Playstation 3 y PC.

relevancia histórica en el sentido expuesto, sino por contribuir de manera por demás pertinente a los objetivos de esta tesis, al ser un título que tanto incorpora múltiples elementos temáticos y técnicos que el desarrollo de los videojuegos hubo incorporado a su imaginario hasta el momento de su primera aparición, como marca además una pauta importante en la industria a partir de la misma. Si bien los aportes de *Dark Souls* a la manera en que se han diseñado algunos de los juegos más prominentes de la última década son de muy diversa índole (mecánicas de juego, diseño arquitectónico de espacios virtuales, aproximación a la dificultad de juego), como es previsible, en este análisis se hará énfasis en los aspectos de construcción narrativa que propone el título.

Este análisis no busca presentar una particular interpretación del relato interactivo de *Dark Souls*, sino explorar los mecanismos por los que las diferentes maneras de interpretarlo son posibles (y ése es, por supuesto, el objetivo general de esta tesis con respecto de los videojuegos como medio narrativo), lo que ha sido también un aporte trascendental de este juego a la industria y a su técnica conforme a las nociones hermenéuticas desarrolladas hasta ahora.

Con respecto de esta última notación, vale puntualizar que el estudio planteado en torno a los cuatro juegos que conforman el presente cuerpo de objetos de análisis tiene la intención de constituir una sola reflexión homogénea. Aunque es posible acudir a cada análisis de los juegos en particular a manera de consulta (la intención de ello está también presente), la discusión principal atraviesa cada uno de los estudios. Así pues, en este segundo caso se continuará con el desarrollo de la noción propuesta al final del análisis previo, la *configuración de segundo grado*, y sus posibilidades como manifestación de la interacción inherente en el acto de jugar

videojuegos. Por supuesto, *Dark Souls* presenta sus propias necesidades de análisis, y es justo en éstas que se prevén nuevas perspectivas para esta aproximación hermenéutica.

El análisis de este título se propone en dos líneas principales: 1) las posibilidades e implicaciones hermenéuticas de lo que se denomina aquí *narración cronotópica*, derivada del término “cronotopo” de Mijaíl Bajtín, una forma de estructuración no muy distinta de lo que en la crítica literaria posmoderna se nombra como narrativas fragmentarias, pero cuya particular manera de ser en el caso de los videojuegos demanda una mayor especificidad, pues requiere, como se ha comprobado ya con respecto de este medio, de determinadas acciones por parte del jugador, en especial, la habitación y recorrido de espacios virtuales, así como una suerte de actitud de investigación enciclopédica; y 2) la naturaleza de la construcción de identidad de personaje a partir de la concepción ricoeuriana de la *mismidad* y la *ipseidad*, que deriva en una construcción tanto individual como de relato, y que, en el caso de los videojuegos, involucra también la realización de determinadas acciones, así como la oportunidad de expresar la identidad del jugador como parte del mundo del juego.

En conjunto, estas dos líneas de análisis permitirán seguir el desarrollo de la idea de la *configuración en segundo grado*, en tanto dilucidan otras formas, aunadas a las ya vistas en el caso de estudio anterior, que no dejan de ser relevantes para este título, de incentivar la co-narración del jugador en el relato interactivo. En el caso que *Dark Souls* presenta, esta co-narración es una verdadera demanda de parte del juego, pues el relato quedará no solo incompleto, sino prácticamente

incomprensible si el jugador no toma la responsabilidad de narrar él o ella misma la historia, de ser artífice del discurso, en el proceso que lleva a la refiguración. En ese mismo proceso, el jugador descubre que, al ser el encargado de dar sentido a la narración, y ponerse él o ella en el espacio abierto por el juego, el videojuego le ha permitido no solamente narrar la historia del relato, sino narrarse a sí mismo.

Dado que en este análisis no se hará énfasis en la historia propiamente relatada por el juego, conviene establecer el universo narrativo de *Dark Souls* para referirlo cuando sea necesario, así como sus generalidades en cuanto mecánicas, reglas y sistemas.

3.3.1 Esbozo de *Dark Souls* y su universo narrativo

Dark Souls es un RPG de acción en tercera persona en el que deben recorrerse espacios tridimensionales y combatir enemigos en tiempo real, en oposición a las batallas por turnos de los JRPG vistas en el análisis previo, a través de un sistema de combate mano a mano, ambientado en un universo épico fantástico que recuerda a la clásica alta fantasía medieval.

Aunque esta descripción, para quienes estén familiarizados con un amplio catálogo de títulos a partir de mediados de la década de 1990, resultará demasiado amplia, ya da una muy certera impresión del tipo de experiencia que ofrece este título. *Dark Souls* es un evidente eslabón en la cadena de desarrollo artístico del medio, en tanto recoge sistemas y convenciones ya plenamente asimilados por quienes tengan una relación cotidiana con los códigos establecidos históricamente en el diseño de videojuegos. De tal manera que algunas de las explicaciones hechas

con respecto de, por ejemplo, *Final Fantasy IV*, y de los RPG como género, se aplican sin demasiadas aclaraciones a los sistemas de *Dark Souls*; principalmente, el desarrollo personal y diegético del personaje protagonista, y en este caso único avatar, representado a través de información numérica abstracta, así como un sistema de puntos de experiencia que rige este crecimiento de habilidades. Algo que añade *Dark Souls* a esta convención es que, mientras los RPG tradicionales no establecen una explicación diegética sobre la obtención de puntos de experiencia, es decir, en esos juegos los puntos de experiencia no son un existente real en el mundo del juego y solo deben ser interpretados como información abstracta por el jugador, *Dark Souls* hace explícito que los puntos de experiencia recibidos por el avatar en combate representan las almas de sus enemigos después de haberlos derrotado, y es al alimentarse de ellas que su fuerza y habilidades crecen.





Figuras 15 - Pantalla de atributos numéricos (arriba) y combate mano a mano (abajo) (*Dark Souls*, 2011).

Dark Souls, de hecho, se toma la tarea de dejar el menor número de elementos estructurales del juego, sus mecánicas y reglas, específicamente, fuera de la diégesis. Otro ejemplo para ilustrarlo es que, no sólo en otros RPG, sino en la gran mayoría de los juegos narrativos, el *estado de fallo* (el momento el que el jugador es “derrotado” por los sistemas de reglas del juego y debe retomar su partida desde algún punto predeterminado), no se justifica en la diégesis. En *Final Fantasy VI*, cuando el equipo de protagonistas es vencido en combate, el juego transita a una animación que indica esa derrota, y luego le pide al jugador que vuelva a elegir el fichero en el que su partida fue guardada por última vez, de tal manera que esta derrota no es un evento real que tome lugar en la historia, y tácitamente le indica al jugador hacer como si nada hubiese pasado. *Dark Souls* relata desde el comienzo que el avatar es un muerto viviente, y que está condenado a revivir cada vez que muera en combate, por lo que las derrotas que sufre el jugador sí forman

parte de la historia del juego; tanto así es, que el juego está diseñado para que las pruebas sean particularmente arduas, y que la posibilidad de derrota, sobre todo para jugadores no iniciados en esta serie, esté casi asegurada, de tal manera que las implicaciones narrativas de la derrota en el juego no pasen inadvertidas.

Conviene entonces presentar un panorama de la historia del juego.

En la primera era del mundo, la tierra era gris y estéril, habitada solamente por colosales árboles de piedra que se extendían hasta el cielo, y por los Dragones Eternos, que permanecían en un letargo inmutable. En un momento perdido en el tiempo, en las entrañas de la tierra, apareció por primera vez el Fuego, La Primera Llama, que por su naturaleza trajo disparidad a un mundo que hasta entonces no la conocía: frío y calor, vida y muerte, luz y oscuridad. Surgieron también nuevos seres vivientes que con el tiempo se convirtieron en reyes, sabios, guerreros y hechiceros. Cuatro de estos seres encontraron cada uno lenguas del Fuego con poder sobre el resto de las llamas, y las llamaron Las Almas de los Señores. Con ellas lograron ser como dioses, y declararon la guerra a los Dragones Eternos, que hasta entonces gobernaban la superficie. Gwyn, Señor de la Luz y rey de los habitantes subterráneos, dominó el poder del sol y creó lanzas de relámpagos con las que venció al fin a los Dragones. Tras su victoria, Gwyn, sus aliados con las Almas de los Señores y sus súbditos, establecieron un nuevo reino, Lordran, y con ello comenzó la Era de Fuego, por la que en el mundo abundó la vida en todas sus formas, y la gloria de los Señores permaneció por generaciones.



Figura 16 - *Dark Souls* (Bandai-Namco, 2011).

Pero la naturaleza del Fuego es consumirse, y tras siglos de prosperidad, las Almas de los Señores palidecieron hasta quedar solo las ascuas de sus llamas. Gwyn no encontró otra solución que ofrecerse a sí mismo como alimento a La Primera Llama. Dividió su Alma entre algunos de sus vasallos más poderosos y se encaminó al lugar donde el Fuego original había nacido, escoltado por un séquito de cientos de sus Caballeros de Plata. Cuando Gwyn se lanzó sobre el Fuego, las llamaradas ardieron con tal intensidad que las armaduras plateadas de sus soldados se carbonizaron y se volvieron negras. Pero con ello devolvió el poder a las Almas de los Señores y la Era de Fuego se extendió por inmensurables años más.

Con este acto, sin embargo, se desataron consecuencias no previstas sobre la humanidad, que vivió durante todas estas edades a la sombra de los dioses. Una de las cuatro Almas encontradas en el Fuego era distinta, una Llama Oscura que no se consumía, sino que se reproduce en el interior de quienes la portan. Los

Pygmy, antecesores de la humanidad, fueron quienes encontraron esta Alma Oscura, pero se mantuvieron como una casta baja entre los otros Señores, y los humanos se convirtieron en súbditos, adoraron a los Señores como sus deidades, y aprendieron a preservar la Era de Fuego como símbolo de su propia prosperidad. Sin embargo, su Alma crecía en poder conforme el Fuego de los dioses menguaba. Ésta era la verdadera razón de Gwym para encender nuevamente la Primera Llama, pues si esta se ofuscara por completo, la Era de Fuego, Era de los Dioses, terminaría definitivamente, y comenzaría la Era de los Hombres, la Era de Oscuridad.

Pero tras generaciones posteriores al sacrificio de Gwyn, el Fuego volvió a menguar, los hombres crecieron en número, y no había quien pudiera de nuevo encender la Primera Llama. Los dioses prepararon entonces una nueva fórmula. Una maldición fue lanzada sobre los hombres, la Señal Oscura, que impedía que sus Almas siguieran creciendo, y los condenó a ser muertos vivientes, incapaces de morir y obligados a consumir las almas de fuego de otros seres para mantener su cordura. No todos los humanos fueron marcados por la señal, por lo que el resto repudió como a una plaga a los muertos vivientes y los encarcelaron en asilos alejados de toda población. Pero también los dioses proveyeron una profecía, que un Elegido entre los muertos vivientes conseguiría la manera de anular la maldición de la Señal Oscura si encontraba el camino a Anor Londo, capital de Lordran y Ciudad de los Dioses, con la única instrucción de escapar de los asilos y seguir una serie de pruebas que abrirían el camino a la salvación de la humanidad.

Es en ese punto que comienza la historia del Elegido, avatar del jugador, que debe justamente cumplir la profecía. Sin embargo, el juego hace explícitos

solamente algunos puntos que comienzan a esbozar este universo. Lo que se ha explicado hasta aquí es algo que el personaje avatar debe descubrir conforme hace su camino hacia Anor Londo. Las relaciones de sentido entre estos puntos vagos dependen no solo de la capacidad del jugador de interpretar la historia sino de su capacidad de encontrarla físicamente en el mundo del juego. El mundo de *Dark Souls* como lo encuentra el Elegido en el momento que inicia el relato está en plena decadencia, en la víspera del final de la Era de Fuego, y las fortalezas del reino de Lordran no son sino ruinas derruidas por el paso de los años; o siglos, pues la temporalidad de este relato es uno de sus aspectos más ambiguos.

Como se apuntó arriba, en este análisis no se propondrá una interpretación concreta del sentido de *Dark Souls*, sino explicar sus mecanismos de configuración narrativa. Sin embargo, aunque no plenamente denotados, algunos aspectos iconográficos y simbólicos de la narración son lo bastante claros y puestos de relieve como para dejarlos a una mera subjetividad. La inspiración mitológica grecolatina es evidente; Gwyn, al manipular relámpagos como armas, y ser el padre de los dioses, es una clara alusión al Zeus griego; la idea del fuego como símbolo de divinidad es también un préstamo cultural del relato de Prometeo, así como en general la noción arquetípica de los hombres en su búsqueda del estatus trascendental para ser como dioses, presente en diversas mitologías y cosmovisiones, y puesta en evidencia en el ya aludido monomito de Campbell, que no pasará inadvertido en este estudio. Por último, la noción del eterno retorno como lo delinea Mircea Eliade (2001) es la guía que orienta tanto el desarrollo del relato del juego como sus planteamientos filosóficos, visualizado en esta historia como el

ciclo entre el encendido y la mengua del Fuego que sustenta la vida en este universo, y que a su vez desvanece la frontera entre la vida y la muerte.

Para finalizar esta presentación panorámica, vale no dejar pasar por alto la figura del autor creativo de *Dark Souls*, Hidetaka Miyasaki.

La propuesta narrativa de Hidetaka Miyasaki, director del título, y de su equipo de desarrollo, el estudio japonés FromSoftware, estriba en muchos elementos sistemática y estructuralmente dispuestos a partir de una intencionalidad artística prominente. *Dark Souls*, así como los subsecuentes títulos desarrollados por este equipo⁴⁶, se caracteriza frente al común denominador de la industria al proponer una obra más unificada por una sola visión autoral. Aunque, como se ha señalado desde los primeros capítulos de esta tesis, los videojuegos son obras de creación colectiva, existe ya una tradición observable de “autores” con sensibilidades, intereses y técnicas que se les reconoce como su propio estilo, como sucede con el cine. A esta tradición, de la que se pueden señalar nombres como Shigeru Miyamoto, Hideo Koyima, Warren Spector y Ken Levine, se añade Miyasaki, cuyo estilo se caracteriza por una construcción unificada de narrativa y mecánicas, una preponderante atmósfera melancólica de sus universos diegéticos, y un alto grado de dificultad de ejecución que demanda paciencia y perseverancia por parte de los jugadores, pero que tiene como objetivo desarrollar en los mismos una sensación de realización personal al finalmente superar las pruebas impuestas por el juego. Además, su estilo narrativo en general es de naturaleza fragmentaria y

⁴⁶ Los cuales incluyen un título previo, aunque no perteneciente al mismo universo narrativo, *Demon's Souls* (2009), dos secuelas directas, *Dark Souls II* (2014) y *III* (2016), y dos títulos independientes, *Bloodborne* (2015) y *Sekiro: Shadows Die Twice* (2019), pero que comparten muy estrechamente elementos temáticos y técnicos con los anteriores.

ambigua, lo que encuentra una posible motivación en los hábitos de lectura del propio Miyasaki, como los describe en una entrevista otorgada al periódico inglés *The Guardian*:

Cuando Miyasaki era niño, era un ávido lector, aunque no uno especialmente habilidoso. Seguido encontraba pasajes de texto que no podía comprender, por lo que le permitía a su imaginación llenar los espacios vacíos, usando también las ilustraciones contiguas. De esta manera, sentía que coescribía la ficción junto al autor original. La emoción de este proceso nunca se alejó de él; y está sin duda presente en sus obtusos y fascinantes videojuegos⁴⁷. (Parkin, 2015)

Vale hacer notar que el propio Hidetaka Miyasaki expone su trabajo autoral más como un administrador de las ideas de su equipo que como un director unilateral. En la entrevista publicada como apéndice a la colección de arte conceptual del juego, *Dark Souls: Design Works* (2012), explica que él efectivamente expone sus ideas y líneas temáticas principales, y luego da libertad a los diferentes artistas visuales, diseñadores de espacios virtuales (*level designers*) y programadores a desarrollar sus propias ideas alrededor de sus instrucciones, e incorpora no solamente las que estén en línea con su visión, sino aquellas que expandan el mundo previamente planteado por él, o que encuentre incluso mejores a sus propias ideas.

⁴⁷ When Hidetaka Miyazaki was a child, he was a keen reader, though not a talented one. Often he'd reach passages of text he couldn't understand, and so would allow his imagination to fill in the blanks, using the accompanying illustrations. In this way, he felt he was co-writing the fiction alongside its original author. The thrill of this process never left him – and it is very much there in his arcane and fascinating video games. (TdA)

3.3.2 *Narración cronotópica*: narrar las ruinas del tiempo

El término *narración cronotópica* se propone aquí para describir los diferentes mecanismos por los que *Dark Souls* requiere la participación del jugador en el proceso de configuración del relato. Sin embargo, en esencia no es radicalmente distinto, como se mencionó antes, de lo que el propio Paul Ricoeur explica con respecto de las novelas de vanguardia o posmodernas, narraciones literarias cuya configuración discursiva resulta fragmentaria, difusa, ambigua o profusamente metafórica (o todas las anteriores). Son narraciones que encuentran su parangón en textos aún contemporáneos y modélicos como *Ulises* de James Joyce, o *Pedro Páramo* de Juan Rulfo, y cuyos antecedentes la crítica y la historia literarias pueden referir en diferentes puntos del pasado: la narrativa de Dostoievski —que Mijaíl Bajtín llama “dialógica” y de quien se desprende también el término *cronotopo*—, *Don Quijote de la Mancha* o *El Decamerón*. Sobre este tipo de textos, el autor francés explica que es el propio lector quien debe cooperar “para crear él mismo la trama” (*Tiempo y narración II*, 412), pues la alternativa es la completa alienación de sentido.

Lo que parece insalvable, en última instancia, es la expectativa del lector de que finalmente prevalezca alguna consonancia. Esta expectativa implica que no todo sea peripecia, so pena de que la propia peripecia pierda su sentido, puesto que nuestra espera de orden estaría frustrada en todos los aspectos. (*Ibid.*)

Esto, de hecho, es un fenómeno inherente a toda narrativa. La diferencia está en que las novelas distintas a este modelo identificado como posmoderno solo requieren del lector que llegue hasta el final del relato (y haber puesto la mínima atención) para disolver la tensión de la concordancia-discordante, es decir, la coherencia entre la dimensión episódica y la configurativa de la narración. Las novelas posmodernas, en cambio, buscan como técnica estética y simbólica, abolir esa coherencia en el nivel discursivo (aunque no falten autores que quieran abolirla del todo), de tal manera que, si algún sentido hay en el relato, es el lector quien debe encontrarlo por sí mismo, y no esperar que el texto lo deleve explícitamente.

Siguiendo esta lógica, puede hacerse una comparación entre *Final Fantasy VI* y *Dark Souls* como la expuesta entre las novelas tradicionales y las posmodernas: aunque *Final Fantasy VI*, como cualquier videojuego, ya requiere, de forma ineludible, de un nivel de configuración de segundo grado por parte del jugador, la concordancia-discordante se resuelve en el solo seguimiento de la historia. Por el contrario, un jugador inadvertido de los mecanismos narrativos de *Dark Souls* puede sin demasiado problema (asumiendo la capacidad de sobreponerse a la dificultad del juego, que es por demás elevada) llegar a la culminación del relato y no tener una idea clara de cuál fue la historia. Y es que, como en las novelas fragmentarias, el sentido del texto, tanto el diegético como el simbólico, requiere de la activa injerencia del jugador, no solo para encontrarlo, sino para construirlo él mismo a partir del juego como texto.

¿Cuál es entonces la particularidad de *Dark Souls*, y por extensión de los videojuegos como medio, si el fenómeno de interpretación es el mismo? La respuesta es una en la que ya se ha reparado, pues la conclusión a la que la

perspectiva hermenéutica, sobre la que se basa esta tesis, conduce a ello: sí, el fenómeno hermenéutico es esencialmente el mismo, encontrar sentido en el espacio abierto por la narración; la diferencia está en los mecanismos de configuración en la interacción con el juego. Para explicar estos mecanismos es que se propone construir la noción de *narración cronotópica*.

En la mayoría de los juegos llevados por un relato, los jugadores pasan mucho más tiempo recorriendo el mundo que mirando cinemáticas u otras secuencias preestablecidas. Así pues, si los desarrolladores quieren que sus juegos sean experiencias narrativas ricas y consistentes, necesitan colocar la historia en el mundo mismo, creando una *narrativa ambiental*.⁴⁸ (Rouse III, 2010; cursivas añadidas).

El término *narrativa ambiental (environmental storytelling)* es de uso generalizado en el argot de la industria y el periodismo de videojuegos al menos desde mediados de la primera década del siglo XXI, e incluso se ha añadido ya a la discusión académica; Samuel Zakowski lo utiliza para describir la narrativa espacial de *Bioshock* y sus secuelas (2016). La anterior cita es la introducción a la conferencia de Richard Rouse III, diseñador de Ubisoft Montreal, para la Game Developers Conference de 2010. El término alude en general a la idea de que los videojuegos delinear su relato a partir de la construcción del espacio narrativo, y

⁴⁸ In most story-driven games, players spend far more of their time moving through the world than they do watching cut-scenes or other scripted sequences. Thus, if developers want their games to be rich, consistent storytelling experiences, they need to put the story into the world itself, creating an environmental narrative. (TdA)

más específicamente, a que la historia es contada a partir de la capacidad del jugador de interpretar la geografía y elementos del espacio inmediato como signos deícticos, noción que ya es explorada en el lenguaje visual cinematográfico. La diferencia capital es que, como explica Richard Rouse III, esos elementos visuales no son dispuestos discursivamente por la secuencia visual del plano fílmico, o la viñeta en el caso de la novela gráfica, sino que dependen de la acción directa del jugador de recorrer el espacio; en la mayoría de los juegos en tres dimensiones, dependen determinadamente de la manipulación del punto de vista de la cámara por parte del jugador.

Gloria Lapeña Gallegos, en su tesis *Ilustrar, Narrar y Caminar. La Ciudad como Huella Arqueológica y como Escritura de la Memoria* (2017), propone el término *narrativa espacial*, que, aunque no refiere a espacios virtuales sino a espacios físicos reales, se acerca en su exposición más a lo propuesto en el presente caso:

Consiste en insertar la escritura, ya sea imagen y/o la palabra, en aquellos lugares de la ciudad que encierran una historia. La narración es entonces leída e interpretada al tiempo que se ponen en marcha todas las percepciones sensoriales funcionando al unísono. (262)

Lapeña Gallegos habla en este caso de su objeto de análisis, la ciudad de Toledo en España, y su composición topográfica arquitectónica, la cual por sí misma, así lo propone, articula su propio lenguaje, de tal manera que recorrer los espacios, calles y edificios permite construir y reconstruir, por un lado, la historia

cronológica de la ciudad, y por otro, un discurso sobre su diversidad cultural y su momento presente. Justo esta dinámica es la que en parte se desarrolla en los espacios virtuales de *Dark Souls*, notando esa primera diferencia, la virtualidad/ficción característica de los videojuegos como relatos en contraste con la fisicalidad/realidad de espacios en el mundo físico. El juego articula su lenguaje narrativo en torno a los espacios de su mundo virtual, y leer este lenguaje requiere recorrer esos espacios, percibirlos, si bien no con el conjunto de estímulos sensoriales posibles en el mundo real, sí a través de las materias la expresión propias de los videojuegos como medio.

Se presenta en este caso, no obstante, el término *narración cronotópica* en específico porque la narración espacial de *Dark Souls* está imbricada también por una narración de naturaleza temporal. La noción se toma del ya conocido concepto bajtiniano de *cronotopo*. Definirlo se vuelve complejo, y el propio Mijaíl Bajtín construye su sentido más en la práctica de sus análisis literarios que en una descripción terminológica. Lo define en principio como

La conexión esencial de relaciones temporales y espaciales asimiladas artísticamente en la literatura. (...) En el cronotopo artístico literario tiene lugar la unión de los elementos espaciales y temporales en un todo inteligible y concreto. El tiempo se condensa aquí, se comprime, se convierte en visible desde el punto de vista artístico; y el espacio, a su vez, se intensifica, penetra en el movimiento del tiempo, del argumento, de la historia. Los elementos de tiempo se revelan en el espacio, y el espacio es entendido y medido a través del tiempo. La intersección de

las series y uniones de esos elementos constituye la característica del cronotopo artístico. (237-38)

Pero como se ha anotado, la sola definición no termina de delinear las posibilidades de su empleo en el análisis de textos narrativos, y puede señalarse más puntualmente en un contraste con los términos antes abordados de *función narrativa* o *puntos cardinales (kernels)* de V. Propp y R. Barthes, en el sentido de que el cronotopo es también una unidad estructural del relato; la comparación termina ahí, no obstante, pues el término de Bajtín es bastante más complejo. El cronotopo señala una particular manera de organizar el tiempo y el espacio a través de la narración, y funciona como una suerte de arquetipificación de tales rasgos espacio-temporales, de tal manera que puede hablarse del cronotopo del encuentro o el del viaje en la novela griega, el cronotopo de la aventura en la épica fantástica, o el cronotopo de la metamorfosis en Ovidio y Apuleyo. Y aunque queden señaladas estas *cronotopías* como formas particulares de narrar el espacio y el tiempo, cada texto y autor las modifican, por lo que no se entienden como formas más o menos fijas de una estructura (como sí tienden más a eso las funciones de la morfología de Propp), sino como posibilidades abiertas a la condensación del espacio-tiempo.

Dado lo anterior, la motivación de este análisis para describir la narración en *Dark Souls* como cronotópica se deriva en primera instancia de la etimología de la palabra; el propio Bajtín admite que él toma el término de las ciencias físico-matemáticas, específicamente de la teoría de la relatividad de Einstein, y que resulta adecuado en tanto “expresa el carácter indisoluble del espacio y el tiempo (el tiempo como la cuarta dimensión del espacio)” (*Ibid.*). Para este análisis en particular, el

topos prima sobre el *cronos*, simplemente porque, como en los casos de la narración ambiental para Richard Rouse y la narrativa espacial para Lapeña Gallegos, la narración en este objeto de análisis está dirigida por el recorrido físico del espacio, y el tiempo narrativo de las acciones del jugador (la *intratemporalidad* como la explica Ricoeur⁴⁹) está supeditado a esa instancia espacial.

Existe en *Dark Souls*, sin embargo, otra temporalidad que se imbrica a la narración superficial, la del pasado que se hace presente tanto en la percepción física del espacio como a través de determinadas instancias narrativas que trascienden la mera percepción. El jugador no dispone solamente de sus sentidos para interpretar la cronotopía, sino de voces narrativas que le ofrecen una mirada trascendental al tiempo fragmentado. El tiempo del juego no es nada más el tiempo que transcurre desde que inicia la aventura hasta que aparecen los créditos finales, sino que éste es atravesado por la temporalidad fragmentaria del pasado traído al presente por la narración. Es entonces *narración cronotópica*, por un lado, como unidad estructural, de la manera que lo propone Bajtín; es decir, puede hablarse de un tiempo imbricado en el espacio como el cronotopo característico de *Dark Souls*; pero también, y más determinadamente aun en este juego, y en cualquiera para el que estas consideraciones resulten pertinentes, se habla de narración cronotópica como la acción y efecto de narrar el tiempo a través del espacio.

Por último, en esta dinámica cronotópica resalta también la responsabilidad de “investigar” y plantearse las posibles interpretaciones que unir las piezas del mundo fragmentado revela, dinámica ya señalada por Ricoeur y Wolfgang Iser con

⁴⁹ Revísese el apartado 1.3.3 de esta tesis.

respecto de las narraciones posmodernas. De nuevo, juegos como *Final Fantasy VI*, en los que el relato no es propiamente fragmentario más allá del dialogismo entre diferentes perspectivas, manifiestan en un grado importante una narrativa ambiental que demanda razonamiento de la deixis, pero el sentido de la historia es más bien explícito. *Dark Souls* requiere una verdadera “investigación de campo y planteamiento de hipótesis”, por decirlo de cierta forma, eso que Ricoeur describe como hacer surgir el sentido no hecho explícito por el relato.

Para los videojuegos, la *narración cronotópica* es, entonces, una forma de co-narración o configuración de segundo grado por la que el jugador debe construir el sentido y temporalidad de un relato interactivo a partir de la exploración del espacio del mismo, lograda a través del desplazamiento del avatar, la inspección de objetos y estructuras, la recopilación de testimonios e información dada por otros personajes, y, en el caso de *Dark Souls*, los fragmentos de narración extradiegética dispuestos también en relación con los elementos anteriormente listados; es esto en particular a lo que se refería párrafos arriba como permitir una mirada trascendental en la narración, y que se detallará a continuación.

Dark Souls dispone para el jugador diversas instancias de narración extradiegética a lo largo del juego; es decir, el jugador como intérprete del relato no depende únicamente de la percepción del espacio a su alrededor, sino que existe una serie de instancias narradora que le “ayudan” a descifrar el relato. Existen al menos tres de estas instancias narradoras: 1) una secuencia cinemática inicial, en la que se cuenta de manera general la historia del mundo del relato previa al

momento en que el andar del avatar comienza⁵⁰; 2) algunas cinemáticas cortas a lo largo del juego que introducen a ciertos personajes o lugares, incluyendo la cinemática que relata el desenlace; y, 3) la más relevante para este análisis, fragmentos de información que se revelan al inspeccionar objetos obtenidos por el avatar. Es la más relevante porque se integra determinantemente en la dinámica de la narración cronotópica, aunque ello pueda parecer contraintuitivo; es decir, en principio, una voz que explique las relaciones entre objetos, personajes, espacios y eventos anularía el propósito de una narrativa fragmentaria. Esto no es el caso en *Dark Souls* porque esta voz extradiegética no explica tales relaciones, solamente añade información a la que de otra manera no habría acceso posible para el conocimiento del jugador. Esta información, sin embargo, muchas veces conduce más a la discordancia que a la coherencia, por lo que la responsabilidad de la creación de sentido sigue siendo del jugador.

⁵⁰ Recuérdense la introducción de *The Lord of the Rings* (Dir. Peter Jackson, 2001) en la que se relata la historia de la Guerra del Anillo y su posterior desaparición antes de comenzar la aventura del protagonista; o el documental noticioso que presenta la vida pública de Charles Kane antes de que comience la serie de entrevistas que conforma el cuerpo narrativo de *Citizen Kane* (Dir. Orson Welles, 1941).

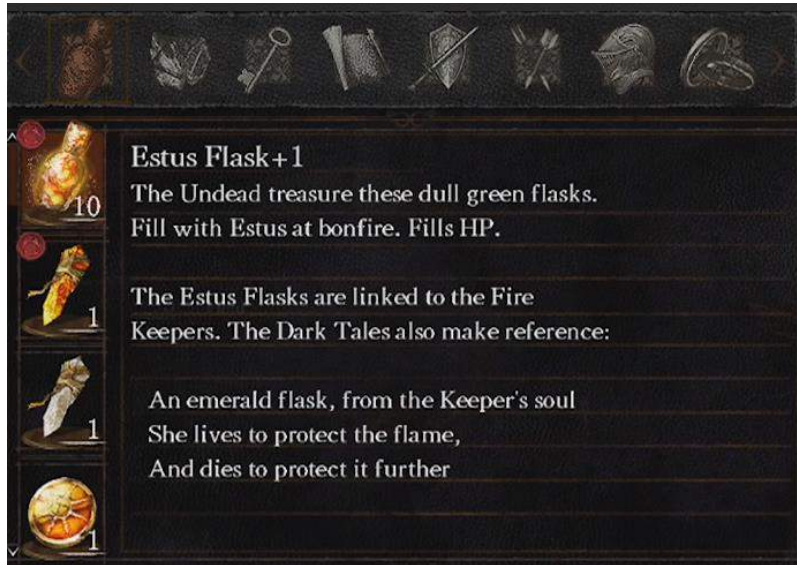


Figura 17 - Detalle de la descripción extradiegética del Recipiente de Estus. *Dark Souls* (Bandai-Namco, 2011).

Puede observarse que la descripción del objeto no tiene ningún anclaje físico en el mundo del juego. Para que el jugador la conozca, debe primero obtener el objeto mismo (lo cual, naturalmente, sí depende de la exploración física del mundo), y luego traer a la pantalla el menú que le permite inspeccionar individualmente cada objeto en posesión del avatar. Y, como se ve, esta información, cumple dos propósitos: primero, informar al jugador cuál es el uso práctico del objeto —es decir, qué utilidad tiene para el jugador en relación con las mecánicas y las reglas del juego—, en este ejemplo, recuperar puntos de vitalidad (*health points, HP*); y, por el otro, revelar información con respecto del mundo diegético y su historia. Esto es en especial notable, pues muchos juegos que también permiten acceder a este tipo de descripciones de objetos, como *Final Fantasy VI*, solamente aportan la información práctica, y no se preocupan por aportar información narrativa, no necesariamente

útil desde el punto de vista de las mecánicas, pero que permite una interpretación mucho más significativa de la existencia de este objeto en el universo narrativo que habita; resulta en especial estético que la descripción del Recipiente de Estus (*Estus Flask*) presente incluso un corto poema, aludiendo a una tradición literaria preexistente en el mundo del relato.

Lo que integra a la narración cronotópica esta dinámica es el hecho de que, como se he indicado, conocer estas pequeñas narraciones depende de que el jugador obtenga físicamente el objeto en el mundo del juego. Esto es relevante porque serán muy pocos los jugadores que obtengan todos los objetos posibles de coleccionar; más de 130 en total. Hay áreas del juego que están literalmente escondidas, que requieren, entre otras acciones, tomar caminos alternos a los más evidentes, o que incluso parecen ser del todo inalcanzables, atravesar paredes falsas o encontrar llaves que abran puertas cerradas. Es posible culminar la línea narrativa central y superar las pruebas principales del juego sin visitar todas las áreas que conforman el mundo de *Dark Souls*; estas áreas, a su vez, contienen objetos únicos que no serán posibles de encontrar en otro lugar, por lo que el fragmento de narración vinculado a cada uno de ellos permanecerá desconocido para el jugador que los omita.

Y es justo esta posibilidad de no encontrar toda la narración dispuesta por la intención configurativa de los creadores la que motivó el término de narrativa cronotópica. Es imposible contar con todos los datos objetivos que establezcan relaciones de sentido entre los fragmentos arquitectónicos, los objetos manuales, la topografía y los axiomas planteados alrededor de estos elementos hasta un momento dado. Es necesario establecer uno mismo, *in situ*, relaciones que

construyan ese sentido, no de manera fortuita, sino en tanto las implicaciones establecidas entre esos elementos de información lo delimiten, como ya lo ha explicado también Ricoeur con respecto del trabajo historiográfico: “explicar un relato es captar esta imbricación, esta estructura en fuga de los procesos de acciones implicadas” (*Historia y narratividad* 142).

Es también a esto a lo que se refiere la noción de “actitud enciclopédica” que se mencionó al inicio de este apartado. El trabajo interpretativo requerido de los jugadores va más allá de simplemente intentar atar los cabos sueltos en su mente. Demanda una recopilación mínimamente sistemática de la información recolectada a lo largo del juego, tanto de esas instancias narradoras como de la información dada por el entorno físico mismo. Los objetos, una vez obtenidos, están siempre a disposición del jugador, y puede revisar cada uno en cualquier momento que lo desee; pero el juego no se encarga de organizarlos en ningún orden cronológico ni temático más allá de agruparlos por sus usos prácticos (útiles, armas, escudos, vestimenta, etc.) para conveniencia del jugador, por lo que, para establecer relaciones de sentido entre estos objetos y el mundo del juego, debe quizá tomar notas, releer la información de manera regular o comparar sus impresiones con las de otros jugadores⁵¹. La historia que se puede construir a partir de los fragmentos de narración dispersos a lo largo del juego no es del todo explícita; incluso si se tuviera toda la información posible de obtener en el juego a la mano, el universo de

⁵¹ Este aspecto es sumamente interesante como objeto de estudio, pero se aleja por lo pronto del interés a mano. *Dark Souls* ha incentivado una comunidad en línea dedicada a dilucidar el universo narrativo del juego y sus secuelas, foros de discusión, verdaderas enciclopedias (*wikis*) que recopilan datos y citas del juego, y hasta documentales narrativos en video que intentan hacer una cronología de la historia.

Dark Souls es aún confuso y abigarrado, por lo que la discusión en torno a su interpretación, tanto en lo diegético como en lo simbólico, es un ejercicio nunca falto de provecho intelectual, como ocurre con las grandes obras artísticas de cualquier índole.

Como último elemento a delinear con respecto de esta narración cronotópica es la narración que recorrer el espacio mismo delinea, más en el sentido de lo que el término narrativa espacial quiere dar a entender. Por un lado, está la más elemental interpretación de los espacios como eso, espacios, lugares cuya composición, estado actual y existentes que contiene dan como información deíctica.

Como se comentó, *Dark Souls*, en el momento en que comienza el relato presente, está en muy evidente y franca decadencia, y de ello dan testimonio los espacios mismos. Incluso las estructuras arquitectónicas más majestuosas se muestran carcomidas por el tiempo, o específicamente por acciones y eventos que tomaron lugar en la historia de Lordran. Un ejemplo de ello son Las Ruinas de Nueva Londo (*New Londo Ruins*), una pequeña ciudad subterránea que encierra una historia trágica y cruel: fue inundada por los dioses, con lo que condenaron las vidas humanas de sus habitantes, para contener una amenaza de invasión. Ello, conforme a las dinámicas de la narración cronotópica, no es explicado directamente al jugador, sino que éste lo descubre conforme explora la zona. Lo que encuentra a su llegada son las ruinas mismas cubiertas por el agua, un conjunto de muertos vivientes “vacíos” (*hollows*, muertos vivientes que han sucumbido del todo a la maldición de la Señal Oscura) y los fantasmas de las víctimas de la inundación, que fungen en esta área como los enemigos a combatir. Más adelante, el avatar se

encontrará con un personaje, uno de los emisarios de los dioses comisionados a inundar la ciudad, quien le explicará con un tanto más de claridad estos acontecimientos pasados como parte de su confesión de culpa por haber cumplido su misión, y le entregará las llaves de la barrera que contiene las aguas para que pueda proseguir el camino en su tarea como el Elegido.



Figura 18 - New Londo Ruins (*Dark Souls*, 2011).

La geografía de *Dark Souls* cumple además en toda su amplitud esta articulación configurativa. Para cumplir su tarea, el Elegido debe llegar incluso a partes tan antiguas y profundas en la tierra que en su diseño visual recuerdan al Infierno como lo describe Dante Alighieri en su *Comedia*; y no de manera fortuita. Las Ruinas Démoniacas (*Demon Ruins*) no son un lugar de tormento como en la narrativa judeocristiana, ni los demonios que las habitan instrumentos para el castigo divino, sino consecuencia de otra serie de sucesos narrados en esta

diégesis; pero ello no diluye la clara intención iconográfica e hipertextual de la referencia al mito medieval.

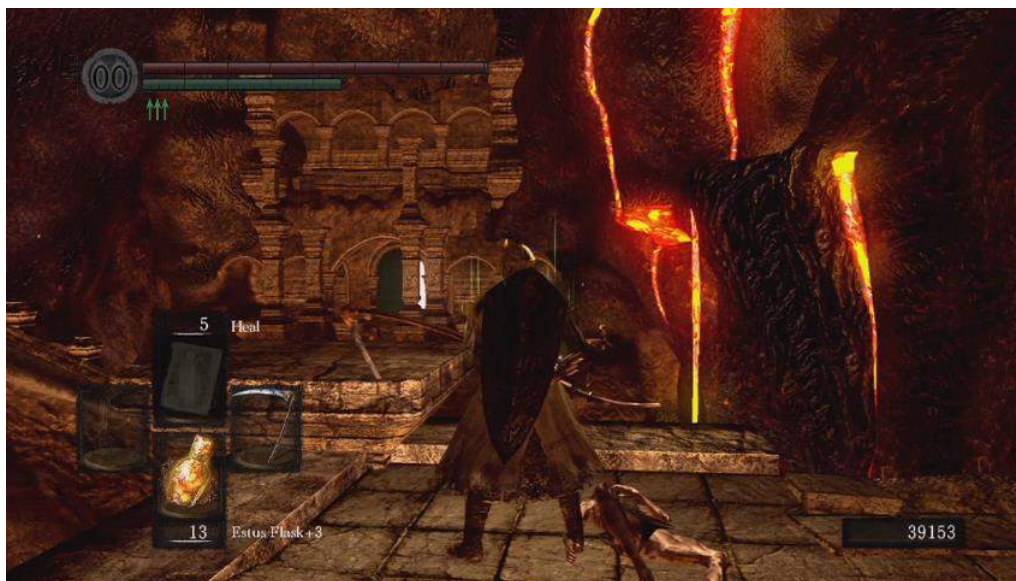


Figura 19 - Arriba, Las Ruinas Demoniacas (*Dark Souls*, 2011); abajo, *Cerberus* (1866), Grabado de Gustave Doré para *La Divina Comedia* de Dante.

En otro momento, el Elegido cumplirá su cometido de llegar a Anor Londo, Ciudad de los Dioses, geográficamente colocada por encima del resto de los espacios del relato, y cuya influencia arquitectónica gótica es una deliberada herramienta simbólica por parte de la voz autoral (*Dark Souls: Design Works*, 2012).

Todo ello da muestra de que el diseño de espacios desde su composición autoral, lo que corresponde a la mimesis II en los textos literarios, es también un aspecto necesario para la construcción del relato interactivo, tanto como lo es la propia exploración de los mismos por parte de los jugadores. En este título, el jugador atento se dará cuenta de que la propia disposición geográfica de los espacios “cuenta” parte de la historia, y deja entrever también su valor simbólico, un recorrido que derriba las barreras entre lo metafísico y lo real, que lo lleva a atravesar lugares de tormento y de sublimación.

Subir a la cima del World Trade Center es subirse a la cima del dominio de la ciudad. El cuerpo ya no está atado por las calles que lo llevan de un lado a otro según una ley anónima; ni poseído, jugador o pieza del juego, por el rumor de tantas diferencias y por la nerviosidad del tránsito neoyorquino. El que sube allá arriba sale de la masa que lleva y mezcla en sí misma toda identidad de autores y de espectadores. (...) Lo pone a distancia. Transforma en un texto que se tiene delante de sí, bajo los ojos, el mundo que hechizaba y del cual quedaba “poseído”. Permite leerlo, ser un Ojo solar, una mirada de dios. (Certeau, 2007)

Michel de Certeau denota la interpretación configurativa del relato urbano una vez que se ha experimentado el deambular episódico. Permite además observar que la operación configurativa del caminante no es una mera recolección o retrospectiva de la secuencia episódica, sino una suerte de elevación demiúrgica, pone “a distancia” y permite obtener una nueva dimensión hermenéutica; es justo ello el fundamento central de la refiguración en Ricoeur.

Dark Souls, entonces, funciona de manera determinantemente paralela a esta ilustración del deambulante neoyorquino, pues no solo es homologable, sino, esencialmente, el mismo tipo de experiencia, contenida en el espacio virtual “habitado” y recorrido por el avatar como lo describe Steve Swink en *Game Fee*⁵² (2009). Esto es, por supuesto, una posibilidad de cualquier videojuego que implemente alguna forma de desplazamiento a través del espacio (que son por mucho la mayoría), ya sea en dos o tres dimensiones; *Dark Souls* sobresale por su capacidad configurativa, claramente puesta en marcha por la intención autoral, de volver esta dinámica significativa para la interpretación.

Hay dos momentos sobresalientes que ponen este fenómeno en acción. Uno es la primera vez que el avatar llega a Anor Londo, que, como se adelantó arriba, es el punto más elevado de Lordran. Aunque no es posible ver el resto del mundo desde Anor Londo como de Certeau menciona que es (era) posible ver toda Nueva York desde lo alto del World Trade Center, la secuencia cinemática que corre cuando esta ciudad es introducida permite verla en toda su amplitud y esplendor.

⁵² Revísese el apartado 2.2 de esta tesis.



Figura 20 - Captura de la cinemática de bienvenida a Anor Londo (*Dark Souls*, 2011).

Además, en contraste con la hostilidad constante de los enemigos en la mayor parte del juego, los primeros momentos que el jugador pasa a su llegada a la ciudad son de completa calma. Mientras se adentra en el área principal, debe bajar unas largas escaleras que le permiten continuar su vista panorámica, ahora a su disposición según su manejo de la cámara. Esta manera de colocar espacialmente al avatar, y por extensión al mismo jugador, en un espacio que invita a la contemplación es una muestra clara de que el relato interactivo está dando lugar a la dimensión configurativa, la introspección y comprensión propia del punto de vista demiúrgico; este aspecto es además enfatizado por el hecho de que Anor Londo es, en la diégesis del juego, La Ciudad de los Dioses, puesta en la cima del mundo del relato, como el Olimpo sobre Grecia. Este momento tiene lugar justo a la mitad del juego, que para un jugador primerizo corresponderá a entre 20 y 30 horas; pero más importante aún, es la culminación de la primera serie de pruebas y

tribulaciones ya determinadamente superadas, lo que, tomando en cuenta la particular dificultad de este juego, confiere a este momento un aura de triunfo notable.

Vale la pena hacer en este punto la mención de que la evidente línea marcada por los relatos fundacionales, el monomito explicado por Joseph Campbell, ha sido minuciosamente seguida por el relato de este juego. Sin embargo, una de las vertientes de interpretación de *Dark Souls* es justamente la deconstrucción del monomito. En un relato fundacional tradicional, se intuiría que en este punto ya se está a las puertas de la *apoteosis* (tomando en cuenta que muchos relatos, tanto clásicos como modernos, apresuran su paso por todo *el regreso*, y llegan pronto al desenlace), y por lo tanto del final de la historia; no serán pocos los jugadores que intuyan, erróneamente, que Anor Londo es el área final del juego. No obstante, quien haya puesto la debida atención, tanto a la historia contada por *Dark Souls*, como a la teoría de Campbell, se dará cuenta de que este punto es realmente la primera vez que se superan *las pruebas* y se prepara *el encuentro con la diosa*⁵³, lo que de hecho sucederá literalmente más adelante. Sin embargo, y justo como enlace a la mención del siguiente momento importante de introspección en el relato del juego, a partir de este momento el jugador atento se dará cuenta propia de que el verdadero destino del avatar es muy distinto y bastante más trágico que lo que las historias heroicas tradicionales prevén.

⁵³ Vale mencionar también que un vicio por demás común en el análisis narrativo es el abuso en el uso de la teoría de Campbell, pues no pocas veces se busca hacer coincidir eventos precisos de los relatos con las etapas marcadas en *El héroe de las mil caras*, cuando en muchos casos ello puede resultar ambiguo, problemático o francamente impropio. En este caso, la relación directa con la teoría es por demás evidente; sin embargo, como se detalla a continuación, esto será subvertido de varias maneras.

El segundo momento por mencionar es el verdadero último episodio del relato. El Elegido llega al fin al Fogón de la Primera Llama (*Kiln of the First Flame*), el lugar donde Gwyn, primer Gran Señor de las Almas y padre de los dioses, se sacrificó a sí mismo como alimento para la Llama para así extender la Era de Fuego. Nuevamente, aunque la narración cronotópica no deja del todo explícita la naturaleza del destino del Elegido, una lectura atenta preverá que éste debe seguir los pasos de Gwyn y sacrificarse a la Primera Llama. Para dar espacio a esta última comprensión, la entrada del avatar al Fogón es igualmente presentada como una imagen de sublimación visual, como en el caso de Anor Londo. Pero ahora la implicación narrativa va en sentido inverso, la resignación ante el exilio en el sacrificio, lo que se acentúa por el diseño caótico y decadente de las estructuras arquitectónicas a la vista, la paleta de tonos grisáceos y el sol cenizo en el horizonte. Además, a diferencia de la llegada a Anor Londo, la presentación del Fogón de la Primera Llama no está dictada por una secuencia cinematográfica, sino que el jugador permanece en control de la cámara como normalmente lo está durante el juego, pero difícilmente se perderá de la imagen visual y su composición dado que la entrada ocurre siempre en la misma dirección, como se muestra en la siguiente figura.



Figura 21 - Entrada al Fogón de la Primera Llama (*Dark Souls*, 2011).

Esto es una constante a lo largo de todo el juego. Cada vez que el jugador supera una prueba particularmente ardua, salvo en algunas excepciones, el juego lo coloca en un área tranquila, en la que puede relajarse tras la tensión del combate, y casi siempre con alguna estampa visual que llama a la contemplación, de tal manera que pueda reponerse para la siguiente etapa de enemigos y pruebas, y, como se ha señalado, para invitarlo a la introspección. En este sentido, *Dark Souls* no es esencialmente distinto de otros juegos que presentan momentos similares, sobre todo juegos en los que el recorrido de espacios tridimensionales delinea en importante medida el progreso del relato⁵⁴. De hecho, esta secuencia de picos y valles en la progresión de la tensión se observa como posibilidad de la narratología en diversos medios, y está presente desde la composición dramática en *La poética* de Aristóteles hasta las nociones modernas de narrativa cinematográfica

⁵⁴ *Resident Evil* (1996), *Half-Life 2* (2004) y *The Last of Us* (2013) son ejemplos sobresalientes.

contemporánea. Lo notable aquí es justamente que, por un lado, en el caso de los videojuegos, esto es posible por la implementación de alguna forma de narración cronotópica cuya develación dependa directamente de las acciones del jugador y su desplazamiento por los espacios del mundo juego; y, por otro, la efectividad en la ejecución de *Dark Souls* y sus implicaciones introspectivas.

Andar y habitar los espacios es inherentemente significativo. En las manos de una intención autoral como herramienta de configuración de relato, su efecto es marcadamente eficiente, pues abre nuevas formas y espacios para la interpretación.

3.3.3 Mismidad e ipseidad: ser y hacer en el abismo

Queda ahora dilucidar otra forma de configuración de segundo grado que no es exclusiva de este título, pero que el mismo explora de manera sobresaliente y significativa: la construcción de identidad a través del personaje avatar. Construcción de identidad *a través de éste*, y no construcción de la identidad *del personaje* mismo (aunque el proceso lo incluye, como se verá), porque tal construcción es tripartita: del personaje, de la narración, y del jugador mismo.

Además, en *Dark Souls* esta construcción de identidad permite, requiere, una reflexión en torno a la violencia como elemento temático e interactivo de manera mucho más determinante que en *Final Fantasy VI*, en la que ésta existe como tema y motivo inherente a las propias acciones tanto de los personajes como del jugador, pero que, por la naturaleza arquetípica de su historia, se da como un aspecto estructural necesario, mas no traído al frente por la narración para ser puesta en vilo de alguna forma más allá de que el objetivo explícito de los personajes es acabar

con la guerra que desata tal violencia. *Dark Souls* sí que da lugar a una reconsideración del papel de la violencia en el relato y, por extensión, de la violencia como asunto filosófico y existencial en general. Esto se consigue a través de las dinámicas de la narración cronotópica puestas al servicio, ahora, de las acciones violentas del avatar, y del jugador, en relación con los otros y con el mundo de la historia que se desarrolla en la pantalla. En conjunto, toda esta discusión se ve envuelta por el fenómeno hermenéutico descrito por Paul Ricoeur en *Sí mismo como otro*, la relación dialéctica *ipse-idem*.

Para la perspectiva hermenéutica, los artificios poéticos por los que el lector del texto literario se percibe a *sí mismo en la obra* no buscan realmente *colocarlo a él o ella misma* como personaje existente en el universo de la obra, no porque ello sea imposible o consecuencia de una precaria habilidad autoral, sino porque ello no es la intención inherente del acto de narrar, propio del puente entre las mimesis I y II. Cómo “colocarse en” el texto es una responsabilidad propia de la interpretación que toma lugar en la mimesis III, la refiguración. Si bien sí hay un ámbito de responsabilidad de los autores para dar pauta a esa colocación del lector como sujeto a través de lo que Wolfgang Iser denomina estructuras apelativas, finalmente cómo se perciben esas mismas estructuras es un fenómeno hermenéutico, que surge del choque entre el texto y la lectura, lo que a su vez pone de relieve la manera en que se percibe el mundo. Angélica Tornero aclara:

El propio Ricoeur ofrece una relación con los personajes de ficción, no en sí mismos, sino en tanto refiguración del tiempo y las implicaciones para la acción y la comprensión del lector de la naturaleza de su propia identidad. (Tornerio 152)

Ser capaces de empatar emotivamente con los personajes de un relato es un producto residuo del proceso de la refiguración que deviene, en este particular asunto, en una forma de otredad. También Iser explica que la lectura como experiencia coloca a quien lee en un desdoblamiento fenomenológico (denominado como tal para no aludir directamente a ideas metafísicas no del todo pertinentes por ahora, pero que no evitan que sea posible llamarlo también un desdoblamiento espiritual): el lector, a través de su relación con el texto, está frente a sí mismo, junto a sí mismo, y más allá de sí mismo.

Estar presente para uno mismo, y todavía verse a uno como si uno fuera un otro, es una condición de “éxtasis”, en la cual, con bastante literalidad, uno está aparte de uno mismo. Uno sale del encierro de uno mismo y, así, se da la posibilidad de tenerse a uno mismo. (*Ficcionalización*, 1990)

Al empatar con (o antagonizar, que es también una posibilidad siempre latente) la personal manera de percibir el mundo con la de los personajes y en su conjunto con la identidad narrativa del texto, el lector está fuera de sí mismo, y no es propiamente él o ella misma en el texto. Tanto Ricoeur como Iser coinciden en que la experiencia es existencial, en tanto experiencia del individuo en y con el mundo, y no se regresa de ese éxtasis lector como el mismo que se era antes de la

lectura, pues el propio proceso desmantela la identidad de quien lee, y éste a su vez refigura las identidades de aquello que se le muestra como mundo del relato.

Para narrar desde la ipseidad, desde el sí mismo frente al mundo, como se estipuló al final del segundo capítulo, es necesario preguntar por las acciones del individuo que las realiza, el agente: “La pregunta por la identidad parte del hacer y no del ser” (Tornero 172).

El esencialismo característico de los personajes de la literatura clásica es, en primera instancia, puesto en crisis por la naturaleza interactiva de los videojuegos en general, y en particular por juegos cuya narración haga algún tipo de énfasis o comentario al respecto, como es justo el caso de *Dark Souls*. Hay que notar que este título no se propone hacer una deconstrucción o crítica abierta sobre estos asuntos teóricos narrativos⁵⁵, sino que lo tal es una interpretación posible dadas las construcciones de sentido en el juego a través de sus mecánicas y reglas, así como por la historia que desarrolla. La ya mencionada postura creativa de Miyasaki como director del juego es también una fuerte motivación para derivar en esta línea interpretativa de crítica.

Para dilucidar esta intención en *Dark Souls*, sirva de punto de referencia la siguiente explicación:

Lo que se estudia es la identidad narrativa, siguiendo la distinción de Ricoeur *ipse-
idem*, con un componente adicional, concebir la *ipseidad* como algo más que las

⁵⁵ Lo que sí es el caso en *Bioshock* (2K Entertainment, 2007), otro por demás pertinente caso de análisis, pues no solo permite reflexionar al respecto, sino que hay una muy clara intención crítica sobre el papel del jugador como parte de la historia narrada por el juego. Se planteó durante la elaboración de esta tesis incluir a *Bioshock* como caso de análisis, pero se dejó fuera por meras cuestiones de economía en la investigación.

variaciones de un personaje, como una identidad construida con otro, es decir, como ese ámbito de alteridad, cuya definición es negativa, porque lo que permitirá reconstruir este ámbito serán las acciones que provoquen la discordancia, y, por lo tanto, la alteridad. (Torneró 174).

Torneró se refiere a esta alteridad-discordancia de la identidad del personaje como *borradura*, y a esta borradura como una característica recurrente de las narrativas posmodernas o de vanguardia. La explicación que de ello hace en su texto *El personaje literario: historia y borradura* (2011) resulta muy ilustrativa sobre la manera en que *Dark Souls* permite construir al personaje protagónico, El Elegido (*The Chosen Undead*), un individuo anónimo y sin una historia previa definida, quien es por principio un personaje claramente distinto del jugador, pero que demanda una forma particular de experimentar, fenomenológicamente hablando, la identificación de lo que Émile Benveniste llama el *yo-tú* gramático (173), es decir, la identificación de la identidad a partir de la persona gramatical desde la que se ejerce la acción. El desdoblamiento extático trasciende la mera identificación empática (lógicamente, de hecho, la precede) y alcanza una identidad en la otredad, en la posibilidad de ser abierta por el relato, que en los videojuegos demanda también la posibilidad de hacer: “(La reflexión en torno a la borradura) trata de proponer la literatura *como experiencia y no como comunicación de mensajes*, de manera tematizada, prescindiendo de asideros formales” (188).

En *Dark Souls*, esta borradura se experimenta desde los primeros momentos de interacción con el juego mismo. Lo primero que éste le pide al jugador después de comenzar una nueva partida es crear a su personaje.



Figura 22 - Pantalla de creación de personaje (*Dark Souls*, 2011).

El Elegido puede ser cualquiera. Es decir, a diferencia de en la literatura, los videojuegos permiten la apertura del espacio de posibilidad en la narración (en los casos que así lo prevea el diseño de cada título) al no presentar un personaje con características definidas, sino otorgarle al jugador la tarea de crear tal personaje. Esto es una herencia directa de los juegos de rol de mesa derivados del modelo de *Dungeons & Dragons*, en el que cada participante de la partida debe crear un personaje con atributos de habilidad determinados y personalidades diversas, de tal manera que cumplan roles tanto prácticos como dramáticos en el desarrollo de la narración. En el caso concreto de *Dark Souls*, el jugador no tiene control directo sobre cuáles serán los atributos de habilidad representados numéricamente (fuerza, destreza, vitalidad, inteligencia, fe, etc.), pero sí de la “clase” de rol práctico que identificará a su personaje: guerrero, bandido, mago, clérigo o desposeído, y es la

elección de esa clase lo que determinará indirectamente los atributos del personaje: un guerrero es capaz de portar armaduras pesadas que lo protegen de daño físico y tiene un alto valor de fuerza, pero poca inteligencia, que un mago sí tendrá en un nivel elevado, pues le es necesaria para realizar hechizos, lo que le da la ventaja de atacar a distancia, pero tendrá poca defensa frente a ataques directos. Además, el jugador puede seleccionar el nombre, el sexo, la constitución corporal, incluso el timbre de voz, así como modificar con detalle caracteres físicos como el color de piel, ojos, pelo, estatura y hasta el peinado.

Este es un conjunto de diferenciadores que, tanto en la narrativa literaria como en la interactiva, constituyen en parte la identidad-*idem*, o *mismidad*, eso que identifica al individuo como *sí mismo y no otro*.

La mismidad fundamental es la del propio contexto espaciotemporal: para ocasiones diferentes, utilizamos el mismo contexto (...). «Mismo», entonces, quiere decir único y recurrente. (...) Nuestro propio cuerpo es a la vez un cuerpo cualquiera, objetivamente situado entre los cuerpos, y un aspecto del sí, su modo de ser en el mundo. (Ricoeur, *Sí mismo como otro* 8)

Por supuesto, la explicación de la naturaleza de la identidad narrativa está en la transgresión de la sola mismidad por la alteridad de las acciones⁵⁶, es decir, en la dialéctica entre la mismidad y la ipseidad. Pero para observar tal fenómeno, es necesario identificar esa mismidad. En la obra literaria, ésta está dada por aquello

⁵⁶ Además de las citas recientes al texto de Angélica Tornero, esta discusión ya se ha realizado en el apartado 2.4 de esta tesis.

que se dice del personaje, tanto por la voz narradora como por esos *otros* que no son tal personaje, otros individuos en el universo narrativo. Las mismas instancias están en el relato interactivo del videojuego, pero se les añade la concerniente a la configuración de segundo grado.

La creación de un personaje avatar no funciona exclusivamente como forma de proyección de la identidad del propio jugador sobre el avatar; de hecho, ni siquiera la implica forzosamente, pues bien puede no darse, o darse a pesar de que el avatar no sea creado personalmente por el jugador, sino predeterminado por el juego⁵⁷. Antes bien, este espacio de creación es nuevamente una instancia de co-narración, una manera directa de pedirle al jugador involucrarse en la articulación misma del relato a través no solo de acciones que tomen lugar en la diégesis, sino que le confieran atributos de un narrador extradiegético. La historia, el mundo narrativo y las consecuencias de las acciones del avatar seguirán la misma lógica, la del juego como narración configurada por una instancia autoral; pero se deja abierta la posibilidad a una casi infinita alteridad en la definición de la identidad-*idem* del avatar.

Otro aspecto que contribuye al esbozo de la mismidad del avatar y que funciona también como espacio para la co-narración es el subsecuente desarrollo de estas características iniciales. Aunque hablar de desarrollo, de cambios derivados de acciones, ya liga a la identidad-*idem* con la identidad-*ipse*, este aspecto está más determinadamente emparentado con la primera. Consiste en al menos dos mecánicas principales: 1) modificar del equipo (*gear*) del personaje,

⁵⁷ Una manifestación de esto pertinente de señalar es el uso de la perspectiva en primera persona, lo que será objeto de análisis en el apartado 4.3 de esta tesis.

que consta de partes de vestimenta o armadura, armas y otros objetos de defensa o ataque, y de anillos que confieren atributos especiales; y 2) incrementar los valores numéricos de los atributos del avatar.

Aunque al inicio el jugador no puede determinar directamente esos valores, uno de los principales sistemas del juego es permitir incrementarlos a su personal discreción conforme el avatar se alimenta de las almas de sus enemigos derrotados, que funcionalmente cumplen el mismo propósito que los puntos de experiencia en juegos como *Final Fantasy VI*; pero, como se comentó en el esbozo del mundo de *Dark Souls*, estas almas no constituyen valores abstractos, sino un objeto real en la diégesis de este relato. Cuando el avatar ha consumido un número determinado de almas⁵⁸, el jugador puede incrementar uno o más de sus atributos. Incluso si al comienzo su personaje era un guerrero con un alto valor de fuerza y poca inteligencia, el jugador puede, si así lo desea, incrementar la inteligencia del avatar para que pueda acceder a habilidades que originalmente no podía desempeñar; aunque ello conlleva una decisión estratégica, pues conforme el avatar incrementa sus atributos, requiere cada vez más y más almas para volver a incrementarlos, de tal manera que si incrementa su inteligencia en lugar de su fuerza, implicará un mayor esfuerzo volver a incrementar cualquiera de ellas, o quedará con varios atributos medianamente desarrollados en lugar concentrarse en maximizar solo unos cuantos, lo que normalmente es preferible.

⁵⁸ Curiosamente, este “número de almas” sí es un valor arbitrario y abstracto, no diegético, pues aunque cada enemigo tiene solamente un alma, dependiendo de su envergadura en el mundo, cada alma tiene un valor diferente, lo que puede interpretarse como almas más más poderosas unas que otras.

Ambas dinámicas están intrincadas la una con la otra, pues ciertos objetos con los que el avatar puede equiparse no pueden ser usados efectivamente si no se cuenta con uno o varios atributos en determinado nivel. Por ejemplo, una espada pesada a dos manos, que por lo general causa bastante más daño que una espada corta, requiere un valor de fuerza más alto, de lo contrario el avatar la usará de manera poco efectiva, su ataque será más lento de lo normal, y en general será más inconveniente usarla en lugar de otra que sí sea compatible con sus atributos presentes. Además, las armaduras ofrecen mayores valores de defensa conforme son más pesadas, pero también debe tomarse en cuenta el atributo de resistencia (*endurance*) que determina el peso total de los objetos que el avatar puede equipar a la vez, por lo que, si el jugador desea portar armaduras pesadas, debe invertir en desarrollar su resistencia en lugar de otros atributos.

Todo ello es solamente muestra de cómo el videojuego permite la definición de una identidad-*idem*, más allá de lo predeterminado por la configuración autoral, a través de las mecánicas y las reglas del juego. Sin embargo, hay siempre elementos de esa mismidad que el jugador no puede determinar por sí mismo: su condición humana de muerto viviente y de Elegido⁵⁹, su estatuto como prisionero al comienzo de la trama, o el hecho de que su historia previa es del todo desconocida, pues, como en cualquier relato que no abra estas oportunidades de co-narración (como bien pueden ser otros videojuegos; Mario, de la serie *Super Mario Bros.*), siempre va a ser el mismo personaje, pues en ese aspecto el jugador no tiene

⁵⁹ Aunque, de hecho, un desarrollo interesante conforme se desenvuelve la trama del juego es que no hay realmente un elegido, sino que cualquiera que logre superar las pruebas de los dioses será nombrado como tal, pues el propósito de los dioses es extender la Era de Fuego, independientemente de quién funja como alimento para la Llama.

ninguna injerencia), las características que conforman la mismidad de los personajes, protagónicos o incidentales, está dada desde la configuración original, y ella responde a la naturaleza de la diégesis en sí; no podría dársele al jugador, por ejemplo, la oportunidad de crear un personaje con características estrictamente realistas en un relato que aspira a representar un mundo fantástico simbólico. Así pues, aunque los videojuegos sean capaces de abrir oportunidades de co-narración tan elementales e intrínsecas —e íntimas— para la narratividad como la configuración del personaje central, la narración sigue siendo un ejercicio colaborativo, y la intención autoral persiste como uno de los elementos trascendentales para la conformación de sentido en el texto.

Más determinante aún, no obstante, es cómo la mismidad se desarrolla en relación y contraste con los otros y con su entorno a través de sus acciones; o sea, cómo se establece la dialéctica *ipse-idem*, que en los videojuegos es determinada de manera trascendental por las acciones del jugador.

Las acciones posibles de realizar en *Dark Souls* están limitadas por el diseño, pero esa limitación se manifiesta dialécticamente como un espacio de posibilidad. La principal forma de interacción con el mundo y con los otros es a través de acciones de agresión o defensa, es decir, de violencia. Pero existen también múltiples oportunidades de interacción no violenta, diálogo, intercambio y convivencia con otros personajes; además, otra forma de interacción determinante es el desplazamiento por el espacio, pero ésta ya ha sido explorada en el segmento anterior. Así entonces, la interacción como oportunidad para la configuración de segundo grado en *Dark Souls* es la manera en que se delinea la dialéctica de la

identidad del personaje, y en esta dialéctica se establece también la identidad de la narración, es decir, su sentido.

Es justo en ello que estriba, además, la puesta en juicio de la propia violencia como tema. No se entienda, al menos en el caso de este título, que tal crítica es de orden ético moral, aunque ese aspecto esté presente en diferentes momentos de la narración, sino eminentemente reflexiva, puesta en vilo por el contexto que constituye el propio mundo del relato al motivar cuestionamientos como ¿cuáles son los objetivos del protagonista, y por qué requieren la destrucción de otros individuos? ¿Por qué los dioses de este universo han dispuesto la violencia como prueba de valor individual? ¿Qué consecuencias directas tienen las acciones violentas del avatar sobre el mundo y sus habitantes? Tales respuestas nunca son dadas directamente por la propia narración, pero las preguntas mismas son traídas al frente conforme la trama hace surgir momentos de reflexión, y dejadas a la interpretación de cada jugador.

La dinámica central de *Dark Souls* es la agresión, tanto la hecha en contra de otros como la recibida por parte de esos otros. El jugador, con variaciones que dependen de la manera en que están determinados los atributos de su avatar, tiene siempre a su disposición cinco acciones básicas: caminar (desplazarse), atacar, defenderse, usar objetos útiles y esquivar ataques (que es también una forma de desplazamiento, pero mucho más específica y ligada a un botón del mando en particular). Con excepción de la primera, todas esas acciones posibles están inherentemente ligadas a la necesidad impuesta por el juego y por la trama de enfrentar en combate a otros personajes.

Esto es por demás relevante en torno al discernimiento de la proyección del jugador como sí mismo sobre el avatar, en tanto estas limitaciones en las acciones, predeterminadas por el diseño de las reglas y mecánicas de *Dark Souls*, no pueden ser eludidas a criterio del jugador: éste *debe* emprender acciones de violencia, o simplemente abdicar de tener una experiencia significativa con este juego como relato. Otros títulos bien pueden sí ofrecer alternativas a la violencia; RPG clásicos como la serie *Fallout* (Interplay Entertainment, 1997-2004), u otros contemporáneos como *Undertale* (Toby Fox, 2015), abren la opción de interactuar con los otros personajes del relato de maneras no violentas y solucionar las problemáticas de manera más diplomática, o de no ser uno mismo quien ejerza la agresión sino recurrir al sigilo o a convencer a otros personajes, mercenarios, por ejemplo, de eliminar a sus enemigos en su lugar; en cada caso, por supuesto, ello tendrá significaciones diferentes con respecto de las historias que relaten. Y, sobre todo, estas opciones están integradas a las mecánicas centrales de cada juego, son opciones y posibilidades de acción siempre abiertas, a través de las cuales el jugador interactúa constantemente con su entorno, por lo que la decisión sobre el uso de esa violencia es ya en sí misma una herramienta para la construcción de sentido en la configuración de esos relatos.

No así en *Dark Souls*. La única manera de solucionar el problema narrativo central, la maldición de la Señal Oscura y la decadencia de la Era de Fuego, y los problemas circunstanciales del personaje avatar, desplazarse por los espacios del mundo derrotando a los enemigos a su paso, es recurrir a la violencia como modo de relacionarse con los otros. Sin embargo, lejos de ser una imposición que diluya las implicaciones morales de esa violencia (lo que ciertamente es una posibilidad

en juegos bastante menos introspectivos, como se señaló el principio de este capítulo), *Dark Souls* exagera esa violencia para luego contravenirla a través del contexto planteado por la historia.

Esta exacerbación es llevada a cabo de manera relativamente sencilla: la violencia en *Dark Souls* es constante, y visualmente hiperbólica. Aunque el juego nunca deviene absurdo o morboso en su representación de la violencia física, la iconografía sí recurre a cierta dosis de caricaturización para hacer énfasis en ella. En el ejemplo siguiente (figura 23), el tamaño de la espada y la explosión de sangre son mucho menos que realistas, pero cumplen la doble función de comunicar información práctica al jugador, que su ataque ha sido exitoso, y de remarcar la gravedad de sus acciones sobre los otros y sobre el mundo.



Figura 23 - *Dark Souls*, 2011.

Las acciones en sí mismas no tendrían un significado si no son puestas en contexto, y bien puede ser que un jugador disfrute de eliminar a sus oponentes de

maneras que en otra circunstancia resultarían pavorosas. Pero la narración de *Dark Souls* recuerda con frecuencia que los Vacíos (*Hollows*), los enemigos de menor envergadura, uno de los cuales se muestra en la figura de arriba, son seres humanos que han sucumbido por completo a la Señal Oscura, y el alma que les queda solo les permite mantenerse en pie y luchar irracionalmente contra cualquier ser vivo que esté frente a ellos. Ello se propone como un peligro latente para el mismo protagonista, pues cada vez que muere, está más cerca de ser como ellos⁶⁰, y esto se refuerza visualmente en el propio cuerpo del avatar, pues después de morir adquiere el aspecto cadavérico de los Vacíos hasta que utilice un objeto particular que revierta el efecto. Así pues, derrotar a los enemigos es, implícitamente, un acto de resignación ante la pérdida consumada de una vida humana, como ultrajar el cuerpo de un soldado caído en el campo de batalla solo para procurar la supervivencia propia.

Pero si ello no fuera suficiente, los momentos cardinales en la trama de *Dark Souls* también llaman la atención sobre las consecuencias directas de la violencia en el mundo. Para mencionar un ejemplo, uno de los “jefes”⁶¹ que el avatar debe enfrentar durante las primeras etapas del juego es Quelaag, Bruja del Caos, un demonio con la apariencia de un arácnido infernal del que sobresale el torso y cabeza de una hermosa mujer (figura 24). Dada la iconografía ya referida, que recuerda al Infierno dantesco, y el carácter fantástico mítico del juego, lo primero

⁶⁰ Esto en realidad no es una mecánica del juego; es decir, el avatar nunca se convertirá factualmente en un Vacío si el jugador continúa el juego normalmente, sin importar cuántas veces muera en combate. Se puede interpretar, no obstante, que la única manera de verdaderamente perder la humanidad y sucumbir a la maldición es rendirse y abandonar el juego del todo.

⁶¹ El término “jefes” (*Bosses*) es de uso cotidiano en el argot del diseño de videojuegos, y refiere por lo general a enemigos notablemente más fuertes y difíciles de superar que los más numerosos y recurrentes.

que el jugador podría inferir con respecto de Quelaag es que no es más que un enemigo poderoso que personifica la tentación, y que debe ser derrotado para continuar con su misión divina.



Figura 24 - *Dark Souls*, 2011.

Pero una vez derrotada, y conforme el avatar encuentre nuevos elementos de narración con respecto de este personaje a través de la narración cronotópica, descubrirá que Quelaag es una de las hijas de la Bruja de Izalith, una de los Señores de las Almas. La Bruja de Izalith y sus hijas experimentaron con su propia Alma de Fuego para encontrar una solución a la mengua de la Primera Llama, pero ello resultó en una catástrofe al desatar de manera incontrolada su Fuego, consumiendo a la Bruja y transformando a sus hijas, otrora de hermosa apariencia femenina, en demonios como el que enfrenta al Elegido. Además, justo después de la batalla con Quelaag, el avatar puede encontrar (aunque está escondida detrás de una pared falsa, por lo que algunos jugadores no conocerán por completo esta historia) a una de las hermanas de Quelaag, también transformada en demonio, pero en un estado

de desahucio y convalecencia. Si el jugador es capaz de entablar diálogo con ella, podrá caer en la cuenta de que Quelaag atacaba a los humanos que deambulaban por su nido para obtener sus almas y con ellas mantener con vida a su hermana moribunda. Al fin, entonces, el jugador descubre que sus acciones, que en primera instancia parecían implícitamente justificadas en una narrativa épica tradicional, y que por lo tanto justificarían el uso de la violencia, en realidad ayudaron a consumir el destino fatal de dos personajes víctimas del estado de decadencia del mundo contra el que el propio Elegido supuestamente está luchando.

Más ejemplos interesantes son los encuentros que tendrá el avatar con otros personajes no enemigos a lo largo del relato. Existen otros muertos vivientes que no han sido aun consumidos por la Señal Oscura con los que el Elegido puede interactuar amigablemente; las intenciones y humor de cada uno serán un asunto que el avatar habrá de descubrir en cada caso. Aunque el juego permite entablar diálogo con estos personajes (lo que no es posible con todo el resto de los enemigos), la relaciones emotivas o ideológicas que pueden ser tendidas con ellos o ellas están determinadas también por la violencia.

Solaire de Astora es una suerte de caballero errante por iniciativa propia, adorador de Gwyn como Padre de los Dioses, que busca aventuras en Lordran para descubrir su propósito personal, “su propio Sol”, como él lo llama. Casi inmediatamente después de encontrarse con él, Soalire ofrece su amistad al Elegido, así como su ayuda en batalla cuando lo conmine a ello; el jugador entonces tiene la libertad de invocarlo o no en algunas de las batallas principales del juego. Si así lo hace, la amistad con Solaire se desarrollará y podrá a cambio ayudarlo en su búsqueda personal. Sin embargo, solo existen dos finales posibles a esta

subtrama narrativa: ya sea que el jugador no logre ayudarlo en cada ocasión que lo requiere, lo que ocasionará que Solaire sea víctima de un enemigo que lo hace perder la razón, y el Elegido no tendrá más opción que acabar con su vida él mismo; o efectivamente ayudarlo a derrotar a todos sus adversarios, pero entonces Solaire caerá en la cuenta de que su búsqueda es una falacia sin fin, y perderá toda esperanza. En cualquier caso, el Elegido no puede sino hacer uso de su única manera concreta de interactuar con el mundo, ejercer violencia, y el jugador podrá llegar a la conclusión de que ninguna de esas vías tiene consecuencias honorables o deseables.

De hecho, existen casos donde la conclusión puede ser del todo opuesta, y el uso de la violencia, que en principio pareciera una vía absurda, es en realidad la única solución con un desenlace más o menos positivo, como un clérigo que el avatar conoce desde el inicio del juego, quien no hace sino ofrecer su ayuda, por pequeña que sea; pero si el jugador sigue determinadas instancias narrativas en torno a este personaje, se dará cuenta de que éste planea asesinar a una devota peregrina, y si quiere salvarla de tal atentado, debe eliminar al clérigo. O casos en los que realizar acciones honorables desata consecuencias desastrosas; una Guardiana del Fuego (*Fire Keeper*), orden dedicada a mantener con vida las Piras (*Bonfires*) en las que los muertos vivientes pueden encontrar reposo de sus andanzas, es asesinada por un mercenario al que anteriormente el avatar tuvo la oportunidad de liberar de una prisión, acción que en primera instancia pareciera benevolente.

La narración episódica de *Dark Souls* se muestra profundamente melancólica e introspectiva, tal como se ha mostrado en las ilustraciones anteriores. Esta

atmósfera pesimista se construye justamente mediante la restricción mecánica del avatar a no poder realizar más que acciones violentas. Como se ha estipulado en capítulos anteriores, parte de las limitaciones en general del diseño de videojuegos está determinada por la mera imposibilidad material de prescribir cualquier tipo de interacción, pero esa misma limitante puede ser puesta en acción por la intención autorial para delinear las posibles interpretaciones de los jugadores, de la misma manera que, según explica Wolfgang Iser, el autor puede hacer uso consciente de las estructuras apelativas en el texto literario para connotar sus intenciones estéticas o ideológicas. Y ello es posible en los videojuegos incluso cuando los episodios mismos del relato no sucedan de la misma manera para cada jugador. El jugador puede tener éxito o fracasar en su intento de ayudar a Solaire, pero no puede llegar a ambos desenlaces en una misma partida del juego; para ser testigo de la posibilidad no lograda, deberá emprender una nueva partida en la que realice acciones que desemboquen en núdulos narrativos distintos, o al menos consultar la experiencia de otros jugadores. Pero al final, cualquiera de las posibilidades concretas en el desarrollo episódico del relato ofrecerá una misma lógica de interpretación de su dimensión configurativa; ello sin negar la siempre abierta posibilidad a la libre interpretación de cada individuo.

La conjunción de todos los fenómenos narrativos descritos hasta ahora dejan observar que el ciclo hermenéutico de la triple mimesis se mantiene en el relato interactivo. Al abrirse el espacio al jugador para la interpretación y tener éste la oportunidad de realizar una introspección mediante las acciones de su avatar, que son al mismo tiempo sus propias acciones, el jugador se ha visto a sí mismo en el

mundo del relato, ha tenido la experiencia extática de ser y no ser en el mundo, y de narrar por sus propias acciones, así como las de los otros, delineadas por el diseño del juego; de tal manera que la configuración de segundo grado, característica de los videojuegos como medio, permite y requiere que el lector/jugador se convierta en narrador, y se narre a sí mismo; no sobra aquí la ambigüedad.

Capítulo 4: Segunda aproximación hermenéutica: narrativas de la acción como metáfora.

4.1. Introducción: la no violencia como posibilidad de interacción metafórica

La violencia es hasta ahora, sin duda, la más evidente constante en los videojuegos como medio, sobre todo en el espacio de las grandes producciones, de los títulos que disfrutan mayor difusión comercial y los que más amplia demanda encuentran en las audiencias. Aunque los títulos analizados en el capítulo anterior demuestran que esto en sí mismo no demerita la posibilidad de que tales tipos de juegos cuenten historias relevantes, introspectivas e incluso críticas con esa misma violencia, cierto es también que ceñir los relatos interactivos a este solo tema y forma de interactuar con el mundo representa una restricción con la que otros medios narrativos no mantienen un contrato tan prominente, por lo que, si los videojuegos pretenden colocarse en el marco de la cultura en su sentido más amplio, es necesario que apelen a otros estratos de la experiencia humana.

Decirlo así, no obstante, es un artilugio meramente retórico. Los videojuegos ya forman parte de ese marco en el imaginario cultural, y si bien son aún ajenos a diversos sectores de la población, ésta es una brecha que se cierra con celeridad. Por otra parte, también la brecha entre videojuegos no violentos y el resto disminuye significativamente con el paso del tiempo, aunque ejemplos de esta especie existen desde las etapas más primitivas del medio⁶².

⁶² Refiérase a los primeros apartados del Apéndice de esta tesis para mayor detalle.

Justo uno de los espacios creativos responsables de propuestas que se alejan del uso de la violencia como modelo de interacción son los videojuegos independientes. Similares en su naturaleza creativa al cine independiente en relación con el cine de gran presupuesto, los juegos *Indie*, anglicismo con el que es más común encontrarlos referidos, representan desde finales de la década anterior una de las venias creativas más diversas de la industria, y con algunos de los títulos que han determinado estilos, temas y formas de interacción que luego las producciones de mayor alcance comercial emulan.

Delinear más puntualmente la línea que divide a los juegos *Indie* de los que no lo son requeriría una reflexión más amplia para la que no hay espacio en esta tesis, además de que tal diferencia no es realmente relevante para el análisis en puerta. Pero vale tomarla en cuenta para visualizar el alcance cultural del que se acaba de hablar, y cómo ello permite la existencia de títulos como *Gris* (Devolver Digital, 2018) y *What Remains of Edith Finch* (Annapurna Interactive, 2017), que serán abordados en este último capítulo. Nuevamente la comparación con el cine independiente resulta clarificadora: mientras el cine comercial se ciñe a reglas del mercado y la demanda de productos culturales, el cine independiente tiene la oportunidad de proponer relatos y objetos artísticos menos convencionales, que exploren posibilidades creativas distintas a las de los filmes que ocupan la mayoría de las salas en las carteleras del mundo.

Esa es la naturaleza creativa que muestran los juegos independientes. Estos tienen la oportunidad alejarse de las narrativas colocadas en universos épicos fantásticos o escenarios de guerra que dominan el escaparate de los juegos de alto presupuesto, y de presentar historias más cercanas a la realidad cotidiana, o

abordar estilos artísticos visualmente propositivos que se relacionen con el arte de vanguardia, o que incluso propongan su propia estética individual, una visión de autor más definida⁶³.

Gris es un juego de estética visual surrealista, en el sentido más tradicional del término, como se verá en su análisis, desarrollado por el equipo español Nomada Studio, situado en Barcelona. El juego cuenta la historia de una mujer que ha perdido su voz, y con ello la habilidad de cantar, lo cual desencadena en ella una profunda depresión. Ello es visualizado por la pérdida de todos los colores a su alrededor. La trama la lleva a encontrar los medios propios para superar su depresión, y esto es simbolizado por el paulatino regreso de los colores al lienzo que es el mundo del juego.

What Remains of Edith Finch, del estudio Giant Sparrow, de Santa Mónica, California, es una historia sobre la familia, la memoria y la muerte. La perspectiva narrativa es dada por el diario escrito de Edith, última heredera del legado Finch, que consta únicamente de una casa familiar construida en medio de un bosque, donde se albergan los objetos y las habitaciones de cada uno de los miembros de la familia. Todos los habitantes de la casa han muerto de muy diversas maneras, la mayoría antes de llegar a una edad avanzada, y la carta de Edith relata su última visita a la residencia. El diario, a su vez, recupera testimonios escritos de los Finch, narrando cada uno un momento crucial en sus vidas, y permitiendo al jugador reconstruir el misterio de las prematuras muertes de los personajes. Cada una de

⁶³ Algunas de las historias del desarrollo independiente de videojuegos incluyen títulos creados en su totalidad, música, gráficos, historia y aspectos técnicos, por una sola persona. Ejemplos emblemáticos son *Cave Story* (Studio Pixel, 2004), *Minecraft* (Mojang, 2011), *Stardew Valley* (ConcernedApe, 2016) y *Undertale* (Toby Fox, 2015).

estas memorias es representada simbólicamente mediante alegorías visuales e interactivas.

Los títulos abordados recurren a la metáfora como tropo poético para la configuración de su sentido. Cuando se dice, como lo estipula el título de este capítulo, que en estos juegos las acciones se comportan como metáforas, se refiere a esta noción como eminentemente retórica-poética. En tanto las acciones en los juegos comportan sentido, tal sentido puede manifestarse como una metáfora, una yuxtaposición de dos realidades semánticas. Aunque este comportamiento no es ajeno a los dos análisis del capítulo anterior, ni a los juegos que giran en torno a la agresión en general, se propone como el eje de estos dos siguientes casos de estudio, primero, porque demarca un margen diferenciador, en tanto estas metáforas se construyen sobre las acciones de los avatares en cada caso, y estas acciones resaltan por su carácter no violento; y, segundo, porque también en ambos casos resalta la intención metafórica de la acciones en la propia interacción, como resalta el sentido metafórico de un verso poético. En tanto el estilo y la estética son, como lo es la composición de la trama, elementos cardinales de la configuración del relato (mimesis II), esta venia de análisis es pertinente y necesaria para la aproximación hermenéutica que se propone en esta tesis.

Helena Beristáin, en su *Diccionario de retórica y poética*, en el que recoge nociones desde Aristóteles hasta Roman Jakobson, identifica a la metáfora como concepto y lo relaciona con dinámicas de significación que estos juegos pretenden replicar:

En todas las formas que adopta la metáfora hay una idea que se predica acerca de otra. A veces está implícita (...) y a veces está explícita, cuando hay verbo.

Las metáforas que relacionan elementos simbólicos o míticos (metáfora mitológica), elementos ya metafóricos, ofrecen mayor resonancia que las que relacionan elementos de otra naturaleza como los visuales, táctiles, etc. (316)

Más propiamente, estos títulos constituyen alegorías, de las que también Beristáin explica: “en la alegoría, para expresar poéticamente un pensamiento, a partir de comparaciones o metáforas, se establece una correspondencia entre elementos imaginarios” (36). De la misma manera que la poesía, estos juegos, elaboran redes de significaciones metafóricas que enarbolan una alegoría, como en la narrativa los distintos episodios temporales se constituyen en un sentido configurativo que permea todo el relato. Esto último es importante de recalcar porque, aunque estos títulos, en especial *Gris*, presentan una naturaleza estética notablemente vanguardista y poética, no dejan de ser, sobre cualquier otro de sus aspectos, narraciones, relatos, y las posibilidades de su sentido desde la hermenéutica se fundamentan principalmente en su carácter como tales. Dado lo anterior, mientras las historias contadas por estos juegos manifiestan su naturaleza alegórica/configurativa, los elementos individuales, visuales e interactivos, comportan un carácter metafórico. El propósito de los siguientes análisis será describir y explicar ambas dimensiones y su relación.

Vale adelantar que estos dos juegos en particular, aunque esto es un factor bastante común en los juegos independientes, son más cortos en comparación con los dos juegos anteriores, y, en general, con los juegos de gran presupuesto. La

duración promedio es de todas maneras bastante subjetiva, y varía con cada cada jugador; pero, al menos en contraste con *Final Fantasy VI*, que toma entre 35 y 40 horas de juego, y *Dark Souls*, que puede superar las 60 horas en una sola partida, los títulos que se abordarán a continuación toman considerablemente menos tiempo para llegar a su desenlace; *Gris* requiere entre dos y tres horas, y *What Remains of Edith Finch* no más de cuatro, lo que no es relevante más allá de que el material que ponen a disposición para su estudio es más reducido y, considerando que muchos de los aspectos para el análisis que también involucran a estos juegos ya han sido desarrollados en el capítulo anterior, los siguientes estudios serán más concisos en comparación.

4.2. *Gris*: metáfora, símbolo y relato en (inter)acción

Gris es un juego de plataformas en dos dimensiones que implementa elementos de acertijos y pruebas de destreza, con una estética visual inspirada por algunas de las vanguardias pictóricas de principios del siglo XX, así como referencias a la historia de la animación y el cine. Durante la ceremonia de los Game Awards 2019⁶⁴ recibió el premio en la categoría de *juego de impacto (games for impact)*, que se otorga a

⁶⁴ Desde 2014, los Game Awards son la ceremonia de premiación de videojuegos como medio más ampliamente difundida entre la audiencia que constituyen los consumidores de la industria, aunque no son los únicos, pues existen también reconocimientos dados por la Developers Game Conference y el Independent Games Festival. La votación para determinar a los títulos nominados y ganadores la constituyen diseñadores, desarrolladores, críticos y periodistas de la industria, así como una votación pública realizada por Internet.

los juegos que resaltan aspectos de desarrollo social y cultural, como la inclusión y la visibilización de enfermedades mentales.

Los juegos de plataformas en dos dimensiones son uno de los géneros más emblemáticos de los videojuegos como medio. En general, consisten en la superación de pruebas de destreza motriz para llevar al avatar de un punto a otro sobreponiéndose a obstáculos y enemigos, desplazándose de manera bidimensional, casi siempre de izquierda a derecha. Durante los años ochenta y noventa, la gran mayoría de los juegos producidos para los sistemas más prominentes pertenecían a esta categoría; la serie *Super Mario Bros.* es el ejemplo más reconocido de aquella tendencia. Su popularidad decayó a partir de que, hacia el comienzo del siglo XXI, las plataformas que privilegiaron del desarrollo de juegos en espacios tridimensionales acapararon tanto la oferta como la demanda de la producción. Aunque en la actualidad no han desaparecido del todo, el desarrollo de estos títulos está ahora más emparentado con la escena independiente que con la de grandes presupuestos, pues sus costos de producción son significativamente menores, y cuando los estudios de mayor capacidad ofrecen este tipo de juegos, normalmente lo hacen como una forma de apelar a la nostalgia.

Este conjunto de elementos ya propone un primer horizonte de expectativas con respecto de *Gris*. Un juego de plataformas en dos dimensiones lanzado en 2018 remite a una producción que diverge de los estándares comerciales de su momento histórico, así como a una sensibilidad más emparentada en el desarrollo de los videojuegos desde finales de los ochenta; aunque una característica de los juegos de plataformas es justamente que resultan por demás sencillos para quienes no tienen familiaridad con el medio.

El enfoque para el análisis en puerta es el siguiente: *Gris* manifiesta muy claramente una tesis discursiva con respecto de la depresión emocional alrededor de la noción de duelo, lo que a su vez se relaciona con la pérdida de identidad como fenómeno psicológico. Esto es planteado de manera metafórica a partir de los recursos audiovisuales, principalmente, así como de las acciones que debe realizar el jugador dadas las mecánicas y reglas del juego. Todo ello configura una narración que lleva al personaje principal por un recorrido de redescubrimiento personal, lo cual es figurado simbólicamente mediante el desplazamiento a través de espacios fantásticos oníricos, de tal manera que la articulación de sentido está delineada por las estrategias estéticas del surrealismo como estilo artístico.

Para decirlo llanamente, *Gris* es un juego surrealista. No existe en la práctica cotidiana de la industria una categorización con un criterio de estilo artístico, rara vez se encuentran descripciones que aludan a terminología de la historia del arte para esbozar las características de un juego. Y no es que no haya juegos con elementos de la historia del arte; todo lo contrario, pero es cierto que en el ámbito de los videojuegos como medio e industria no se reconoce una línea de juegos surrealistas a la que *Gris* se integre. En ese sentido, lo que hace surrealista a este título no es formar parte de una tendencia concreta, sino tomar para sí las herramientas del surrealismo como conjunto de elementos estéticos y significativos, del que han formado parte tanto la poesía como la pintura, además de obras del cine, la narrativa literaria, el teatro y la música. De hecho, Conrad Roset, artista visual español y director creativo del juego, nunca menciona que la estética de *Gris* pretenda ser surrealista, y refiere más directamente a la historia de la animación y a otros juegos independientes como inspiraciones más contundentes en su trabajo

creativo⁶⁵; ello, por supuesto, no niega que la categorización como se ha sustentado sea no solamente apropiada sino en especial significativa.



Figura 25 - *Gris* (Devolver Digital, 2018.)

4.2.1 Metáforas entre el lienzo y la pantalla

En *Del texto a la acción*⁶⁶, Paul Ricoeur describe las obras narrativas como “experimentos” de la realidad, en el mismo sentido que una prueba científica de

⁶⁵ Las fuentes que se revisaron para corroborar las declaraciones de Conrad Roset son la entrevista otorgada a la revista europea Gamereactor y la conferencia impartida por el autor en el Festival de Cultura Japonesa Japan Weekend de Madrid en 2019:

“Gris – Conrad Roset Interview”. *Gamereactor*. Gamez Publishing A/S: Dinamarca, 2019. Consultado el 4 de abril de 2020. Video Web.

«<https://www.gamereactor.eu/video/450553/Gris+Conrad+Roset+Interview/>»

“Conferencia de CONRAD ROSET sobre GRIS. Japan Weekend Madrid.” *Japan Weekend*, Canal oficial de Youtube. 2019. Consultado el 4 de abril de 2020. Video web.

«<https://www.youtube.com/watch?v=Hy5IGHjputY>»

⁶⁶ La discusión aludida a continuación se ha desarrollado en el apartado 1.2 de esta tesis.

laboratorio es un experimento de eventos que ocurren de manera natural en el mundo (21). Así, la metáfora representa el núcleo topológico del fenómeno hermenéutico en general, el espacio de posibilidad para la interpretación. Mientras la metáfora refiere a algo distinto de sí misma, en tanto figura semántica, el relato arroja verdades sobre el mundo real del que parte su autor para su construcción; esto es la *mimesis I*, la prefiguración. No obstante, la metáfora es solamente un elemento individual del sistema más amplio que es el relato. Aludiendo a la noción de discurso que Ricoeur recupera de Émile Benveniste, la *frase* es la unidad mínima del sentido, y en conjunto articulan un sentido discursivo; estas frases pueden manifestarse en forma de metáforas. Así, en este relato hay conjuntos de metáforas que configuran un sentido.

Un rasgo fundamental de las frases metafóricas es la relación de semejanza que establecen entre sus partes. Mientras la relación de referencia entre el signo lingüístico y el objeto al que designa es, en principio, arbitraria, la metáfora guarda una relación motivada entre referente y referencia; es decir, la metáfora implica alguna forma de analogía. Carmen Bobes, en su muy exhaustivo trabajo *La metáfora*, explica:

Los fundamentos ontológicos de una analogía pueden ser de semejanza entre cosas por su situación, por su naturaleza, por sus relaciones, y subjetivamente la analogía se da en la percepción que el sujeto tiene de dos realidades. La facultad de pensar por analogía permite utilizar las unidades léxicas para las relaciones metafóricas.
(119)

La semejanza intrínseca en la metáfora da por sentado un primer criterio de interpretación de la misma: la analogía. En la frase “tus dientes de perla” no existe una comparación concreta como figura retórica ni construcción sintáctica, pero sí hay una analogía ineludible entre los dos elementos capitales de la frase, dientes y perlas. Aunque el sentido de la semejanza no es explícito, la naturaleza metafórica (y ésta es evidenciada por el claro sentido figurado de la oración, pues una interpretación literal sería incoherente) de la frase demanda una interpretación analógica. Debe considerarse también que la semejanza entre las unidades léxicas puede resultar oscura, ambigua o críptica en cada caso, sobre todo en textos poéticos con una prominente intención autoral, en la que esta semejanza sea motivada por una visión individual del mundo.

Finalmente, el análisis hermenéutico admite la extensión de la metáfora como tropo lingüístico hacia otros sistemas de significación, es decir, otros lenguajes además del verbal, pues, en tanto sistemas de signos, son capaces de configurar discursos. Al describir la relación del dibujo de Pablo Picasso, *Deucalión y Pirra*, que ilustra un pasaje de *Las metamorfosis* de Ovidio, con el texto literario que lo inspira, Eduardo Peñuela expone:

En el cabello de Deucalión y del niño se recogen con ternura ondulaciones acuosas y en la melena de Pirra se preserva una especie de mojadura en la que, poéticamente, se resume la femenina humedad de un gran diluvio. Pero, con certeza, esos lugares tiene uno que irlos ordenando para que la lectura, o el afán de lectura, encuentre los puntos en donde se localizan las conexiones del sentido. (76)

El artículo de Peñuela, “La metáfora visual”, de la que se extrae la cita anterior, discute en general la pertinencia de pensar en las imágenes como metáforas y, más concretamente, si las imágenes se prestan con mayor soltura a la libre interpretación que los textos literarios por la aparente indeterminación del lenguaje pictórico. Peñuela determina que tal indeterminación no es inherente de un medio u otro, sino de la intención poética manifestada en cada obra. El pasaje literario en el que Picasso basa su boceto se muestra ambiguo en cuanto a su sentido para los propios personajes, pero el cuadro en sí mismo comporta una clara metáfora, lingüística y semánticamente articulada: “Todo ocurre en el dibujo, como si las formas pudiesen ser varias cosas al mismo tiempo y, con todo, esas formas poseen sus encajes, sus reglas de concordancia, sus declinaciones” (*ibid.*).

Esta trascendencia de la metáfora como tropo retórico visual surge de la lingüisticidad enarbolada por su sistema de signos, visuales en este caso, lo que ha sido expuesto también por Seymour Chatman (2013) en lo que denomina la *sustancia de la expresión*, el “material” del que están hechos los signos, palabras, imágenes, sonidos, o el conjunto de todos ellos; y se extiende a la propia narratología en lo que identifica como la *estructura semiótica* del relato, la inherencia de sentido configurado como narración, independiente de su medio de expresión, cine, literatura, videojuegos y demás posibilidades.

Ahora es necesario explicar la naturaleza de la estética surrealista. El surrealismo como vanguardia artística fundamenta su propuesta estética, en parte, en la representación del mundo onírico como manifestación del mundo interno del artista. Bárbara Barreiro expone:

Los surrealistas prefirieron hacer caso omiso de la realidad y guiarse por las imágenes que sus sueños y su vigilia producían, convirtiendo a estas en imágenes reales y verdaderas de la naturaleza del sujeto. Es por esto por lo que identificamos al surrealismo como un movimiento en el que cada artista representa su propio mundo interior, sus necesidades y sus deseos más profundos. (453)

André Bretón en su célebre primer manifiesto propone una primera definición, y aunque el surrealismo no depende exclusivamente de ésta en su desarrollo histórico posterior, cierto también es que este desarrollo no ha perdido de vista el espíritu estético de ese primer manifiesto. Para Bretón, el surrealismo es una suerte de irrupción de la libre asociación de ideas, imágenes y deseos el interior del artista en el mundo de la racionalidad que la cultura moderna pretende habitar:

Surrealismo: sustantivo masculino. Automatismo psíquico puro por cuyo medio se intenta expresar tanto verbalmente como por escrito, o de cualquier otro modo, el funcionamiento real del pensamiento. Dictado del pensamiento, con exclusión de todo control ejercido por la razón y al margen de cualquier preocupación estética o moral. (Breton 44)

El surrealismo como propuesta estética discursiva (o sea, conscientemente articulada por una intencionalidad) incorpora también el psicoanálisis, en específico, la propuesta de Sigmund Freud que describe los sueños como manifestación simbólica del inconsciente: “Con toda justicia Freud ha centrado su análisis sobre el

sueño. (...) El hombre, cuando cesa de dormir, se convierte ante todo en juguete de su memoria” (27-28). Bretón y los artistas adheridos a su propuesta llevan esta teoría psicoanalítica al plano de la expresión artística y la convierten en una libre asociación de ideas e imágenes, lo cual en sí mismo es característica no solo de los sueños sino de toda forma de pensamiento desasociada de la voluntad racional, eso que Bretón nombra automatismo psíquico.

Ni Bárbara Barreiro en su presentación de la historia del movimiento surrealista, ni el propio André Breton hacen énfasis en las características teóricas de sus imágenes (en parte, el surrealismo fue una réplica rebelde contra toda forma de racionalización del arte), pero resulta evidente de cualquier manera que, explicadas desde una perspectiva semiótica, las imágenes oníricas del surrealismo se comportan como símbolos, sobre todo al considerar la importante influencia del psicoanálisis en esta vanguardia. El símbolo, como lo ha descrito C. S. Peirce, depende de una estructura de significación que trasciende al propio signo: el símbolo refiere a algo distinto de sí mismo, pero su relación con aquello no es arbitraria sino motivada cultural, histórica o intertextualmente, a la vez que el significante simbólico reclama atención a sí mismo (55). En el caso del surrealismo, los símbolos se definen también en su relación con aquello que está codificado desde el inconsciente, y que se manifiesta como una imagen onírica, lisérgica o esquizofrénica.

Es en esta naturaleza simbólica de las imágenes surrealistas que estriba su relación con el lenguaje metafórico. R. Wellek y A. Warren, en *Teoría literaria*, deliberan sobre la yuxtaposición conceptual entre la imagen, la metáfora y el símbolo (225). Su discusión gira en torno a la lírica, pero revisan también imágenes

visuales al señalar el uso de símbolos en la iconografía cristiana. Su conclusión es que, aunque puedan señalarse diferencias notables entre los conceptos, su comportamiento como figuras del lenguaje literario siempre oscila entre esas definiciones. Las imágenes poéticas implican el entrecruzamiento de las realidades aludidas directa e indirectamente por los signos que las constituyen, como ya lo han señalado también Helena Beristáin y Carmen Bobes, y al existir este entrecruzamiento, los signos muestran un comportamiento metafórico. Los símbolos son siempre —y la iconografía surrealista trae este carácter metafórico al frente— un entrecruzamiento de realidades; en el caso de esta vanguardia, la realidad interna del artista y la figuración icónica por la que se le representa.

El resultado es un conjunto de estrategias discursivas que manifiestan, a través del cuadro o el poema, la relación denotativa-connotativa de la metáfora como tropo retórico. La connotación psicológica se observa entre el símbolo, imagen asociada, y aquello con lo que establece una relación de semejanza. En el surrealismo, más veces que las que no, esta semejanza se comporta como espacio vacío que demanda una interpretación, como se ha señalado, basada en la analogía.

Ésta es justo la coyuntura en la que contundentemente se coloca *Gris*. La principal herramienta de significación de este título es la asociación simbólica tendida entre las imágenes, la iconografía que configura el relato audiovisual interactivo del juego, y aquello a lo que refiere en el espectro emocional.



Figura 26 - *Gris* (Devolver Digital, 2018).

En contraste con el surrealismo pictórico clásico, *Gris* recurre a una iconografía bastante simple y explícita en sí misma, aunque siempre de carácter simbólico. El motivo visual que domina la narrativa del juego es la imagen de la mujer. El avatar anónimo es claramente un personaje femenino, aunque su silueta no enfatiza nunca su cuerpo, pues usa una vestimenta amplia y holgada. El cuerpo femenino, sin embargo, aparece constantemente, conforme el avatar recorre los espacios del juego, en forma de esculturas rotas, como se ve en la figura anterior, en diferentes posturas expresivas, de lamento, vulnerabilidad, reflexión o paz. Estas esculturas cumplen una doble función narrativa; son, por un lado, objetos reales en el mundo onírico del relato con los que el avatar interactúa de varias maneras (su significación dentro del mundo del juego nunca queda del todo clara, pues el espacio de esta historia tiene una naturaleza metafísica inconcreta, y no hay una razón explícita de por qué esas estatuas existen); pero son, más determinadamente,

símbolos del viaje emocional del personaje principal, cuya significación está dirigida al jugador como intérprete.

En tanto símbolos, estas esculturas resultan explícitas también porque su sentido metafórico de semejanza está, en parte, en la imagen misma, la expresividad corporal por sí sola denota un claro estado emocional, pues recurre más claramente a lo que Umberto Eco llama códigos de reconocimiento, elementos propios del objeto representado que se interpretan con base en la experiencia real (179). Sin embargo, el sentido alegórico no está solo en la expresividad corporal. Las esculturas aparecen siempre fragmentadas, rotas; en esta clara estrategia metafórica de la imagen, el espacio para la interpretación se abre exponencialmente: ¿por qué están rotas? ¿Qué representan alegóricamente, por un lado, y en tanto objetos en el mundo del relato?

En el surrealismo pictórico, los cuerpos monolíticos fragmentados son un motivo visual recurrente. Salvador Dalí, por ejemplo, en *La metamorfosis de Narciso* (figura 27) ilustra el clásico mito griego, en el que Narciso se enamora de su propio reflejo en la superficie del agua y se arroja a su muerte, mediante un desdoblamiento en dos figuras pétreas fragmentadas, una que muere y otra que resurge a la vida en forma de la flor homónima que crece entre las grietas. El cuadro es, pues, una representación simbólica, no figurativa, de un proceso emocional psicológico denominado justamente a partir del relato mitológico: el narcisismo (Maurell, 2005). En el caso de *Gris*, la representación simbólica de estos cuerpos pétreos se liga también con nociones de fragilidad emocional, aunque de distinta índole, y de una identidad incompleta; vale la pena señalar, incluso, la coincidencia en la aparición de nueva vida en forma de flores surgiendo de las piedras fragmentadas.

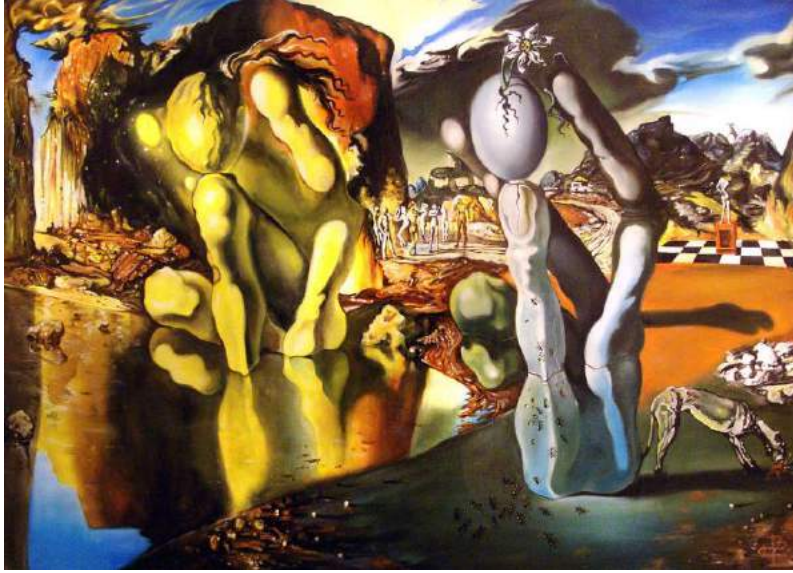


Figura 27 - Arriba, *La metamorfosis de Narciso*, Salvador Dalí (1937); abajo, *Gris* (Devolver Digital, 2018).

Un aspecto trascendental para la interpretación de estos códigos es también el conjunto de sus elementos intertextuales, las referencias artísticas presentes en el lenguaje visual de *Gris*. La animación del juego está realizada esencialmente a mano, como los dibujos animados tradicionales, que luego es digitalizada para

permitir integrarla al código informático. En primera instancia, este tipo de imágenes rompe con los estilos visuales más comunes en la producción de videojuegos actuales, y recuerda más bien a la animación infantil popularizada por Walt Disney a partir de los años 30 del siglo XX. El juego superpone un filtro granuloso a las secuencias cinemáticas principales, y, en conjunto con el uso de texturas lisas y planos superpuestos que casi eliminan la profundidad de campo, parece aludir también al estilo del director de animación Chuck Jones, famoso por producir los clásicos animados de Warner Bros., así como cortos de ambición cinematográfica de mayor envergadura, como *The Dot and the Line* (Metro Goldwyn Mayer, 1965) y *The Bear that Wasn't* (Metro Goldwyn Mayer, 1967). Por otra parte, la dirección de arte de *Gris* a cargo de Conrad Roset, cuya obra general⁶⁷ y su trabajo para este juego se caracterizan por un estilo de colores planos en acuarela, está claramente alimentada por el *art nouveau* francés de principios de siglo XX, en particular los diseños de Alphonse Mucha, Henri de Toulouse-Lautrec y Théophile Alexandre Steinlen, así como del surrealismo minimalista de Joan Miro, los cuales a su vez son herederos del romanticismo pictórico, el impresionismo y las vanguardias de inicio del siglo en general.

Esta red intertextual, los íconos del surrealismo y las referencias al arte de vanguardia y la animación, forma parte del código para la interpretación de *Gris* en tanto confiere un “aura” artística al diseño visual. Es posible, desde luego, encontrar o establecer puentes de referencia intertextual a partir de cualquier juego, como lo es en cualquier obra artística o literaria, pues la naturaleza del arte es la

⁶⁷ La cual puede revisarse en su página web oficial: <https://www.conradroset.com/portfolio>

intertextualidad; pero juegos cuyas referencias apuntan a una esfera culturalmente asociada con la historia del arte plantearán a los jugadores un horizonte de expectativas categóricamente distinto al de juegos que encuentren sus referencias en otros juegos contemporáneos, o en estilos visuales predominantes en otros medios narrativos populares.⁶⁸ *Gris*, al aludir a estas expectativas, demanda tácitamente un tipo de interpretación mucho más contemplativa y reflexiva que un juego de tirador en primera persona ambientado en un contexto militar o un juego de carreras automovilísticas en el que la estética visual sea meramente práctica y funcional para los objetivos de la competencia.

La red intertextual conmina a una interpretación no solamente basada en el mero reconocimiento de los signos y símbolos presentados, sino en el propio carácter artístico de los elementos intertextuales traídos a la pantalla y la propuesta visual del juego en sí misma. Las semejanzas establecidas en las metáforas de la estética visual serían pasadas por alto por los jugadores si la red intertextual no los llamara a plantearse una lectura más profunda de su experiencia con el juego.

4.2.2 Demoler y esculpir la identidad

Sigue descubrir el otro aspecto capital que determina los procesos de interpretación configurados en *Gris*, la propia narración, y las acciones que el jugador debe llevar a cabo como configuración de segundo grado.

⁶⁸ Un porcentaje importante de los videojuegos producidos y comercializados en todo el mundo durante los años 90 fue de origen japonés, y recogía notas del diseño de las populares historietas conocidas como *manga*, y de la animación tradicional japonesa, *anime*; en la actualidad, incluso juegos de origen no japonés persisten en esa línea de diseño.

Aunque la carga significativa de las imágenes como símbolos sin duda es un rasgo determinante de *Gris* como obra narrativa, en realidad esos sentidos dispersos en las imágenes son llevados a su última consecuencia en la interpretación a través de la dimensión configurativa del relato, el cual puede reseñarse de la siguiente manera:

Una mujer⁶⁹ que duerme posada sobre la palma de una mano de piedra despierta y comienza a cantar, lo que la hace entrar en cierta forma de éxtasis. No obstante, al mismo tiempo que la mano de piedra comienza a desmoronarse bajo sus pies, la mujer pierde la voz y se ve impedida para seguir cantando, lo cual se manifiesta en un ataque de confusión y duelo. La mano de piedra se desmorona por completo y la mujer cae al vacío. Cuando llega el fondo de su descenso, se da cuenta de que todos los colores a su alrededor se han desvanecido, y el mundo está apenas delineado por tonos grisáceos. En ese momento el jugador toma control de la avatar y la llama a levantarse y caminar, pero unos segundos después ella se desploma y le impide al jugador seguir desplazándose. Luego de unos momentos más, la mujer se levanta de nuevo, permitiendo al jugador finalmente tomar control pleno sobre el personaje. La mujer entonces sigue adelante para encontrar un desierto sobre el que se levantan las ruinas de una ciudad antigua, en la que habitan estatuas de piedra con la figura de mujeres en estado de duelo. Entre estas ruinas encuentra los fragmentos de la mano de piedra que la sostenía mientras cantaba, y

⁶⁹ Dada la ausencia total de narración verbal, nunca se da a conocer un nombre para designar a la protagonista; los periodistas en sus reseñas normalmente se refieren a ella como Gris, dado el título del juego, y los miembros del equipo de Nomada Studio también utilizan ese nombre para referir al personaje en entrevistas y descripciones del juego. Se prefiere para este análisis, no obstante, persistir en el carácter ambiguo del relato meramente visual y no otorgarle un nombre al personaje.

en ese momento, de su interior brota una ráfaga de color rojo que tiñe el espacio a su alrededor. El desierto se torna rojizo y los contornos de los objetos se vuelven más sólidos, permitiendo a la mujer observar y explorar el espacio. Mientras caminaba, la mujer encontró unas luces fatuas como estrellas que comenzaron a seguirla, y cuando llega al centro de la ciudad antigua, estas estrellas se elevan para formar una constelación en el cielo.



Figura 28 - *Gris* (Devolver Digital, 2018).

A partir de ese momento, sin ninguna narración verbal que lo haga explícito, se infiere que el objetivo del juego es devolver uno por uno los colores al mundo y encontrar el resto de las estrellas para completar la constelación. La aventura llevará a la protagonista por distintos parajes y a una confrontación con el único enemigo del juego, un ente oscuro metamórfico que toma la figura de diversos animales y persigue a la mujer en diferentes momentos de su travesía. La identidad de este antagonista no queda clara al inicio, pero como todos los elementos visuales de

Gris, su significación simbólica se construye conforme se desarrolla el relato, y su identidad final, aunque metafórica y ambigua, se revela como trascendental.

Ahora resulta conveniente delinear las implicaciones de sentido en las acciones del jugador. Como se mencionó al comienzo del capítulo, ninguna de las acciones del jugador en el marco de las mecánicas implica violencia. A pesar de la existencia de este ente antagónico (que de hecho no se revela como parte de la trama sino hasta que termina el primer tercio de la misma, aproximadamente), las acciones posibles de llevar a cabo por la avatar se relacionan únicamente con posibilitar el desplazamiento por el espacio del juego, y nunca con alguna forma de agresión.

La noción de narración cronotópica explorada en el análisis de *Dark Souls*⁷⁰ es también trascendental en el caso de *Gris*, pero con sus particulares implicaciones. Tales implicaciones ya se han explorado en la reflexión hecha hasta aquí en torno al carácter surrealista de las imágenes que articulan el mundo del juego: desplazarse por el mundo es narrarlo, narrárselo uno mismo a través de la exploración, y explorar el mundo de *Gris* es contemplar su iconografía surrealista simbólica.

A diferencia de *Dark Souls*, *Gris* presenta una narración por demás sencilla de seguir, es casi del todo lineal incluso en los momentos que se le otorga cierta libertad de secuencia en la trama al jugador. Por ejemplo, la cuarta sección del juego, que coloca a la avatar en un espacio subacuático que puede explorar más libremente ya que le es posible moverse por el agua sin la restricción de la gravedad,

⁷⁰ Realizada en el apartado 3.3 de esta tesis.

le pide al jugador que colecte cuatro de las estrellas con las que completará la constelación antes de permitirle seguir adelante. Estas cuatro estrellas se encuentran en una serie de grutas unidas por túneles que se conectan con una cámara central. El jugador comienza esta pequeña misión justo en esa cámara, y puede decidir cuál de los caminos tomará primero. No obstante, esta libertad no tiene injerencia en el desarrollo general de la trama; toda esta sección puede interpretarse, narratológicamente hablando, como un solo episodio o función narrativa, que en la secuencia lógica funcional de las acciones se coloca en un punto preciso.

Es en ese sentido que la trama es mucho más lineal que en *Dark Souls*, o incluso que en *Final Fantasy VI*. A diferencia de estos otros ejemplos, que pueden darse la libertad de “esconder” ciertos elementos del mundo de la vista de sus jugadores, *Gris* requiere de su jugador/espectador ser testigo de todos los momentos importantes de la historia, y todas las representaciones visuales del mundo con las que el juego configura su sentido, sin dejar demasiados cabos sueltos, pues la propia trama central es ya lo bastante ambigua en su naturaleza metafórica.

Al desarrollarse la trama se desarrollan también las habilidades de la avatar. Una parte importante del desenvolvimiento de los episodios del relato es el descubrimiento de nuevas habilidades, que se manifiestan como nuevas acciones posibles de realizar por parte del jugador, y como metáfora del progreso emocional del personaje principal. Además de caminar y saltar, las dos acciones más recurrentes y necesarias, en cada episodio la mujer necesita descubrir nuevas habilidades para proseguir su camino. En el episodio del desierto rojo, la avatar

descubre la habilidad de transformarse en un bloque pesado, con lo que puede mantenerse en pie en las tormentas de arena sin ser arrastrada por el viento, y puede desmoronar objetos frágiles al dejarse caer sobre ellos para despejar un camino o colapsar el techo de estructuras cerradas.

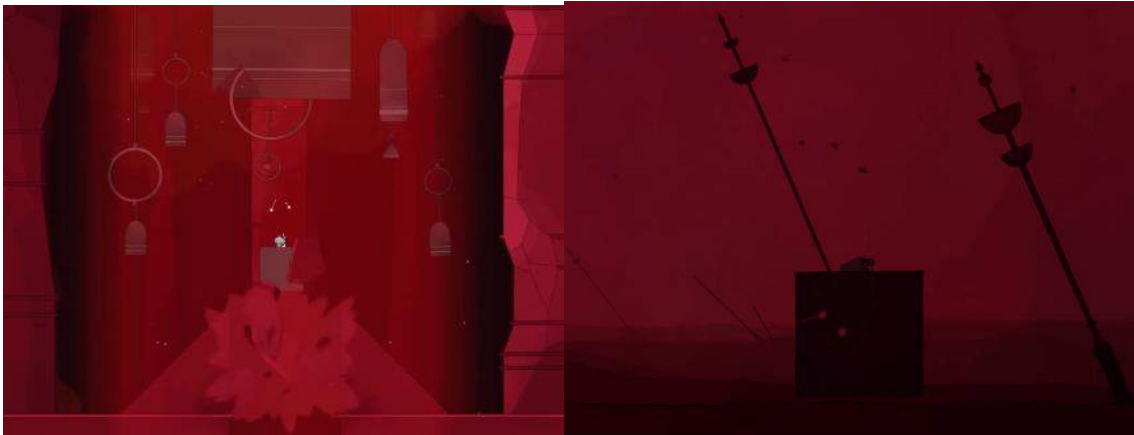


Figura 29 - Detalles de la transformación en bloque. *Gris* (Devolver Digital, 2018).

Este aspecto, el descubrimiento de nuevas acciones posibles de realizar por parte del jugador, resulta en especial notable, pues es el que más determinadamente depende del medio por el que se configura esta historia, los videojuegos. Más que en cualquiera de los otros casos analizados en esta tesis, un espectador que vea la pantalla en la que se proyecte una partida de *Gris*, pero no sea él o ella quién tenga el control en sus manos, podrá no solamente enterarse del sentido de la historia, sino que podrá disfrutarla (aunque esto variará con cada individuo, por supuesto) como a una narración audiovisual tradicional, como una película animada; esto se refuerza con la notación que hace Hans-Georg Gadamer en *La actualidad de lo bello* al explicar que observar el acto de jugar de otros es un

acto inmersivo en sí mismo, y vuelve partícipe al espectador (32-33). No obstante, las acciones realizadas por el jugador en sí mismas comportan sentido, como se ha visto en todos los análisis hasta aquí, por lo que la experiencia de jugar y ver a alguien jugar son esencialmente distintas, como se verá a continuación.

Desde el propio inicio del juego se tiende este puente interpretativo entre interacción e imagen. Cuando el jugador toma por primera vez control sobre la avatar (lo que sucede apenas unos dos minutos después de dar inicio a la partida y haber observado la cinemática inicial), es explícito que la mujer está en un estado depresivo, dada su postura corporal y los acontecimientos recién representados. El jugador esperaría tener control directo sobre la avatar independientemente del estado de ánimo intradiegético del personaje; no obstante, esta expectativa se ve inmediatamente quebrantada al desplomarse el cuerpo de la mujer y no permitir el desplazamiento a voluntad del jugador por unos segundos. De esta manera, la acción misma es imbuida de sentido por la configuración del juego: la narración de cierta forma “obliga” al jugador a experimentar el desarrollo emocional del personaje en la pantalla en su propia experiencia al arrebatarse el control directo y volverlo tan incapaz de seguir adelante como al personaje mismo. Así, las acciones del jugador son en sí mismas simbólicas, lo que revela su carácter de signos, y en el caso de *Gris*, se integran a la general naturaleza metafórica del juego.

De esta naturaleza simbólica son emblema justo las nuevas habilidades aprendidas durante el desarrollo de la trama. Cada sección de la trama del juego puede interpretarse como una de las etapas del proceso del duelo según el célebre modelo psicológico de Elisabeth Kübler-Ross: negación, ira, negociación, depresión y aceptación. De hecho, esto se constata con ciertos elementos de información

paratextuales sobre el proceso creativo de *Gris* a los que se puede acceder una vez que el juego ha sido terminado, de manera similar a los típicos documentales del “detrás de cámaras” contenidos en los formatos de video caseros, DVD, Blu-ray, etc.; de cualquier forma, ni conocer esta información o siquiera tener familiaridad con el modelo Kübler-Ross es necesario para interpretar el desarrollo emocional del personaje principal, sino que solo plantean un contexto más amplio en torno al proceso creativo del juego. Tomando esto en cuenta, las habilidades que descubre la avatar en su travesía son símbolos de este desarrollo emocional. Así como para atravesar las cuevas subacuáticas la avatar descubre la habilidad de sumergirse indefinidamente bajo el agua, o para moverse entre las copas de los árboles en el bosque descubre la habilidad de flotar para permanecer más tiempo en el aire, también descubre que es posible seguir adelante en su proceso emocional de redescubrimiento y encontrar nuevas formas de ser y de relacionarse con el mundo, incluso en medio del duelo.

La más significativa de estas habilidades es la última, que es además la única que no es realmente nueva: el canto. Durante todo el juego, el jugador ha tenido a su disposición un botón del control exclusivo para indicar a la avatar que cante. Sin embargo, cada vez que se presiona ese botón, el personaje apenas es capaz de exhalar una bocanada de aire que deja entender su incapacidad para entonar el canto. Esto permite inferir un particular sentido en la línea de las acciones como metáforas, que la protagonista está impedida para realizar esta acción tanto como el propio jugador, y que siquiera intentarlo resulta fútil, pese a la siempre latente posibilidad de intentarlo. Pero en la última etapa del relato, una vez que todos los colores han vuelto al mundo, la protagonista recupera su voz, el jugador puede

presionar el botón dedicado a la acción de cantar y con ello infundir vida sobre ciertos objetos en el mundo, como el árbol que se muestra en la siguiente figura:



Figura 30 - *Gris*. Los círculos alrededor del personaje indican el efecto de su voz (Devolver Digital, 2018).

Al dotar a estos objetos de vida, se abren nuevas posibilidades de interacción con ellos, necesarias para superar esta última etapa del juego. Pero en cuanto a la significación emotiva de esta acción como símbolo, recuperar la voz y el canto cierra satisfactoriamente el hilo narrativo de la historia, la protagonista ha recuperado eso que había perdido y con ello restituye su identidad.

En este punto de la trama queda nada más devolver el resto de las estrellas a la constelación y descubrir el efecto que ello tendrá en el mundo. Al regresar al centro de la ciudad, la protagonista devuelve las estrellas al cielo, con las que construye una escalera de luz que le permitirá ascender a las alturas. Pero en ese

momento se revela la forma final del ente oscuro, un rostro de mujer que asemeja al de la propia protagonista.



Figura 31 - *Gris* (Devolver Digital, 2018).

Esta última representación de la identidad del antagonista permite al jugador arrojar al fin sentido con respecto del mismo en el contexto surrealista de la historia. Precisamente porque su identidad, como todos los demás aspectos del juego, permanece siempre ambigua, no existe una sola interpretación unívoca⁷¹ sobre la identidad del antagonista, pero la línea más reconocible es la que establece relaciones de semejanza con algún rasgo emocional del personaje principal, por lo que el ente oscuro podría ser una representación de su propio miedo, de su

⁷¹ Una anécdota interesante al respecto es que, en la conferencia impartida por Conrad Roset en el Japan Weekend Madrid 2019, un participante de la plática le preguntó directamente cuál es el sentido de la historia. Conrad se negó a contestar, argumentando que hacer pública su interpretación del relato como autor menguaría las distintas interpretaciones que cada uno de los jugadores puedan darle en lo individual.

incapacidad de superar sus limitaciones o de los traumas psicológicos que le impiden desarrollar resiliencia; en pocas palabras, su principal enemiga es ella misma.

El ente oscuro devora a la protagonista y la transporta al fondo de un mar negro y viscoso, lo que de inmediato hace surgir la idea de que ese mar está hecho de la misma materia que el mismo ente oscuro. Pero la avatar logra alcanzar la superficie, y haciendo uso de su habilidad más íntima, su canto, llama a la vida a la estatua de la mujer. Los trozos de piedra de la efigie se reincorporan por completo, y logra al fin sostener a la protagonista en su palma sin desmoronarse. El canto se intensifica y hace que el ente oscuro se desvanezca por completo. La estatua lleva a la mujer al centro de la ciudad, y ésta asciende por la escalera de estrellas para desaparecer entre la luz y las nubes.

Vale un último señalamiento con respecto de la naturaleza intertextual de este título a la luz de la trama ya desarrollada por completo. Aunque Roset no menciona alguna alusión al cuento clásico de Hans Christian Andersen “La Sirenita”, algunas coincidencias son bastante notables, tanto en lo anecdótico como en lo simbólico, como para al menos sospechar de una influencia directa. La pérdida de voz de la protagonista de *Gris* es la más evidente de estas coincidencias. Aunque el personaje de Andersen sacrifica su voz de manera voluntaria en contraste con la pérdida repentina de la voz de la avatar en el juego, la consecuencia de esta carencia es equivalente en ambos casos, la pérdida de la identidad. También en ambos casos, el proceso para resarcir el daño, despertar el amor del príncipe para luego sacrificarse por él en el cuento, y el viaje de autodescubrimiento y superación del duelo en el juego, comparten puntos importantes. La Sirenita descubre la

posibilidad de trascender a un nuevo plano espiritual en las nubes y el viento, mientras la avatar en *Gris* asciende al cielo y se desvanece entre las nubes una vez que ha alcanzado esa trascendencia al recuperar su voz y conquistar sus miedos. Por último, ambas obras construyen un relato de iniciación (*bildungsroman* o *coming-of-age story*, son los términos más tradicionales en literatura para referirse a este tipo de historias), cuyo aspecto simbólico es justamente la consolidación de la identidad como signo de madurez, casi siempre a través de la pérdida o el sacrificio.

Estas coincidencias, además de contribuir a la red de signos intertextuales del juego, permiten encontrar ciertas venias de interpretación que van más allá de lo visual estético hacia lo propiamente literario, y concretamente hacia los temas que obras como la narrativa fantástica de H. C. Andersen articulan alrededor de la niñez. Aunque no está definido con claridad un rango de edad en la audiencia a la que el juego se dirige (como se ha señalado en apartados anteriores, los consumidores del medio en general son en su mayoría adultos de 20 años en adelante), y los rasgos físicos del personaje en *Gris* son deliberadamente ambiguos también en ese aspecto, las relaciones intertextuales señaladas apuntan a la reflexión en torno a la recuperación/construcción de la identidad como una forma de rito de iniciación, y ello además como forma de liberación tras haber sido víctimas de aquello que Beatriz Alcubierre denomina *infantilización*, el despojo de su agencia ante el mundo tanto por factores circunstanciales propios del desarrollo físico-psicológico de los primeros años de vida, como de las presiones sociales e institucionales ejercidas históricamente sobre esta población (341-42). Que el jugador sea agente de este proceso en el juego lo coloca en el rol tanto de guía de

este desarrollo (como la ayuda sobrenatural en la jornada del héroe), como en partícipe del proceso mismo.

Se ha constatado que no son solamente los símbolos visuales los que comportan una estética surrealista, sino que la propia historia narrada en *Gris*, en tanto conjunto de acciones estructuradas en una trama, es también simbólica, o más propiamente, alegórica. Debe tomarse en cuenta que este tipo de alegorización no es una característica eminente del surrealismo, sobre todo en su concepción y manifestaciones más tempranas, en las que la libre asociación de imágenes toma formas caóticas más parecidas al collage; sirva de ejemplo el clásico filme surrealista *Le chien andalou* (1929) de Luis Buñuel, en el que la trama, si bien evidentemente simbólica, no enarbola una alegoría en torno a un tema concreto de manera tan precisa como *Gris* en torno al duelo y el desarrollo psicológico.⁷² Esta distinción es importante, pues plantea un contraste con cualquier otra narrativa que no pretenda ser alegórica de la misma manera. Cualquier relato trata sobre temas con distinta aplicabilidad a la realidad del lector, espectador o jugador; en ello consiste el espacio de posibilidad abierto por el texto. Pero esa posibilidad se erige justamente sobre una cierta verosimilitud tangible del mundo construido por el relato, sus espacios y sus personajes como una realidad válida en y para sí misma. Los relatos alegóricos de la naturaleza que comporta *Gris* no se fundamentan en esta verosimilitud del mundo del relato, sino en su sentido metafórico, en eso que

⁷² Pero la alegoría sí puede estar presente tanto en cuadros como en filmes surrealistas; *8½* (1963), de Federico Fellini, aunque con un tono casi tan ambiguo como el de Buñuel, sí que construye una alegoría en torno a la identidad del protagonista y la industria cinematográfica.

quieren decir a través del acto discursivo que es el texto, en este caso, el juego. Con ello no se quiere decir que el relato sea solo un accesorio al discurso; si así fuera, sencillamente no habría relato, solo discurso. Pero el mundo del relato sí se manifiesta como menos tangible, menos contenido en sí mismo, y más dependiente de aquello que quiere transmitir como ideas. Con ello es posible concluir que un juego surrealista como *Gris* está más emparentado con la poesía y la pintura que con la narrativa literaria o el cine, por lo que los códigos para su interpretación están también más en línea con el análisis poético y pictórico, o al menos requieren más patentemente de estas herramientas que otras narraciones que develan un sentido más concreto y figurativo, como los realizados en el capítulo anterior.

La dimensión de la configuración de segundo grado se ha manifestado también como metafórica simbólica. Una crítica recurrente a *Gris* entre las reseñas realizadas en el ámbito del periodismo de videojuegos es que la parte de la jugabilidad (*gameplay*) es su aspecto más endeble, en tanto no propone nada radicalmente novedoso para el género de plataformas en dos dimensiones, si bien su nivel de ejecución resulta sobresaliente en lo técnico (*Skill Up*, 2018). Y efectivamente; el propio Roset admite que algunas pruebas del juego pueden parecer nada más que trámite para marcar los requerimientos de un título de este tipo. Sin embargo, dado el énfasis en los otros aspectos significativos del juego, y la carga simbólica ya explorada de las acciones del jugador, se concluye que estas pruebas y obstáculos se integran a la intencionalidad general de *Gris*: la historia relata el proceso de desarrollo y superación emocional del duelo, y las pruebas de destreza y acertijos que el jugador debe superar a través del avatar simbolizan esa travesía, el esfuerzo interno del personaje que el jugador comparte a través del

control y su propio esfuerzo físico y mental, por nimio que puedan parecer a cada jugador en lo particular. El hecho de que las reglas del juego no prevén un estado de fallo, es decir, no es posible “perder el juego” por fallar o “morir”, como en los juegos de plataformas clásicos, es significativo en sí mismo: en el juego, como en el duelo, siempre es posible seguir adelante.

4.3 *What Remains of Edith Finch*: mirar a la muerte a los ojos

What Remains of Edith Finch, lanzado originalmente en 2017 para Windows OS, Playstation 4 y Xbox One por la distribuidora Annapurna Interactive, y desarrollado por el estudio independiente Giant Sparrow de Santa Mónica, California, es el caso de análisis más complejo de describir en términos tradicionales de género, aunque en la práctica resulte bastante sencillo de seguir tanto en lo mecánico como en lo narrativo. El título adopta elementos principalmente de un género que existe en el medio por lo menos desde los años 70, el juego de aventuras (*adventure game*). Aunque tal denominador resulta muy vago semánticamente, es un género muy bien delimitado y reconocido en el ámbito de los videojuegos, y ha resurgido con ímpetu notable a partir de la oleada del desarrollo independiente de la última década. Tal género se caracteriza por un manejo minimalista de mecánicas, reducidas por lo general a seleccionar elementos visuales mediante un cursor y resolver acertijos para permitir el desarrollo de una trama presentada a través de texto y elementos audiovisuales, y, en algunos casos, por la toma de decisiones que hace divergir la trama en uno u otro sentido, al estilo de los libros *Choose your own Adventure*. Pero

este juego presenta muchos otros aspectos propios de diversos géneros, como los exploradores en tres dimensiones (socarronamente llamados *walking simulators*, aunque la denominación se ha legitimado entre el público y los desarrolladores), los juegos de plataformas, juegos de supervivencia y juegos de mundo abierto.

Ian Dallas, director creativo del título, prefiere no ajustarse a ninguna categorización tradicional de los videojuegos y lo describe en términos más bien literarios: una colección de relatos cortos con los que el jugador interactúa de manera independiente, amparados y conectados bajo la narración global del personaje principal. Y esta influencia literaria, lejos de ser incidental, permea todo el juego, de la misma manera que la influencia del arte de vanguardia permea a *Gris*. Aunque los aspectos intertextuales no son tan cruciales de la manera que lo son para el caso anterior, las influencias literarias en *What Remains of Edith Finch* son constitutivas de su configuración discursiva, y de su sentido como narración.

Un aspecto que atraviesa de forma contundente esta naturaleza literaria del juego, y que es, por otra parte, particular y trascendental para los videojuegos como medio, es la perspectiva desde la que se experimenta la narración, la primera persona. La diferencia entre primera y tercera persona para el narrador es un elemento de análisis ya clásico de la narratología literaria, y en los videojuegos se ha convertido también en una categorización fundamental, tanto para lo narrativo como para lo mecánico interactivo. En la actualidad, uno de los géneros más exitosos en la industria es el tirador en primera persona (*First-person shooter*), pero la perspectiva que lo caracteriza no es exclusiva de los juegos de disparos. *What Remains of Edith Finch* está muy lejos de este carácter, y en su lugar aprovecha la

primera persona como forma de representación metafórica de la identidad de los personajes y la manera en que el jugador la interpreta.

El presente análisis propone en primer lugar un panorama general de la perspectiva de la primera persona como elemento narratológico y sus implicaciones hermenéuticas en los videojuegos como medio; se aprovecha aquí la oportunidad que para ello abre este título, pues ninguno de los anteriores casos había presentado esta característica. Con ello como relieve, se aborda luego la narración interactiva/literaria alrededor de la cual giran los elementos más significativos de *What Remains of Edith Finch*, en particular la representación metafórica visual de los diversos relatos cortos que conforman la trama. Al fin, es posible concluir que el título se presenta como una conjunción deliberada de elementos literarios e interactivos, y configura un relato que permite al jugador experimentar metáforas interactivas en distintos niveles narrativos sobre la naturaleza de la memoria y de la muerte.

4.3.1 La primera persona en los videojuegos: ver con otros ojos

La perspectiva en primera persona como posibilidad de representación en los videojuegos consiste en colocar el punto de vista del jugador, visualizado en la pantalla, en los ojos del avatar, de tal manera que, en lugar de ver directamente el cuerpo del avatar y el espacio que le rodea, se infiere la presencia del mismo como la corporalidad que alberga el propio punto de vista; es decir, que lo que ve el jugador en la pantalla representa lo que ve el personaje en control del jugador; más aún, una presunción común entre jugadores, diseñadores y críticos es que la función

capital de la representación en primera persona es hacer sentir al jugador como parte del propio mundo del juego, colocarlo *a él o ella* en el juego⁷³.

El punto de vista de primera persona permite al jugador percibir el juego a través de los ojos del personaje, observar el mundo de cerca, dando una clara visión del escenario en frente del mismo. Se cree que esta perspectiva proporciona la más inmersiva sensación para el jugador⁷⁴. (Denisova 1)

Este tipo de visualización existe como herramienta para el diseño al menos desde finales de la década de los setenta, y aunque se consolidó de forma contundente en el imaginario del medio en 1993 con el lanzamiento de *Doom*, del equipo ID Software, parangón de los tiradores en primera persona, títulos de otros géneros ya habían recurrido a esta perspectiva; RPGs como *Ultima* (1980) o *Wizardry* (1980), o el simulador de combate en tanques militares, *Battlezone* (1981).

What Remains of Edith Finch está configurado en su totalidad desde una perspectiva en primera persona, a pesar de que, por la manera en que el relato está estructurado, el personaje principal cede constantemente su punto de vista al de otros personajes, por lo que el juego coloca al jugador detrás de los ojos de distintos individuos a lo largo de la historia. Para integrar el análisis de este aspecto a la interpretación general de la historia es necesario plantear algunas nociones de la

⁷³ Esta noción ha sido discutida a lo largo de esta tesis, y en general se concluye que este colocar al jugador en el mundo del juego, o *inmersión*, como normalmente se denomina a este fenómeno en diversos ámbitos del análisis de videojuegos, es un término insuficiente, y que el fenómeno se descompone entre diferentes experiencias y prácticas, no solamente en el punto de vista.

⁷⁴ First person POV allows the player to perceive the game through the eyes of the character, observing the world around them up close, giving a clear view of the scenery in front of them. This perspective is believed to provide the most immersive feel for the player. (TdA)

primera persona no solamente como una cuestión de diseño de los videojuegos, sino como un aspecto integral de la configuración de un relato



Figura 32 - *What Remains of Edith Finch* (Annapurna Interactive, 2017).

La perspectiva narratológica literaria es un punto de comparación ineludible. Las denominaciones de primera y tercera persona, que normalmente diferencian entre un narrador personaje y uno extradiegético respectivamente, están motivadas por las categorías gramaticales del sujeto enunciador “yo” o “ella/él”. Pero la narratología más contemporánea, abanderada por teóricos como Gerard Genette y Mieke Bal, ha preferido diferenciar entre *narración externa e interna*, por un lado, y *focalización*, es decir, quién enuncia la narración y a la perspectiva de qué individuo se refiere tal enunciación.

La identidad del narrador, el grado y la forma en que se indique en el texto, y las elecciones que se impliquen, confieren al texto su carácter específico. Además, este

tópico se relaciona profundamente con el concepto de focalización, con el que se ha identificado tradicionalmente. Juntos, el narrador y la focalización, determinan lo que se ha dado en llamar narración. (Bal 126)

Bal luego añade el *actor*, aquello de lo que se predica en la narración, como una variable más, de tal manera que una narración literaria puede construirse con una voz narrativa diferenciada de la perspectiva detrás de la cual se coloca, y a su vez diferenciar ambas del sujeto que realiza las acciones narradas.

Es a esa configuración particular a la que normalmente (pero no de forma exclusiva) se le llama narración en tercera persona. En los momentos de *El Señor de los Anillos*, de J.R.R. Tolkien, en el que el narrador focaliza las andanzas de Frodo y Sam, la focalización casi siempre favorece a Sam, el siervo, y no a Frodo, su señor, pese a que la tarea principal llevada a cabo en la trama le corresponde al último como actor, y, por encima de ello, quien enuncia la narración misma no es Sam, sino un narrador externo a la diégesis.

Cuando narrador, focalización y actor corresponden a una misma figura en la diégesis, se configura lo que por lo general se reconoce como una narración en primera persona. *El corazón delator*, de Edgar A. Poe, resalta como un muy diáfano ejemplo de esta configuración, en la que todo lo narrado es percibido por el narrador, y éste es también de quien la narración predica las acciones, a tal grado que los elementos derivados de su aparente esquizofrenia, imperceptibles para el resto de los personajes, son una realidad irrefutable tanto para el protagonista como para el lector.

Cabe entonces tomar una nota de *La fenomenología de la percepción* de Maurice Merleau-Ponty para apuntalar la trascendencia de la perspectiva como elemento narrativo. El autor propone que cualquier intuición sobre el mundo está mediada por la corporalidad, la dimensión física de quien percibe el mundo.

Cuando me paseo por mi piso, los diferentes aspectos bajo los que se me presenta no podrían revelárseme como los perfiles de una misma cosa (...) si no tuviese consciencia de mi propio movimiento, y de mi cuerpo como siendo idéntico a través las fases de este movimiento. Evidentemente, puedo sobrevolar en pensamiento el piso, imaginarlo o dibujar su plano en el papel, pero incluso entonces no podría captar la unidad del objeto sin la mediación de la experiencia corpórea, ya que lo que llamo un plano no es más que una perspectiva más amplia: es el piso “visto desde arriba”, y si puedo resumir en el mismo todas las perspectivas habituales, es a condición de saber que un mismo sujeto encarnado puede ver, alternativamente, desde diferentes posiciones. (219)

La corporalidad para Merleau-Ponty es justo lo que determina la perspectiva, tanto la física como la lograda a través del espacio abierto por un texto. Así como el “yo” gramático no tiene sentido en sí mismo sino como representación de *ese que habla*, la perspectiva narrativa no comporta sentido sino como posibilidad mediada por la corporalidad que alberga esa perspectiva. En la literatura, esto se manifiesta por las diferentes maneras de representar la focalización, como lo ha explicado Mieke Bal.

La fenomenología de Merleau-Ponty, por supuesto, se extiende mucho más allá de cuestiones narratológicas hasta una reflexión de cómo ser en el mundo, colocado en una corporalidad. Pero sus aportaciones sí que han motivado el análisis hermenéutico de la literatura,⁷⁵ precisamente por su valor para la reconsideración de la focalización como elemento narratológico. Incluso una postura más puramente racional como la de Wolfgang Iser cuando describe el fenómeno del éxtasis frente a la narración implica necesariamente un “estar-en” a través de la individualidad mediada por el cuerpo: para estar fuera del cuerpo tiene que haber un cuerpo que deshabitar, después de todo.

Es posible plantear así una base para el análisis hermenéutico que contemple estas aportaciones teóricas para el caso de la primera persona como perspectiva visual en los videojuegos. Mieke Bal llama la atención a que toda enunciación, externa o interna, implica un sujeto enunciadador, no porque sea un requerimiento narrativo, sino por la propia naturaleza del lenguaje como *sustancia de la expresión* narrativa: *alguien* dice lo dicho, aunque ese alguien sea completamente ajeno a lo que es referido en lo enunciado. Entonces, la corporalidad de la percepción como la propone Merleau-Ponty se manifiesta fenomenológicamente en la figura de ése que enuncia. En el caso del cine, André Gaudreault ya ha dado lugar a pensar que esta corporalidad se disipa en la figura teórica del meganarrador, pues a diferencia del lenguaje verbal, el lenguaje cinematográfico no implica un sujeto que enuncia (63-64)⁷⁶, y la diferencia entre lo que en literatura se denomina primera y tercera

⁷⁵ Un ejemplo relevante puede consultarse en Freydell, Guillermo. “Configuración de identidad en la narrativa del cuerpo vivido”. *Revista Encuentros*, Universidad Autónoma del Caribe. Vol. 17- 01 de enero-junio 2019.

⁷⁶ Esto se ha discutido más ampliamente en el apartado 1.3 de esta tesis.

personas resulta inconsistente, aunque pueda hablarse de todas formas de focalización y actores.

En los videojuegos se presenta una suerte de punto medio entre la narración literaria y la cinematográfica en cuanto a estos elementos estructurales. Como en el cine, los videojuegos tampoco implican, necesariamente, un sujeto enunciador de la narración. Cuando el jugador ve a su avatar desde una perspectiva de tercera persona, no hay un narrador que le esté mostrando al avatar, sus acciones y su entorno; simplemente lo ve, porque esa es la naturaleza del lenguaje visual que comparte con el filme⁷⁷. En todo caso, siguiendo la línea propuesta hasta ahora en esta tesis, el trabajo de narrar es parcialmente propio del mismo jugador dado el fenómeno de la configuración de segundo grado, pero la perspectiva con respecto del avatar no es una decisión que el jugador pueda tomar en la mayoría de los casos⁷⁸. En ese sentido, la perspectiva es por lo general, y muy contundentemente en *What Remains of Edith Finch*, una decisión configurativa de la intención autoral, que en cada caso manifestará su sentido en el marco configurativo de la historia narrada; cabe notar que, desde el punto de vista del diseño, la decisión de los creadores entre una u otra perspectiva está casi siempre más influenciada por su utilidad mecánica que por sus implicaciones de sentido narrativo, aunque ambos aspectos resultan siempre interdependientes.

⁷⁷ Aunque existen casos, por supuesto, tanto en cine como en videojuegos, en los que esto es puesto en vilo, al menos como intención estética, por las propias obras, como cuando a la narración de la cámara se añade una voz que “narra”, y que indica la presencia de un narrador sujeto, y no solo un meganarrador. *What Remains of Edith Finch* es justamente uno de esos casos.

⁷⁸ Aunque la opción de decidir entre una perspectiva de primera o tercera persona sí que es común en juegos de diversa índole. Lo juegos de carreras automovilísticas por lo general le permiten al jugador cambiar entre una vista del automóvil por fuera o desde dentro de la cabina del conductor con un solo comando en el control, por ejemplo.

La primera persona como perspectiva visual en los videojuegos no está, entonces, tan relacionada con la categorización de narración externa o interna como el denominador parece implicar. Es decir, tal relación existe, y sí puede configurarse sentido a partir de ella y su relación con el resto de los elementos narrativos de un juego en específico. Pero como no hay propiamente un sujeto enunciador al que pueda señalarse como dentro o fuera del relato, no puede hablarse realmente de una narración externa o interna a partir exclusivamente de la perspectiva visual. El sujeto narrador es *en parte*, el jugador mismo, pero en términos estrictamente estructurales, el jugador como sujeto será parte de la diégesis solamente cuando el juego se dirija a él o ella directamente en una suerte de rompimiento de la cuarta pared, y aún entonces habría que identificar también la focalización. Así pues, el jugador no está más o menos inmerso en la historia a partir de la perspectiva visual. Pero sí hay una diferencia en la representación de la focalización, la perspectiva en primera persona implica más intimidad, un conocimiento más limitado del mundo dado un punto de vista más reducido, más “corporalizado”, para aludir a la fenomenología de Merleau-Ponty. Qué tan dentro o fuera del mundo del juego se sienta cada jugador dependerá de su particular experiencia.

4.3.2 La interacción como narración, memoria y metáfora

Asentado el relieve para el análisis, queda abordar directamente *What Remains of Edith Finch* como relato.

El título cuenta la historia de Edith, única sobreviviente del legado Finch, una familia instalada en Orcas Island, en el estado de Washington, Estados Unidos, cuyo

patriarca, Odin Finch, emigrara de Noruega escapando de lo que él llamaba la maldición de los Finch, ser víctimas de repentinas y prematuras muertes. Odin zarpa de Noruega remolcando su casa familiar flotante, pero unas leguas antes de llegar a tierra firme en Estados Unidos, la casa se hunde. Odin y su hija logran llegar a salvo, y construyen una nueva casa, que a partir de ese momento se convertirá en el baluarte familiar, y cada nuevo miembro añadiría una nueva habitación. Para cuando Edith tuvo su propia habitación, la arquitectura de la casa se había vuelto caótica.



Figura 33 - *What Remains of Edith Finch* (Annapurna Interactive, 2017).

Sin embargo, al pasar de los años, la maldición de los Finch volvió a manifestarse en la familia. Edie, la hija de Odin, vio morir a la mayoría de sus descendientes de diversas maneras, algunas del todo sobrenaturales e incomprensibles, otras simplemente trágicas. Cuando Dawn, hija de Edie y madre

de Edith sufrió la desaparición de Milton, su hijo menor, decidió internar a su madre en un asilo y abandonar la casa para siempre. Edith, quien entonces tenía once años, perdería a su madre siete años después. En su testamento, Dawn dejó a Edith una llave de entrada a la casa familiar, conminándola a regresar en algún momento. Tiempo después, Edith visita la casa, recorre una por una las habitaciones de sus abuelos, padres, tíos, primos y hermanos, hasta llegar a la suya propia. En cada una, encuentra documentos, cartas y evidencias que arrojan luz sobre las muertes de cada uno. Cuando finalmente llega a la suya, escribe en su diario una carta detallando la visita a su hijo, quien está a unos meses de nacer. Al terminar la narración, el jugador se da cuenta de que la perspectiva que ha estado experimentando no es la de Edith, sino la de su hijo leyendo este diario, y el último plano del juego se aleja mientras deja ver al hijo de Edith dejando flores sobre la tumba de su madre.

Esta reseña deja ver el elemento literario más prominente del título, los diversos niveles narrativos de la historia. En realidad, el descubrimiento final de la perspectiva del hijo de Edith no es tan sorprendente en sí misma, pero sí las circunstancias en que se presenta. El primer cuadro del juego, en el que el jugador ya tiene control sobre el punto de vista, es justamente la perspectiva del hijo de Edith leyendo las primeras páginas del diario de su madre, aunque para ese momento el jugador no tiene conocimiento de ninguna de las identidades ni relaciones de los personajes. El hijo, representado desde la primera persona, abre el diario y comienza a leer. En ese momento la imagen se disipa y cambia ahora a la perspectiva de Edith, que será la que prevalecerá por el resto del relato, mientras comienza su visita por la mansión Finch.

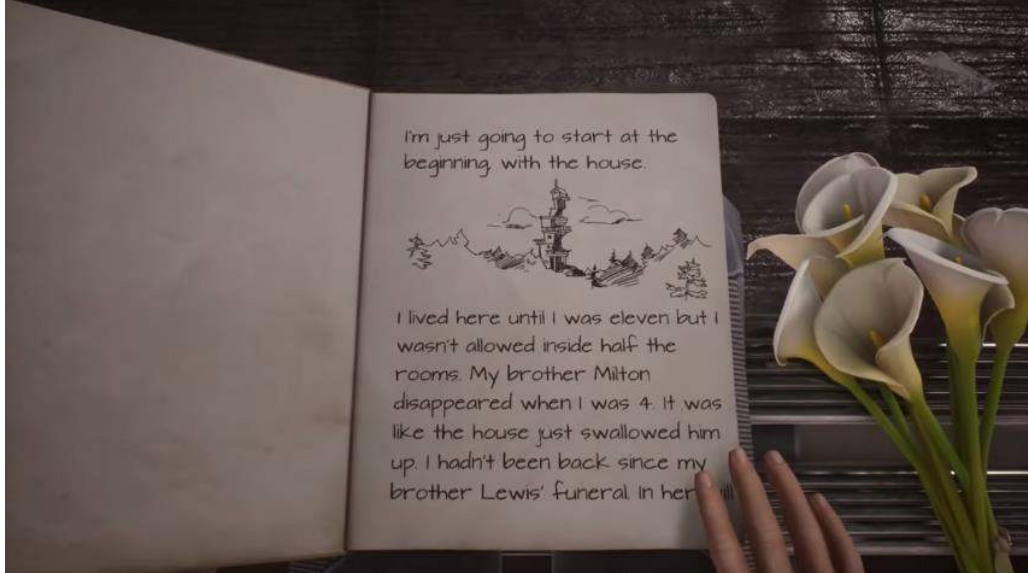


Figura 34 - *What Remains of Edith Finch* (Annapurna Interactive, 2017).

El grueso de la narración se divide entre la perspectiva central de Edith y las diferentes perspectivas a las que el jugador tiene acceso cada vez que ella visita las habitaciones de sus familiares, todas ellas siempre representadas desde la primera persona. De la misma manera que el hijo lee el diario de Edith, ésta lee las cartas o contempla los objetos significativos que traen a la memoria las historias del resto de los personajes, y en esos momentos la pantalla transita a representar la mirada de los tales. El primer relato interno es de los más claros y representativos, la historia de Molly Finch, tía abuela de Edith, que falleciera a los diez años en su habitación, probablemente por intoxicación, aunque esto nunca es aclarado. Molly escribió su propio diario y detalla su última noche con vida, en la que sintió tanta hambre que comió cualquier cosa que le pareció apetitosa en su habitación, la comida de su jerbo y la pasta dental en su baño, y luego cuenta cómo se convirtió en un gato para

escapar por la ventana y seguir comiendo, todo lo cual es representado y experimentado interactivamente por el jugador desde la perspectiva de Molly.



Figura 35 - *What Remains of Edith Finch* (Annapurna Interactive, 2017).

Todas las historias personales escapan del reino de lo cotidiano de alguna manera, lo que deja ver otra de las influencias literarias trascendentales para el juego, el realismo mágico. Por supuesto, lo que se puede catalogar en diferentes formas de narración como realismo mágico ha trascendido ya lo meramente literario, pero Ian Dallas refiere directamente (*The Optional*, 2017) a *Cien Años de Soledad*, de Gabriel García Márquez, como la influencia más importante en la confección de la trama del juego, y esto se vuelve evidente para cualquiera que tenga familiaridad con el texto.

La historia de la familia Finch establece un claro paralelismo con la de la familia Buendía, pues ambas tienen una relación metafísica y generacional con la muerte. Por otro lado, los acontecimientos fantásticos que toman lugar en la historia de *What Remains of Edith Finch* son también paralelos a los de la novela, no necesariamente en el contenido concreto de la trama (aunque ese tipo de similitudes también pueden rastrearse sin demasiado problema), sino en su carácter simbólico

de la identidad de los personajes y de la historia en su conjunto. Una diferencia importante de notar es que en este título los elementos del realismo mágico nunca trascienden de manera categórica las historias de los personajes secundarios, mientras la perspectiva de Edith siempre permanece con un realismo marcado frente a las narraciones fantásticas de sus familiares; aunque parte del discurso metafórico del relato es dejar abierta la posibilidad a que también la realidad percibida por Edith sea tan fantástica como las historias de su familia.

Los elementos estilísticos y temáticos son representados tanto visualmente como a través de las mecánicas del juego. *What Remains of Edith Finch* destaca de entre el resto de los anteriores casos de análisis en que no tiene un conjunto de reglas y mecánicas centrales que medie un sentido global. En *Dark Souls*, el ejercicio de la violencia a través de las acciones básicas en control del jugador articula toda la narrativa; en *Gris*, las habilidades que la protagonista aprenden durante el relato se añaden a las básicas de caminar y saltar que también constituyen la principal forma de interacción del jugador con el mundo del juego. En este título, aunque Edith sí cuenta con dos acciones básicas, caminar para recorrer el espacio tridimensional de la casa e interactuar con diferentes objetos, estas mecánicas no prevalecen en cada una de las historias del resto de los familiares. En su lugar, cada relato corto establece sus propias mecánicas, de tal manera que es posible describir este juego como una colección de pequeños juegos en sí mismo. Estas mecánicas se constituyen como signos que articulan sentidos metafóricos.

En total hay once de estos relatos internos, y vale considerar al menos dos de ellos como muestra de la propuesta narrativa tanto en lo estético como en lo mecánico.

La memoria de Sam Finch, tío abuelo de Edith, de hecho, no cuenta su propia muerte, sino la de su hermano gemelo, Calvin. Cuando Edith visita su habitación, encuentra una nota de Sam en la que recuerda el día en que murió su hermano. Al leerla, el juego coloca al jugador tras los ojos de Calvin meciéndose en un columpio atado a un árbol mientras Sam toma fotografías del horizonte. La mecánica a disposición del jugador en ese momento es sumamente sencilla: con las dos palancas análogas de movimiento del mando (*control sticks*) debe mover las piernas de Calvin, cada una con la palanca izquierda y derecha respectivamente, sincronizadamente hacia adelante y hacia atrás para mecerse en el columpio con cada vez más intensidad, hasta que logre dar un giro completo. El desplazamiento en ese contexto no tiene que ver con la exploración del espacio, sino con una relación metafórica de sentido: el jugador experimenta el esfuerzo de Calvin, colocado en el espacio de su corporalidad como lo estipula la fenomenología de Merleau-Ponty, para lograr dar una vuelta completa en el columpio. Y nada más.



Figura 36 - *What Remains of Edith Finch* (Annapurna Interactive, 2017).

El sentido de competencia, la intención de “ganar el juego” inherente a la enorme mayoría de los videojuegos, tanto narrativos como no narrativos, está ausente en esta experiencia de interacción, no hay un objetivo claro; o más bien, sí lo hay, mecer a Calvin en el columpio, y ello es necesario, pues, si no se lograra, el juego simplemente no seguiría adelante. Pero este objetivo no se plantea como tal, sino como consecuencia directa de la mera experimentación del momento narrativo; lo importante no es mecerse para hacer avanzar la trama, sino simplemente mecerse en el contexto representado en la pantalla. La carta de Sam, que el jugador escucha como narración de fondo mientras se desarrolla la escena, explica cómo Calvin soñaba con poder volar, y como la muerte de su hermana mayor, Barbara, les había hecho reflexionar sobre las cosas que deseaban. Sam cree que Calvin deseaba volar realmente, y había determinado intentarlo sin temer a las consecuencias. La secuencia termina cuando Calvin sale lanzado del columpio

hacia el horizonte. En ese momento la perspectiva vuelve a los ojos de Edith mientras termina de leer la carta.

Es posible interpretar que la acción concreta del jugador en este caso es mínima, y que bien podría tenerse la experiencia del sentido de esa escena sin tener el control en las manos. En esa vaguedad estriba en parte la intención estética de *What Remains of Edith Finch*: es un juego contemplativo, que demanda una reflexión más pasiva que juegos con mecánicas más convencionales. Así como *Gris* conmina al jugador a reflexionar sobre su sentido simbólico a partir de su red intertextual de signos visuales, este juego lo hace a través de su carácter contemplativo al ponerlo en lugar y el punto de vista de cada personaje, tanto en lo visual como de lo interactivo. Esta secuencia inevitablemente hace surgir las preguntas ¿de qué sirve realizar esta acción? ¿cuál es la relevancia de mecerse en este columpio? El resto de los elementos presentes en la secuencia narrativa confiere sentido a la acción, pero también la acción llama la atención sobre sí misma, moviendo al jugador a una interpretación que demanda reflexión. Y aunque el jugador no tiene prácticamente ninguna libertad sobre cómo se desarrolla la trama, sus acciones resultan igualmente necesarias para que la trama se desenvuelva, por lo que su papel como co-narrador persiste.

Un segundo ejemplo es el relato sobre la muerte de Gregory, el hijo que Sam tendría muchos años después de la muerte de su hermano. Sam se casa con una mujer con la que tendría tres hijos, entre ellos Dawn, la madre de Edith. Pero Gregory muere con apenas un año de edad, y el matrimonio de Sam queda afectado al punto del divorcio. Edith encuentra la orden de divorcio firmada por su abuelo, acompañada de un mensaje dirigido a su exesposa, en la que lamenta la muerte de

su hijo. La perspectiva a la que el juego lleva es a la de Gregory momentos antes de su accidente, mientras su madre le da un baño de tina, pero recibe una llamada telefónica del propio Sam, y deja solo al bebé unos momentos.

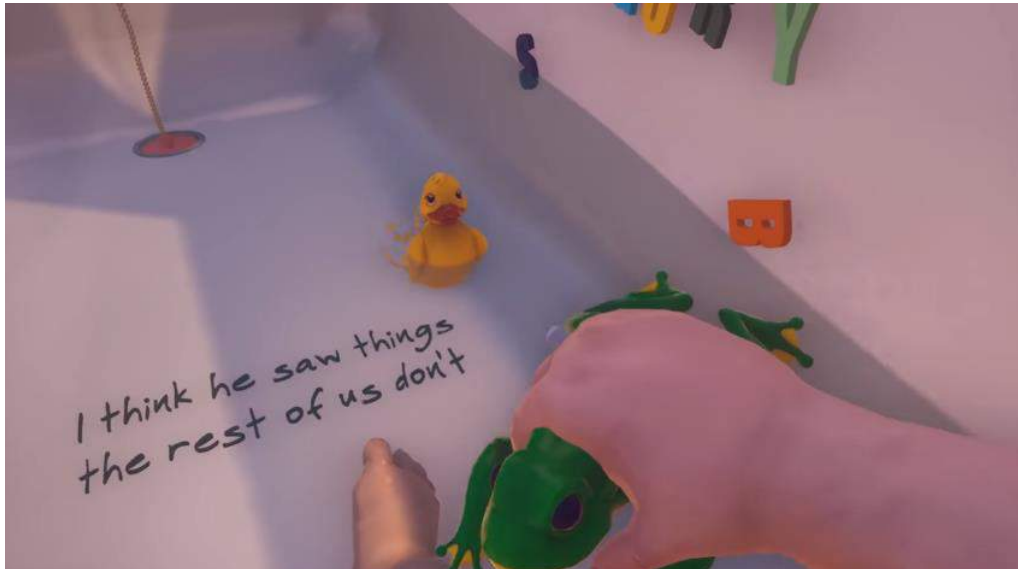


Figura 37 - *What Remains of Edith Finch* (Annapurna Interactive, 2017).

La mecánica puesta en marcha es el control de la rana de juguete de Gregory. Al principio el jugador debe controlar las manos del personaje a través de las palancas de movimiento, pero luego el control se traslada directamente a la rana para moverla de forma independiente, mientras el resto de los juguetes que se van añadiendo al baño toman vida propia. El “objetivo” de esa secuencia es hacer saltar a la rana al presionar un botón en el mando para que haga caer algunos objetos dentro de la bañera, otros juguetes y una botella de jabón líquido. Paulatinamente, los juguetes comienzan a desfilar y bailar frente a Gregory, y en medio de esa fiesta, abren la llave del agua por accidente y la tina se llena hasta el borde. En ese

momento, la perspectiva transita hacia una visión fantástica de un mundo submarino dentro de la bañera mientras la cámara en primera en persona ahora se coloca en la perspectiva de la rana de juguete, fundiendo su identidad con la de Gregory. El jugador nada hacia la coladera de la tina que atrapa a la rana. La imagen entonces se difumina y la perspectiva vuelve a los ojos de Edith para terminar la secuencia.

El sentido de la interacción se muestra como evidente: el carácter de realismo mágico de la escena parece ser una representación de la imaginación de Gregory. Sin embargo, ello se ve conflictuado con el hecho de que los aspectos fantásticos interactúan físicamente con el mundo real, al grado de causar el accidente fatal del bebé. El sentido metafórico más prominente es justo el contraste entre el juego y la imaginación infantil, que es lo que está directamente bajo el mando del jugador, y la inminente fatalidad. Esta escena se coloca hacia el final de la trama, por lo que el tema de la muerte ya se habrá instalado en la mente del jugador; además, el cuadro de un bebé dejado a solas en una tina de baño es un escenario arraigado firmemente en el imaginario cultural contemporáneo, por lo que la propia situación resulta ominosa. Y, como en la escena anterior, la narración dictada por la carta leída por Edith se sobrepone a toda la secuencia como narración auditiva. Sam está hablando de cómo podía percibir con claridad que Gregory vivía en su propia imaginación, y que le hubiera gustado compartirla por más tiempo. Todos estos elementos configuran el sentido que el jugador puede articular como espectador, intérprete y co-narrador.

Ello permite señalar otra influencia literaria del juego, el propio lenguaje. Como se deja ver en las figuras presentadas arriba, a las secuencias visuales se superponen fragmentos de texto que subtitulan la narración auditiva. Esto podría

parecer innecesario dada tal narración⁷⁹, pero el texto está ahí porque funge además un papel mecánico: le indican al jugador las acciones que debe tomar. En los momentos en que Edith recorre la casa, las palabras de su diario, que el jugador escucha en voz de la misma protagonista, se muestran también frente al jugador ocupando un espacio tridimensional, no solamente superpuestas a toda la imagen como los subtítulos tradicionales. Si el jugador da la vuelta a su avatar y mira hacia atrás, dejará de dar la cara al texto. Así, el texto sirve para indicar la dirección que el jugador deberá seguir para hacer avanzar la narración.



Figura 38 - *What Remains of Edith Finch* (Annapurna Interactive, 2017).

Aunque no se supone que el texto sea parte física del mundo, sino que el jugador lo percibe como un elemento extradiegético, su presencia como objeto

⁷⁹ Aunque una discusión relevante y necesaria en los últimos años ha sido cómo implementar formas de accesibilidad a los videojuegos para personas con diferentes tipos de discapacidad. Los subtítulos opcionales para personas con debilidad auditiva es uno de estos mecanismos, y de hecho la mayoría de los juegos de amplia difusión los incluyen.

tridimensional permite a los diseñadores jugar con las letras como objetos interactivos. La historia de Gus, hermano de Gregory y Dawn, que murió arrastrado por una tormenta mientras volaba un papalote, es narrada por un poema luctuoso escrito por su hermana, y la perspectiva de la secuencia coloca al jugador tras los ojos de Gus al mando del papalote. Los versos del poema se despliegan en el cielo y el jugador debe hacer pasar la cometa por las letras, y éstas se unirán al vuelo formando la cola del juguete. Incluso hay momentos en que las palabras se atorán en los objetos del escenario, y el jugador debe encontrarlas y rescatarlas para que el poema prosiga su declamación. Al final, incluso los objetos físicos se unen al vuelo conforme la tormenta arrecia y arrastra a Gus a su lamentable desenlace.



Figura 39 - *What Remains of Edith Finch* (Annapurna Interactive, 2017).

Este título demuestra así su intención de hacer convivir —y de permitir la construcción de sentido en tal convivencia— su carácter literario con el interactivo. El juego literalmente demanda que el jugador lea, pero además convierte esa lectura

en un elemento de interacción. Nuevamente, que la trama no pueda ser modificada ni intervenida en su estructura por las acciones del jugador no implica una menor importancia de su injerencia. En este juego, las acciones del jugador también narran, pero en lugar de pedirle al jugador que narre la dimensión configurativa de la trama, le pide en su lugar narrar el aspecto poético de su lenguaje, lo que, conforme al círculo hermenéutico descrito por Ricoeur, sigue siendo un aspecto fundamental de la configuración. En realidad, ambas esferas persisten, pues todas las acciones son significativas; es solamente el énfasis, eso a lo que el juego dirige la atención del jugador como co-narrador, lo que distingue a este título de los otros casos de análisis.

What Remains of Edith Finch da pie a establecer una mancuerna entre la intención autoral y las acciones del jugador para hacer surgir como sentido el tema central: la muerte y la memoria. El jugador experimenta las diferentes subjetividades de los personajes desde la primera persona para hacerle compartir la corporalidad de sus perspectivas, y la narración verbal trae a la conciencia que todas esas perspectivas están mediadas por la memoria colectiva de los diarios, cartas y objetos que cuentan una historia común entre sí. Que la voz narrativa en un momento dado no coincida con la perspectiva corporal desde la que se percibe la memoria no la invalida; al contrario, la magnifica y la convierte en una realidad más amplia, que a su vez está mediada por los diferentes niveles narrativos, como Cide Hamete Benengeli narrando lo que cuentan los manuscritos sobre la vida y obra de Don Quijote. El jugador es entonces una voz más de la cadena que cuenta y repite las historias de la familia Finch, que, a diferencia de la familia Buendía, no ha terminado aún sus

años de soledad en la tierra, y no será así mientras haya voces, y manos sobre el control, que las vuelvan a contar.

Conclusiones

A continuación, se presentan una serie de conclusiones siguiendo la disposición de los capítulos de la tesis, y al final se ofrece un comentario a manera de cierre.

1. Las acciones concretas realizadas por el jugador constituyen una *configuración de segundo grado*, o *co-narración*, término tomado de Paul Ricoeur cuando describe la narración personal de un individuo sobre su propia historia de vida en *Sí mismo como otro*, en la articulación de la trama en tanto ésta puede ser alterada por esas acciones si el juego lo permite, así como la construcción estilística del discurso, en tanto también éste puede ser un espacio abierto para la creatividad del jugador.

Es posible, no obstante, objetar que sí hay una cierta *terminalidad* en la configuración primera del videojuego como obra narrativa, y justo en ello estriba que las acciones del jugador no anulen las intenciones de sentido de los creadores. La elección de un estilo estético visual, los temas planteados por los diálogos, los textos que conforman el juego, y en especial los límites impuestos al jugador dentro del mundo ficcional a través de las reglas son la huella que imprime la instancia autoral para que el sentido posible de interpretar sea conducido por esa intención, como ocurre también en el texto literario, según Wolfgang Iser, a través de las estructuras apelativas de los textos.

2. Los videojuegos encuentran una relación con los juegos como práctica cultural desde sus manifestaciones más primitivas en tanto cumplen con algunas de sus funciones históricas; entre otras, establecer relaciones sociales, reconocer formas

de conocimiento, incluso algunas instancias rituales, si se mira con los ojos de la antropología. En el caso de los juegos narrativos, esa relación se extiende hasta la experimentación metafórica de la realidad, propia de cualquier tipo de relato.

3. Así como el lenguaje del cine, el lenguaje de los videojuegos aprovecha las posibilidades significativas de cada uno de los medios narrativos que integra y a partir de ello hace surgir nuevas posibilidades de significación en los intersticios y cruces de sus herramientas discursivas. Puede también argumentarse el surgimiento de “estrategias gramaticales” (aludiendo a lo que Roland Barthes llamaba la gramática del relato) propias de los videojuegos como medio, así como el montaje lo fue en su momento para la cinematografía; concretamente, la interactividad o *gameplay* en conjunto como los aspectos audiovisuales. Los análisis realizados muestran cómo estas posibles gramáticas son al mismo tiempo una herramienta de los creadores para comportar intención y sentido, así como de los jugadores para expresarse e involucrarse en la construcción de los suyos propios.

4. La intratemporalidad, el tiempo de los instantes-límites, de las acciones que se realizan en el momento mismo, es el tipo de experiencia temporal más contundentemente representada en los videojuegos, al menos en la muestra analizada en esta tesis. Es necesario hacer notar que los cuatro casos de análisis abordados presentan ciertos aspectos de su configuración que no son comunes a absolutamente todos los tipos de videojuegos narrativos. Existen juegos en los que la representación del tiempo puede tender más hacia lo lógico que a lo cronológico, lo que los emparenta más con la forma tradicional de narrar en cine y literatura. Por

supuesto, también hay que hacer notar que ninguno de estos medios narrativos excluye de por sí alguna de las experiencias de la temporalidad, solamente propician más prestamente unas que otras.

Los videojuegos tienden hacia la representación de la intratemporalidad en tanto ello deriva, principalmente, de la capacidad del jugador de recorrer el espacio a través del avatar. Cuando un juego, narrativo o de otro tipo, no implica desplazamiento espacial concreto (puede implicarse como una realidad diegética, pero no como una mecánica con la que el jugador interactúe), la representación de la intratemporalidad estará más diluida, en favor de una noción más bien configurativa que episódica del tiempo. Esto da pie a pensar que, como en la literatura, tiempo y espacio son dimensiones de la realidad del texto interdependientes y dialécticamente determinantes.

5. Sobre las narraciones de tipo dramático o incidental, puede concluirse que los videojuegos no tienden realmente a una o a otra en general, sino que ello depende de cada caso particular. *Final Fantasy VI* y *Dark Souls* ciertamente abren la posibilidad a una construcción incidental y arbitraria de la trama, pero sin perder de vista una línea subyacente, por lo que su categorización en uno u otro tipo de relato no puede ser categórica, pues oscilan entre ambas posibilidades. Los otros dos casos parecen estar más cerca de una narración dramática, claramente delineada, pero también abren algunas posibilidades a la arbitrariedad, necesarias e irrenunciables para un medio interactivo.

6. La escrituralidad del videojuego confirmó su carácter dinámico. A diferencia de la escritura literaria en la que el texto, a pesar de sus múltiples posibilidades de interpretación, es siempre el mismo como conjunto dispuesto de signos lingüísticos, el objeto concreto con el que se enfrentan los jugadores que juegan el mismo título puede variar de maneras inesperadas, de tal manera que partes completas y relativamente importantes del mundo de un juego pueden quedar del todo ignoradas por el jugador. Como señala Wolfgang Iser con respecto de la literatura, el autor debe ser más consciente de lo que deja de escribir que de lo que está sobre el papel; así, el diseñador de videojuegos debe ser más consciente de las diferencias entre las distintas experiencias de juego posibles para cada individuo que de lo que les es común.

7. Las dimensiones episódica y configurativa del relato interactivo han mostrado ser unos de los elementos más determinantes en su interpretación. En particular, la dimensión episódica está siempre en constante transformación conforme tales episodios son configurados por las acciones de los jugadores. Aunque el desenlace pueda modificarse drásticamente por tales acciones, la dimensión episódica responde a la capacidad del jugador de seguir el relato hasta ese desenlace, por lo que la interpretación final no se construye solamente alrededor del mundo presentado ante el jugador, sino también de su propia injerencia en ese mundo.

8. Las problemáticas de la enunciación narrativa son múltiples y ameritarían su propia investigación. Es necesario hacer notar de nuevo que todos los casos analizados en esta tesis comparten rasgos que podrían señalarse como básicos en

cuanto a focalización y representación visual de esa focalización. Cada uno se construye alrededor de un solo punto focal en un momento dado, incluso *Final Fantasy VI* y *What Remains of Edith Finch* se limitan a una sola perspectiva cada vez, aunque esa perspectiva pueda moverse de un personaje a otro. Existen juegos, sin embargo, que no focalizan a un solo personaje o una sola situación, e incluso los hay sin un personaje un avatar designado, la interacción en esos casos dependerá de otras clases de mecánicas y sistemas de reglas, así como otras formas de enunciación; los juegos de estrategia en tiempo real (*Real Time Strategy, RTS*), en los que no se controla a un avatar, sino que se dan distintos comandos de forma abstracta a grupos de personajes a la vez, son un claro ejemplo.

En cualquier caso, una conclusión pertinente es que, así como en el cine y en general los medios audiovisuales, la enunciación en los videojuegos no está arraigada en una voz concreta, sea esta extradiegética o intradiegética, sino que depende, en la mayoría de los casos, de las acciones del jugador en tanto éste se constituye como co-narrador. Sin embargo, las posibilidades de esa co-narración, como la elección entre la primera y la tercera persona, están determinadas por la intención autoral.

9. Una posibilidad aún abierta a mayor investigación es la naturaleza temporal-predicativa de las acciones del jugador como signos. Esta dimensión del relato no le es exclusiva a los videojuegos, el cine es también una forma predicativa más que descriptiva. Pero las acciones del jugador en los videojuegos presentan sus propias complicaciones, y ello escapa a la semiótica más estructural y se involucra con lo pragmático y lo hermenéutico. Es decir, “correr” como mecánica presente en un

juego no se comporta solamente como signo índice, ícono o símbolo; es a su vez una enunciación predicativa formada por otros signos. El jugador advierte que su avatar corre porque percibe signos visuales y auditivos que le dan cuenta de ello; pero correr en sí mismo, como elemento de la interactividad, *significa* algo en el contexto del juego, del mundo y las reglas que lo componen, como se ha visto en cada uno de los análisis. Determinar este carácter de signo y predicación en el marco de lo semiótico es una materia que amerita investigación en sí misma.

10. El videojuego narrativo constituye un relato y, como relato, es susceptible de una aproximación hermenéutica. En los análisis de *Final Fantasy VI* y *Dark Souls* se hace evidente que las acciones del jugador constituyen la trama y el sentido de la historia, a pesar de (o más bien, en función de) los límites establecidos por la intención autoral y la materialidad del juego, manifestadas como mecánicas y reglas, y como mundo del relato.

El razonamiento narrativo del jugador responde a esos límites, percibe la trama que se desenvuelve frente a él o ella en la pantalla como una posibilidad circunscrita a esos límites, toma decisiones y las realiza como acciones también dentro de esas fronteras. Como lo entiende Jan Simons en función de la teoría de juegos, las acciones del jugador buscan el resultado óptimo, pero como en los juegos narrativos el objetivo al que apuntan esas acciones no es un estado abstracto de ganar o perder, sino el desarrollo de una particular trama narrativa, el “resultado óptimo” es tal desarrollo de la trama. Lo que en los videojuegos narrativos se constituye como particularidad frente a la literatura y el cine es la capacidad del

jugador de afectar concretamente el estado de cosas en el mundo del juego; esto es lo que le confiere su función como co-narrador.

11. Como se menciona en varias ocasiones a lo largo de la tesis, no es un objetivo de esta investigación preguntarse sobre la violencia en los videojuegos como factor moral en el ámbito social. Pero vale aportar, dada la reflexión hecha en esta tesis, que la violencia presente en cualquier medio narrativo de acceso masivo siempre amerita acercamientos críticos, éticos, filosóficos, o de cualquier tipo que busque plantearla en el marco de la realidad social. Además, la violencia física no es el único tema controversial que puede verse bajo estas lentes. La desigualdad de género o racial, o la reproducción de conductas antisociales como excusa para el entretenimiento son, sin duda, puntos álgidos que demandan una crítica objetiva y a la que diversos creadores de videojuegos han decidido hacer frente tanto dentro como fuera de sus propios relatos.

12. Resulta relevante que la intención creativa de *Final Fantasy VI* sea tan evidentemente consciente de su carácter dramático, pues ello mismo puede plantearse como alegoría de la naturaleza interactiva de los videojuegos. En la puesta en escena, la obra teatral ya está dada, la historia delineada por la configuración autoral pretende ser la misma para los espectadores de diferentes funciones. Pero, como cualquier aficionado al teatro lo sabrá con certeza, ningunas dos funciones de la misma obra, incluso de la misma puesta en escena por una sola compañía teatral, será exactamente igual, e incluso dará lugar a diferentes construcciones de sentido. Pero, pese a todo, el relato configurado es percibido por

toda la audiencia, esta comprende la historia y son capaces de compartir tanto las coincidencias como las discrepancias de sus particulares experiencias como espectadores en lo individual.

Así los videojuegos son experiencias particulares para cada jugador, en el que las diferentes posibilidades de interpretación concreta se manifiestan no solo como distintas construcciones de sentido, sino como variaciones en la trama, por nimias o drásticas que sean. Ciertamente las variaciones de un juego pueden ser bastante más radicales que las variaciones entre dos funciones de la misma obra teatral, pero la línea trazada por la configuración autoral persiste, y diferentes jugadores pueden compartir su experiencia entre sí, y obtener mayores posibilidades de sentido en los contrastes.

La ilustración de James Portnow del jugador como titiritero es sumamente atinada dada esta analogía. El jugador no es un personaje dentro del mundo del relato, es más bien el narrador, o director de escena. Pero a diferencia del director teatral, que durante la representación de la obra ya no interfiere en esa representación, el jugador como titiritero es al mismo tiempo narrador y actor, pues sus acciones configuran al texto mismo mientras dirige su desenvolvimiento como relato.

13. El carácter intertextual de la literatura, de toda la literatura, conforme lo explican autores como Gérard Genette y Julia Kristeva, es también un elemento inherente de los videojuegos narrativos. Esto se observa en todos los casos: *Final Fantasy VI* recurre a la estructura dramática consolidada por Shakespeare, *Gris* construye sus metáforas en torno a diversas referencias a la historia del arte y *What Remains of*

Edith Finch tiene un evidente paralelismo con el realismo mágico de Gabriel García Márquez. *Dark Souls* establece relaciones intertextuales con muy diversas fuentes artísticas, tanto en lo temático como en lo “poético”, es decir, en las estrategias de su configuración. La luz que arroja el trasfondo biográfico de Hidetaka Miyasaki como figura autoral es una muestra ilustrativa de esta red intertextual.

Esto da lugar a pensar la intertextualidad de este medio en sentido inverso, cómo los videojuegos han impactado la creación de otras formas narrativas, y a nuevos trabajos de investigación al respecto.

14. La propuesta particular de *Dark Souls* frente a la mayoría de los videojuegos narrativos más difundidos (aunque ciertamente muchas nuevas obras han sido afectadas por su influencia, y hay ciertos juegos previos que pueden señalarse como precursores) es la complejidad con la que desarrolla, a través de sus múltiples herramientas significativas, la idea de la narración cronotópica, aunque en principio esta sea una característica del medio en general. En este tenor, no es exagerado pensar en *Dark Souls* como una obra poética en especial profunda y que llama a la reflexión de la misma manera que obras literarias y cinematográficas capitales del desarrollo cultural.

Un paralelo interesante es la obra del mexicano Juan Rulfo, *Pedro Páramo*. Los temas míticos arquetípicos son compartidos de forma trascendental: la naturaleza de la muerte, el eterno retorno, la decadencia de la civilización y la memoria como fantasma; además, las estrategias fragmentarias de *Dark Souls* recuerdan muy puntualmente a la estructura “caótica” de la narración en este texto literario. *Pedro Páramo* es una obra trascendental que permite observar la

naturaleza humana, y como tal se ha forjado un sitio en la historia de la cultura, tanto en México como en los distintos lugares del mundo en que este relato ha encontrado resonancia. Incluso si el nicho de jugadores de *Dark Souls* pudiera considerarse como más reducido que el de lectores del texto de Rulfo⁸⁰, su relevancia no es menor, y reflexionar sobre estas regiones del espíritu humano a través de la narración interactiva en este título no es menos trascendental para quienes son capaces de verse a sí mismos a través este relato y refigurar su visión de mundo.

15. En el acto de co-narrar se asume una cierta responsabilidad que no existe en otros medios narrativos, la responsabilidad de que lo que ocurre en el mundo del juego es consecuencia directa de las acciones del jugador. En un mundo que requiere de acciones violentas, y que trae al frente las consecuencias de esa violencia, el jugador atento tiene la oportunidad de plantearse su responsabilidad en el espacio seguro que es el juego como “círculo mágico”. *Dark Souls* nunca juzga esa responsabilidad, le deja esa tarea por completo al jugador, y es posible (además de no necesariamente reprobable) que algunos jugadores determinen que esa violencia es necesaria, que el estado de cosas en el mundo del juego requiere de acciones violentas para solucionar sus encrucijadas, y asumir personalmente tal responsabilidad, aunque sea de forma tácita. Eso es también un espacio de

⁸⁰ Lo que seguramente no es el caso; tan solo en las plataformas de Sony, PS3 y PS4, el total de jugadores de *Dark Souls* sobrepasa los 4 millones a nivel mundial, hasta julio de 2020. Esto excluye a las otras plataformas en las que el juego está también disponible: Xbox 360, Xbox One, Switch y PC.

Gamestat, consultado en julio de 2020. https://gamstat.com/games/Dark_Souls/

interpretación abierto por el juego, y abierto en específico por sus acciones en el mundo ficcional de Lordran.

16. El valor del análisis de los juegos no violentos radica mucho menos en su no violencia que en su capacidad de representar todas las otras posibilidades de la experiencia humana. Los títulos abordados en el capítulo 4 hacen énfasis en los recursos metafóricos de los videojuegos, pero no es la única manera de narrar historias interactivas no violentas. Existen títulos que representan situaciones del todo realistas, cuyo valor interpretativo estaría en la reflexión en torno a las implicaciones de ese realismo; *This War of Mine* (11 Bit Studios, 2014), también un juego independiente, es un ejemplo de esta posibilidad⁸¹. Sin embargo, una línea de reflexión académica relevante, y que queda abierta a posteriores investigaciones, es que, aunque sí existe una cierta variedad de juegos realistas, en realidad son una muy pequeña minoría, y la mayor parte de los títulos difundidos a gran escala, independientemente de su género y de su presupuesto de producción, representan alguna forma de mundo fantástico o hiperbólico. Esto ha sido atribuido a la naturaleza de la propia interacción, pero parece una conclusión apenas convincente. Indagar en la relación de la interacción, los recursos audiovisuales y las narraciones de carácter fantástico es un tema pendiente de rigor académico.

⁸¹ Aunque este título sí permite interacciones violentas, el énfasis está en la supervivencia civil en medio de los efectos colaterales de un enfrentamiento militar, y es posible superar las pruebas del juego sin recurrir a actos de violencia, aunque ello conlleva ciertas consecuencias negativas.

17. La iconografía surrealista en *Gris* permite identificar con claridad las capacidades retóricas de los videojuegos en lo visual, así como en lo interactivo, como se detalla en el análisis mismo. Es una reflexión aún abierta a la controversia la cualidad metafórica de las acciones como signos si se quiere afirmar esto de manera estructural categórica frente al carácter especulativo de la hermenéutica. Pero al menos para la propia hermenéutica fenomenológica, la construcción de sentido metafórico se sustenta en la práctica, en el entrecruzamiento de imágenes, sonido⁸² y acciones del jugador que al mismo tiempo construyen un contexto de mundo del relato, y se interpretan en ese mismo contexto.

18. Aunque *What Remains of Edith Finch* no comparte el carácter alegórico de *Gris*, su énfasis en la reflexión que comportan sus temas y el relato que narra es igualmente necesario en el panorama general de los videojuegos, que aún en la actualidad siguen siendo objetivo de minusvaloración por ciertos sectores como una mera forma de entretenimiento intrascendente en el mejor de los casos, y como una adicción nociva en el peor.

La influencia literaria del título contribuye a este propósito. Aunque la mera integración o referencia a alguna forma artística más legitimada culturalmente no asegura que un videojuego sea igualmente legítimo (y en la presente tesis no se asume que unas formas de expresión sean esencialmente más legítimas que otras, pero el peso histórico de su percepción social no puede ser ignorado de tajo), una

⁸² Vale mencionar que, por meras cuestiones de economía en la extensión del análisis, se hizo la omisión consciente de mencionar el papel de la música en *Gris* como elemento de este entramado de sentido; pero no debe dejar de mencionarse que la composición musical de este título es uno de sus aspectos más críticamente reconocidos.

intención autoral consciente de las implicaciones traídas al frente por esta relación entre medios expresivos es capaz de hacer notar los sentidos metafóricos, éticos o filosóficos con los que ha configurado su obra, y con los que el jugador interactuará de manera indefectible.

19. La discusión en torno a la perspectiva de la primera persona en videojuegos es apenas un esbozo de un tema que bien puede expandirse en el ámbito académico sobre videojuegos; el análisis fenomenológico que aporta en este caso Merleau-Ponty no es la única área a la que este tema le resulta pertinente. Para efectos de los objetivos de esta tesis, la primera persona es una forma distinta de representación que implica a su vez distintas posibilidades de interpretación, pero no deja de ser una herramienta tanto de la configuración autoral, como de la configuración de segundo grado del jugador.

La pregunta en torno a si un jugador está “más inmerso” en el juego a partir de la perspectiva desde la que lo mira sigue abierta en distintos frentes, pero la conclusión alcanzada en el análisis, que tal inmersión no depende de la perspectiva, e incluso ni siquiera depende del medio de expresión, sino de la disposición del jugador a observarse a sí mismo en el espacio abierto por el juego, persiste en cuanto ésta es una condición alcanzada en cada uno los análisis anteriores, y no solamente, o con mayor alcance o contundencia, en el único título que ofrece una perspectiva desde la primera persona.

20. La experimentación poética con el lenguaje de los videojuegos, ejemplificada en la tesis a través de *What Remains of Edith Finch*, pero que ocurre en todos los casos

de análisis en cierto grado, no solo recuerda a las técnicas literarias, sino que está directa y conscientemente derivada de ellas. Como con *Gris*, no es necesario que el jugador conozca las referencias literarias o artísticas, ni que establezca el puente entre ellas y el juego, pues los juegos en sí mismos son autosuficientes en su construcción de sentido, lo que a su vez responde también al bagaje histórico de los videojuegos como medio, género, mecánicas y códigos culturales, por lo que las influencias literarias se comportan como un espacio más abierto a la interpretación, en conjunto con el resto de las herramientas discursivas del medio.

Al final, todo es (re)cuento: a manera de cierre

Una de las motivaciones más pulsantes al proponerse este tema tesis y durante toda su elaboración fue la constante insatisfacción con un lugar común entre la comunidad asidua a los videojuegos, principalmente entre consumidores y periodistas, pero también entre la comunidad académica a su alrededor: que los videojuegos son la única forma narrativa que involucra al oyente/lector/espectador de manera activa, y esta nueva figura receptora, el jugador, se vuelve capaz, por causa de ese involucramiento activo, de colocarse en el mundo del juego, lo que no es posible en todos los otros medios pasivos de narración.

Esto es desacertado desde diversas perspectivas metodológicas, y punzantemente falso para la hermenéutica que encuentra necesaria la intervención del lector para la concreción de la obra literaria como narración. Pero es además un argumento en detrimento tanto de los medios más tradicionales como de los propios videojuegos como forma narrativa emergente.

Esta manera de percibir los medios tradicionales implica una cierta postura peyorativa, como si los videojuegos fueran esencialmente mejores, o más complejos en tanto permiten una forma de relacionarse con su audiencia que les fuera imposible de replicar a otros medios. Y si bien estas nuevas posibilidades de interacción son realmente diferentes y han requerido de esta tesis todo un marco teórico propio que permita su análisis (porque, en efecto, implican formas de articulación de sentido que les son exclusivas), ello no significa que las experiencias narrativas interactivas de los videojuegos permitan contar historias que otros medios no pudieran construir con sus propias herramientas. Queda claro que la transición de un mismo relato entre dos medios distintos requiere justo que ese relato no permanezca sin alteraciones, lo que bien puede resultar en una adaptación más pobre que la original (qué mejor ejemplo de esto que la gran mayoría de adaptaciones de videojuegos al cine que se han aventurado desde Hollywood durante los últimos treinta años), y cada medio hará énfasis en aquello que sus herramientas le confieran como fortaleza.

Los videojuegos, en ese sentido, entre muchas otras posibilidades, permiten resaltar el recuento de la experiencia inmediata con el mundo, pueden traer al frente las intrincaciones ético-morales en la toma de decisiones que deja en manos del jugador, e incluso, para argumentar en dirección de la idea inicial, sí que puede acentuar la colocación del jugador en el mundo del juego al posibilitar la proyección corporal del mismo a través del avatar en relación con el espacio virtual. Pero al final, éstas son herramientas de representación de mundo, y la literatura, el cine, la pintura e incluso la música cuentan con las propias, dando lugar a experiencias que

sí que resultan distintas, pero valiosas en sí mismas y, especialmente, en contraste con las demás.

De la misma manera, esta línea de individualización de los videojuegos como medio plantea otra falacia que se ha desarticulado a lo largo de esta tesis, que el *gameplay*, el conjunto de mecánicas y sistemas de reglas con los que los jugadores interactúan en un juego, es un elemento distinto y ajeno a la articulación de una narrativa. Las típicas reseñas de videojuegos de portales como IGN, Gamespot, Atomix o Kotaku, publicaciones periódicas dirigidas a los consumidores, así como de creadores independientes de contenido, consistentemente separan estos dos aspectos, y una crítica común es decir que un juego tiene un buen *gameplay*, lo que se traduce en una experiencia entretenida e interesante como sistema de competencia individual o colectiva, pero que la historia que cuenta es más bien mala o (peor aún) irrelevante para disfrutar del juego en sí mismo.

En principio, no es inapropiado hacer este tipo de distinciones estructurales entre elementos de una misma obra, y es perfectamente posible apreciar unos aspectos más que otros; en cine, puede apreciarse la dirección de fotografía y plenamente disfrutar una película solo porque los encuadres resultan notables, a pesar de que el guion o las actuaciones no lo sean tanto. Pero en la mayoría de este tipo de comentarios con respecto de los videojuegos, la distinción narrativa/*gameplay* parece ser un axioma aceptado tácitamente, inclusive por los propios creadores⁸³, de tal manera que la reflexión teórica al respecto muchas veces

⁸³ Una muy reciente declaración desafortunada por parte de Kensuke Tanabe, productor de los estudios internos de Nintendo, afirma que en los últimos años se ha optado por evitar historias complejas en favor de tramas simples, sin giros inesperados o drama de personajes, en la serie de

se ve limitada, y limita a su vez la discusión general en torno a los videojuegos en distintos ámbitos.

En esta tesis se concluye que el *gameplay* es una más de las distintas materias de la expresión de los videojuegos como medio, y cada instancia autoral decidirá qué tanto énfasis se hace en ella en contraste con las demás; *Gris*, por ejemplo, parece hacer mucho más énfasis en el aspecto estético visual, aunque las mecánicas y reglas no dejan de ser un elemento integral en esta obra. De tal manera, retomando la distinción entre historia y discurso Roland Barthes y Tzvetan Todorov, así como la más propiamente hermenéutica entre la dimensión episódica y la configurativa del relato propuesta por Ricoeur, la recurrente distinción entre narrativa y *gameplay* es más bien una distinción entre la trama, la particular disposición de acciones y eventos que conforman el relato, y un aspecto particular de los videojuegos que se constituye como parte de su discurso es la manera en que esa trama es articulada para su recepción. Es decir, hacer esa separación es un acto de explicación objetiva, en contraste con la comprensión fenomenológica, pero la experiencia personal. Y, finalmente, la narrativa que el jugador experimenta como juego es el conjunto irreductible de todos sus elementos actuando al unísono. Las mecánicas y reglas, como se ha asentado en el marco teórico y en los análisis

juegos *Paper Mario*, cuyos primeros títulos se caracterizaron justamente por colocar a los normalmente caricaturescos e inofensivos personajes del universo de Super Mario en situaciones bastante más dramáticas, lo que les ganó a una audiencia asidua. Esta declaración se interpreta como un movimiento motivado principalmente por cuestiones de mercadotecnia, pero es clara también la relación que hace Tanabe en la entrevista de la que se obtienen estos dichos entre lo que resulta aceptable para los consumidores con títulos que se enfocan en mecánicas entretenidas y no en tramas emotivas o reflexivas.

Doolan, Liam. "Paper Mario Producer Says It's No Longer Possible To Modify Mario Characters". *NintendoLife*, 16 de julio de 2020.

https://www.nintendolife.com/news/2020/07/paper_mario_producer_says_its_no_longer_possible_to_modify_mario_characters. Consultado el 24 de julio de 2020.

de esta tesis, no comportan sentido fuera del contexto que articulan el mundo diegético y la trama relatada. A su vez, las acciones mismas relatan, incluso cuando el contexto del mundo no quedara del todo explícito, o no hiciera sentido por cuestiones de incoherencia (sin olvidar que bien puede haber títulos simplemente ineficientes en la ejecución de sus recursos), las acciones no se deslindan de la narración; todo lo contrario, constituyen su núcleo y sentido.

Así pues, las acciones del jugador en un videojuego son parte no únicamente de una relación abstracta de interacciones lúdicas, sino de una historia, una narración con acciones, personajes, espacio, tiempo, emociones e ideas, que dan lugar a la contemplación de uno mismo, de los demás y del mundo propio; y las narraciones, todas la narraciones, en especial aquellas que se configuran en un medio que cada vez más con más contundencia se coloca en el imaginario cultural contemporáneo, son una preocupación académica particular dentro del amplio espectro de la narratología, la hermenéutica y de las humanidades, así como un campo de reflexión imperiosa dentro de la sociedad en todo su conjunto.

Apéndice: Breve historia de los videojuegos

La relevancia de la perspectiva histórica presentada a continuación radica en que los videojuegos se definen en parte en las prácticas sociales que los enmarcan y en el desarrollo tecnológico que permite su existencia material. La siguiente es una cronología de los cambios históricos de los videojuegos como productos culturales y de la recepción social de los mismos.

La historia de los videojuegos es quizá el tema académico sobre estos mejor documentado actualmente, por lo que esta particular recapitulación no pretende ser exhaustiva dada la facilidad de acceso a tal información. El énfasis estará, pues, en facilitar una contextualización para los lectores de esta tesis que no estén familiarizados con el tema, de manera que puedan consultarla directamente.

La mayor parte de la información ha sido obtenida o corroborada de la fuentes *Understanding Video Games: The Essential Introduction*, de Simon Engenfeldt-Nielsen *et al.*, y *The Ultimate History of Video Games*, de Steven L. Kent. Otras fuentes son citadas en el texto.

Como con cualquier fenómeno histórico y cultural, es difícil (y quizá intrascendente) señalar la fecha exacta en que comienza su existencia. Determinar el día y la hora en que se capturó la primera fotografía, por ejemplo, no es más históricamente importante que explicar el conjunto de los acontecimientos que le dieron lugar, así como las posibilidades a las que abrió el camino. Por otro lado, determinar cuál objeto o acontecimiento particular es el primero de su tipo es también dudoso; ¿cuál fue la primera película cinematográfica: las cronofotografías anatómicas de Étienne-

Jules Marey, las secuencias kinetoscópicas de Thomas Edison o las ya propiamente llamadas cinematografías de los hermanos Lumière en París? Y aunque conforme el fenómeno en cuestión sea más reciente, la determinación de estos aspectos es más fácil de señalar —como es justo el caso con los videojuegos—, lo importante no es el hecho y la fecha, sino sus implicaciones históricas y culturales. Así pues, comenzar una línea del tiempo para los videojuegos responderá más a las necesidades de cada análisis que a los propios hechos en sí. Steven L. Kent comienza su línea del tiempo en 1889, unos cuarenta años antes de que cualquier cosa semejante a un sistema de cómputo fuera materializada, pero para él es importante señalar el nacimiento de la compañía Marufuku en Japón, empresa que se dedicó a la producción y comercialización de cartas de juego *Hanafuda*, y que en 1951 adoptaría el nombre Nintendo, aunque la compañía no incursionaría en la industria de videojuegos sino hasta 1977. Egenfeldt-Nielsen procura referir una parte de su recuento histórico a la historia de los juegos en general, mencionando juegos tan antiguos como el Senet egipcio, que data de los años 2600 a.C., Go en Japón, de 2000 a.C., y las formas más remotas del ajedrez.

1950-1970

En 1952, Alexander S. Douglas, estudiante PhD en la Universidad de Cambridge en Reino Unido, programó un sencillo juego de *Tic-Tac-Toe* (conocido en México como el juego del Gato) en la *Electronic Delay Storage Automatic Calculator* (EDSAC), al que llamó OXO, por alusión a los caracteres clásicos usados en el juego. Era una experiencia de un solo jugador contra el programa informático, no muy distinto de

las actuales computadoras que juegan ajedrez contra los mejores practicantes del mundo. Algunos autores no lo consideran realmente el primer videojuego (aunque no eluden la ocasión de mencionarlo) por no mostrar verdadera animación —es decir, video—, sino que los caracteres aparecían por la iluminación de una pantalla de rayos catódicos; este argumento parece insuficiente o al menos contradictorio con el desarrollo posterior de los videojuegos, que incluye con apenas algunas reservas teóricas los juegos del tipo “aventuras de texto” (*text adventures*), juegos sin gráficas ni ilustraciones más allá de texto verbal narrativo, populares desde los años 70 hasta la última década del siglo XX, y que persisten incluso en la actualidad en forma de novelas visuales (*visual novels*).

En 1958, en el Brookhaven National Laboratory de Long Island, Estados Unidos, William Higinbotham desarrolló como forma de promoción y difusión científica el juego por muchos señalado como el primer videojuego en forma, *Tennis for Two*, una simulación de un juego de tenis que reconfiguró los controles y la pantalla de un dispositivo de medición de trayectorias mediante un osciloscopio. La pantalla simplemente mostraba una larga línea horizontal atravesada en el medio por una pequeña vertical que representaba la red de tenis, y conforme los usuarios presionaban un botón en un mando y ajustaban la fuerza del golpe con una perilla, un haz de luz que representaba a la bola era arrojado de un lado de la pantalla al otro. Además del uso dedicado de un control, este primitivo ejemplo fue pionero en la incorporación de dos jugadores humanos al mismo tiempo. Como en *OXO*, no se representaba aún una narrativa propiamente (aunque puede argumentarse que *Tennis for Two* representa abstractamente el mundo de una cancha de tenis), sino que se adherían todavía a una concepción del juego como competencia abstracta.

Finalmente, a principios de los años 60, Steven Russel y otros dos compañeros investigadores del MIT en Cambridge, Massachusetts, por razones similares a las Higinbotham, desarrollaron varias aplicaciones lúdicas en las computadoras del Instituto, hasta que en 1962 pusieron a disposición de los visitantes el juego *Spacewar!*, que representaba en pantalla dos naves espaciales al estilo de las *Pulp Fictions* de ciencia ficción de la época, y se disparaban rayos la una a la otra, hasta que una era eliminada. A diferencia de *Tennis for Two*, *Spacewar!* no dependía directamente del equipo físico para funcionar analógicamente, sino que era una aplicación codificada en un lenguaje de programación interpretado por los ordenadores en los que se instalaba, por lo que pudo ser reproducido, y copias del juego se distribuyeron en diversas universidades y centros de investigación, de tal manera que aparecieron nuevas versiones con elementos de juego y gráficos modificados, dando así lugar también a una práctica común en la actualidad, la modificación de juegos originales por parte de los usuarios.



Figura 40 - *Tennis for Two* (izq.) y una recreación en lenguaje Java de *Spacewar!* (der).

No obstante, aunque pioneros en la construcción de un fenómeno cuyos alcances escapaban incluso a sus creadores, estos videojuegos no pudieron todavía lograr su plena adopción cultural, pues su difusión, incluso en el caso de *Spacewar!*, era demasiado limitada, o del todo imposible. Formaban parte de complejos computacionales cuya función principal era el desarrollo científico y la investigación académica. El equipo en el que estos juegos eran almacenados y ejecutados no podía ser puesto a la disposición del público en masa, y junto a otras aplicaciones similares desarrolladas durante los siguientes veinte años, debieron ser en su mayor parte eliminados de la memoria de sus respectivos ordenadores. Un muy vasto catálogo de videojuegos creados entre 1960 y finales de los 70 desapareció del todo, dejando un lamentable vacío histórico en el recorrido de los videojuegos en la cultura. Actualmente, la conservación de videojuegos como obras artísticas es un tema por demás discutido en el ámbito académico, y ya existen colecciones museísticas y bases de datos dedicadas a esta tarea, como el Museum of Art and Digital Entertainment (MADE) en Oakland y el Huis Ten Bosch Game Museum en Nagasaki, Japón (Morris, 2016).

1970-1980

Durante la a década de los 70 tuvieron lugar algunos de los desarrollos que marcarían la tajante consolidación de los videojuegos como fenómeno cultural. Por un lado, en 1970, Nolan Bushnell, ingeniero eléctrico de California que además

mostró un certero sentido mercadotécnico, percibió en el relativamente popular *Spacewar!* una idea que podría convertir en un negocio: juegos electrónicos como entretenimiento por el que los usuarios pagaran. Desarrolló su propia versión del juego, a la que llamó *Computer Space*, y la instaló en un gabinete que podría colocar en locales y cobrar por su uso. Para ello fundó su propia compañía, Atari, que se convertiría durante los siguientes trece años en la más importante a nivel mundial en cuanto a videojuegos, y que constituyó un pilar fundacional, por lo menos en América, para su adopción en la cultura popular. A su vez, instauró el primer gran formato de videojuegos como producto comercial, los gabinetes *coin-up* conocidos como *arcades* (“maquinitas” en México), modelo que dominaría el mercado hasta mediados de los años 90.

También a Atari se debe el primer gran éxito comercial del medio. *Computer Space* apenas logró las ganancias suficientes para mantener a la compañía funcionando, por lo que Bushnell pronto se dio a la tarea de desarrollar su siguiente juego. El resultado fue *Pong*, de 1972, un juego para dos en el que se representaba, de manera similar a *Tennis for Two*, una mesa de ping-pong, pero vista a “vuelo de pájaro” y no desde una perspectiva transversal; aunque de cualquier manera, la representación era eminentemente abstracta: los jugadores controlaban solamente un par de barras colocadas a los lados que subían y bajaban conforme aquellos manipulaban una perilla analógica, con las que debían impedir que una pelota (que de hecho era un pequeño rectángulo) cruzara al área de anotación.

La naturaleza competitiva y social de *Pong* consiguió el éxito negado a *Computer Space*, que era para un solo jugador, y estalló como todo un acontecimiento masivo. Pronto se colocaron más de ocho mil gabinetes del juego

en bares, discotecas y fuentes de sodas en EE. UU. y otras partes del mundo. Inclusive, *Pong* está directamente ligado con otro desarrollo tecnológico trascendental en la historia de los videojuegos: las consolas caseras.

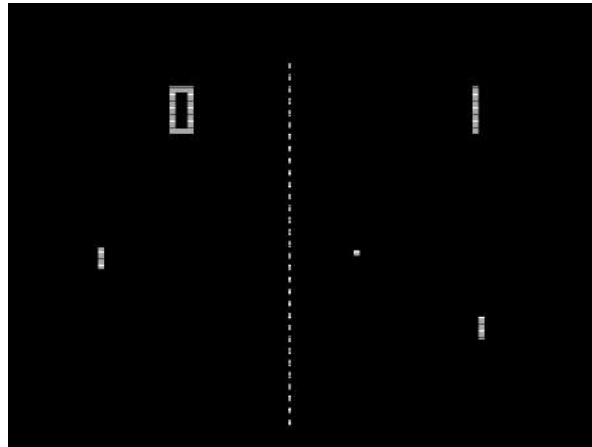


Figura 41 – *Pong* (Atari, 1972).

Desde finales de la década anterior, Ralph Baer, inventor e ingeniero de origen alemán, había tenido ideas similares a las de Bushnell, pero él encontró su oportunidad en los televisores como dispositivos de video para usarlos con videojuegos. Y aunque desarrolló algunos prototipos, ninguna compañía de televisores le dio la oportunidad de trabajar con ellas. Fue hasta 1972, tras al fin llegar a un acuerdo con Magnavox, que lanzó al mercado la *Odyssey*, la primera consola casera de videojuegos. La consola incluía una serie de juegos activados por tarjetas que se insertaban en una ranura de la consola, aunque a diferencia de las consolas que le seguirían, estas tarjetas no contenían código, sino que solamente hacían ciertas conexiones internas en la propia consola para que respondiera de manera ligeramente distinta según cada juego. Los juegos en

realidad no desplegaban ningún tipo de gráficos más que dos o más cursores luminosos. En su lugar, la *Odyssey* incluía cubiertas de acetato semitransparente con dibujos de colores que se colocaban sobre la pantalla del televisor, y los cursores solamente señalaban o iluminaba algún área de los dibujos, como la representación de una ruleta de casino o un campo de football americano.

La consola fue en realidad un fracaso, vendió apenas 200 mil unidades en EE. UU., y quizá haya aún más razones para descartarla como videojuego que en el caso de *OXO*, por su falta de cualquier forma de video. Sin embargo, cimentó en el resto de la industria la idea de que el entretenimiento electrónico podría llevarse directamente a los hogares. Así, en 1975, Atari lanzó *Home-Pong*, la versión casera de su éxito de *arcade*, que constituyó otro parteaguas como la primera consola casera de gran éxito comercial; aunque estimar con exactitud ese éxito es complicado, pues dada la falta de regulación legal al respecto de aquella época, una muy numerosa oleada de "clones" salieron también al mercado, consolas de otros fabricantes que ofrecían alguna versión modificada del original *Pong*. Incluso Nintendo lanzó en Japón su propia consola, la *Color Tv-Game 6*, en 1977, que incluía seis juegos distintos, una versión de *Pong* entre ellos. Ésta fue la primera incursión de Nintendo en los videojuegos, que hasta entonces sólo producía juguetes y juegos de cartas, lo que representaría el anuncio velado del cambio de curso en el dominio de la industria, de EE. UU. a Japón, durante la década de 1980.

De nueva cuenta, Atari se instauraría como la compañía de videojuegos dominante con el lanzamiento de una de las consolas más influyentes y exitosas en la historia de la industria, la *Atari 2600*, en 1977. También conocida como *Atari Video Computer System*, esta consola consolidó el formato de cartuchos intercambiables

que contenían los juegos de manera independiente, a diferencia de la gran mayoría de las consolas caseras hasta ese momento, que contenían en sí mismas todos los juegos que podían ejecutar. Aunque no fue la primera en adoptar este formato, la *Atari 2600* fue la primera consola cuyo éxito se debió justo a esa estrategia, que por otro lado permitió a diseñadores externos a Atari desarrollar juegos para la plataforma, lo que a su vez extendió el valor intrínseco de la consola para sus propietarios, pues podrían extender el catálogo de juegos del sistema sin tener que comprar una nueva consola para ello. Además, la *Atari 2600* fue en su momento la consola casera más poderosa en capacidad tecnológica para desplegar gráficas más complejas de lo visto hasta entonces; de esta manera, el éxito de Atari y de la industria en general logró un primer éxito masivo hacia finales de esta década.



Figura 42 – imagen promocional de la *Atari 2600*.

Por último, durante los años 70 otra rama de la industria se desarrollaba por su propia cuenta, cuyo relativo grado de autonomía se percibe aún hasta la actualidad: los videojuegos en computadoras personales. En realidad, esta rama es la más directamente relacionada con los pioneros de la década anterior, pues el

desarrollo de videojuegos para estructuras de cómputo (*mainframes*) nunca se detuvo, aun con las consecuencias que ya se mencionaron. Pese a las desventajas y a su baja rentabilidad dada la imposibilidad de su distribución, los diseñadores de estas plataformas adoptaron una postura más artística frente a sus creaciones, precisamente porque no estaban ceñidos a las demandas del mercado, de tal manera que podían tomar riesgos creativos y experimentar a discreción. Por otro lado, las capacidades técnicas de las computadoras académicas eran mucho mayores que las de cualquier consola, por lo que las ambiciones creativas se realizaban más fielmente en la pantalla.

Hacia la segunda mitad de la década, aparecieron las primeras computadoras personales de amplia difusión comercial, por lo que las dificultades hasta entonces determinantes se diseminaron en poco tiempo, y para 1979, salió al mercado *Akalabeth*, uno de los primeros juegos de rol para computadora, inspirados y basados en su diseño en el para entonces por demás exitoso *Dungeons & Dragons*, un juego de mesa que permitía la creación de narrativas fantásticas como contexto para las interacciones en el juego entre los participantes de una partida. Esta intención de no solo diseñar interacciones lúdicas a manera de juegos de destreza y habilidad, sino de contar una historia a partir de tales interacciones les dio a los juegos de PC un carácter artístico mucho más desarrollado que el de las consolas caseras, lo que a su vez cautivó a un público particular pero dedicado, que logró al fin conseguir ventas competitivas para esa rama del mercado.

Faltaría mencionar algunos otros éxitos individuales que sin embargo marcaron por méritos propios a la industria en su conjunto. *Space Invaders*, de 1978, juego *arcade* producido por la japonesa Taito Co., es uno de los juegos más

influyentes de la historia del medio, tanto para la industria como para la cultura en general, en el que el jugador controla a una nave espacial que debe detener el avance de una oleada de atacantes alienígenas. El juego es también muestra de la importancia de la industria japonesa, que, si bien para entonces no lograba tener éxitos significativos más allá de sus fronteras, mostraba con *Space Invaders* la fuerza y creatividad con la que lograría acaparar el mercado años más adelante, pues logró multiplicarse exponencialmente en locales comerciales al este del océano Pacífico. *Asteroids* de Atari tuvo un éxito similar, además de compartir la temática espacial, en 1979. Ambos tenían como objetivo no superar una determinada prueba o escenario, sino lograr la mayor cantidad de puntos otorgados por la eliminación de los alienígenas en uno, y asteroides en el otro, hasta que se perdiera la partida por ser eliminado por los propios enemigos, formato que predominaría la filosofía de diseño tanto en *arcades* como en consolas durante los siguientes años.

1980-1990

Los años 80 marcaron un drástico cambio en el panorama comercial, y por lo tanto cultural en general, de la industria. La presencia de las compañías estadounidenses se vio disminuida hacia la mitad de la década, y para entonces Japón se desarrolló de tal manera en el ámbito que recogió casi por completo el desolado mercado americano, por un lado, pero que ya también se expandía por Europa, Asia y América Latina.

De inmediato la década abre con un avasallador éxito japonés, *Pac-Man*, de 1980. Llamado originalmente *Pakku-Man* en Japón, la desarrolladora Namco encontró una fórmula hasta entonces apenas explorada: el diseño de un personaje mascota. Pac-Man era un pequeño círculo amarillo que debía comerse todas las píldoras esparcidas por un laberinto visto “a vuelo de pájaro” para completar un nivel y seguir adelante, esto mientras es perseguido por cuatro fantasmas igualmente icónicos y caricaturescos. La calidad y factor de entretenimiento del juego en sí no son menores, pero la presencia de un personaje tan reconocible y carismático determinó una diferencia contundente con los gabinetes de la competencia, que para principios de los 80 ya llenaban sin problema salones completos, tanto así que se instauraron sitios dedicaos a las máquinas de videojuegos, los famosos *Penny Arcade* (aunque de hecho el término se originó desde principios del siglo XX en las diferentes ferias y centros de entretenimiento de Estados Unidos), que por lo general compartían el espacio con otros juegos de monedas como máquinas de *pinball* y juegos de destreza, muchos de los cuales persisten hasta hoy incluso en México. Así pues, fue necesario encontrar una forma de llamar la atención por sobre el resto, lo que *Pac-Man* logró con creces, y su franquicia sigue produciendo nuevos juegos y réditos para Namco hasta el día de hoy.

El juego, que originalmente apareció en formato *arcade*, fue luego adaptado a diferentes plataformas caseras, diversas computadoras personales como la *Commodore 64* y consolas, incluyendo la *Atari 2600*, aunque dado el típicamente superior poder de procesamiento de las máquinas *arcade* por sobre las consolas domésticas, estas adaptaciones, coloquialmente conocidas hoy como *ports*, eran de muy mala calidad, lo que será un dato relevante a continuación.



Figura 43 - Gabinete de la versión original de *Pac-Man* (imagen promocional).

Atari continuó con el dominio del mercado americano durante los primeros años de la década, pero el problema de la competencia se agravaba mes tras mes. Nuevas consolas eran producidas por una industria que confió y especuló ciegamente en la vigente época dorada del medio. En un momento dado llegaría a haber al menos unas veinte opciones diferentes de consolas caseras disponibles al público al mismo tiempo, lo que devaluaba en gran medida el valor de cada una; la propia Atari produjo varias sucesoras para la 2600; la *Atari 5200*, en 1984, de mayor potencia de procesamiento que el modelo anterior, es notable por su fracaso, y más aún porque la 2600 persistió como la consola dominante incluso después de que el nuevo modelo fuera discontinuado. Además, como se ha mencionado, la falta de regulación en cuanto a quién podía crear y comercializar contenido (juegos, específicamente) para cada consola era completamente discrecional. Atari de hecho incentivaba la libre producción de juegos para la 2600, pues los cartuchos

necesarios para su distribución los producía la propia Atari y los creadores de juegos debían adquirirlos directamente con ellos (estrategia que Nintendo consolidaría años después), y ello significaba además más contenido disponible para los usuarios; llegó a haber incluso juegos de contenido pornográfico (o lo más cercano a ello que los gráficos de la época podían desplegar), y en general, la gran mayoría del contenido creado para las diferentes consolas era poco regulado y de muy baja calidad.

En 1984 ocurrió el conocido *crash* de la industria americana de videojuegos. La sobreproducción y mala calidad se volvieron insostenibles, por lo que la confianza de los consumidores se desplomó en poco tiempo, quienes comenzaron a considerar a los videojuegos en general como una moda pasajera que estaba ya en su etapa de salida. Un caso emblemático fue la adaptación a videojuego de la película *E. T., The Extraterrestrial*, de Steven Spielberg, para la *Atari 2600*. Los videojuegos basados en películas populares no eran nada nuevo (ni son raros en la actualidad, tampoco), pero este juego en particular era de tan mala calidad, y llegó a un público tan amplio justo en la época de Navidad, que la confianza de los consumidores en el medio terminó de hundirse. Cientos de miles de copias de *E. T.* para la consola de Atari se quedaron estancadas en los anaqueles de las tiendas departamentales. Fue tal el fracaso del juego que las copias sin vender fueron literalmente sepultadas por la compañía bajo el desierto de Nuevo México, hecho que en su momento fue conocido solo de oídas y se consideró una leyenda urbana, hasta que el tiradero fue descubierto en 2014, ante lo cual un antiguo ejecutivo de Atari, James Heller, admitió la sepultura de más de 728 mil copias del juego (Stilphen, 2014).

Es frecuente en la comunidad de videojuegos culpar del todo por la crisis del 84 a *E.T.* en particular, pero como es evidente, el problema fue mucho mayor, y este caso es solamente la manifestación más icónica de un momento histórico más amplio. Por otro lado, es necesario remarcar que esta crisis afectó casi exclusivamente al mercado de consolas caseras, pues las máquinas de *arcade* y los juegos para computadoras personales siguieron sin grandes problemas hasta finales de los 90, y aun hasta la actualidad.

Durante casi dos años pareció que la industria de videojuegos caseros había desaparecido por completo en Norteamérica, la producción cesó en gran medida y Atari en particular sufrió pérdidas monumentales, aunque nunca llegó a la bancarrota; de hecho, la compañía persiste hoy en día, aunque solo en nombre, pues la propiedad de esta ha sufrido diversas transacciones y cambios de propietarios. Pero en Japón, la industria había crecido en su propio ecosistema, y sus políticas de mercado local lograron darle la fortaleza suficiente para poco a poco adentrarse en el mercado internacional.

La vanguardia de la industria japonesa sin duda le perteneció a Nintendo. En 1981, Shigeru Miyamoto, diseñador industrial que se convertiría en el equivalente de los videojuegos a figuras como Walt Disney en animación y al mismo Steven Spielberg en cine, desarrolló *Donkey Kong*, juego *arcade* que logró en su país natal un éxito similar al de *Pac-Man*, y pronto logró también cruzar el océano. Más aún que *Pac-Man*, *Donkey Kong* planteaba ya una narrativa bastante identificable, aunque por demás sencilla: el avatar sin nombre, referido únicamente como "Jumpman", debía rescatar a su novia de las manos de un gorila que la había secuestrado y llevado a lo alto de un edificio en construcción. El juego consistía en

superar obstáculos para llegar hasta donde se encontraban Donkey Kong y Pauline, la novia, yendo desde la parte de abajo hacia arriba de la pantalla. El juego, no obstante, aún proponía como objetivo principal la obtención de un puntaje alto más que la superación de la trama; de hecho, el juego sólo contaba con cuatro niveles diferentes, al final de los cuales Jumpman y Pauline se reunían tras derrotar al villano, pero el juego continuaba retomando la prueba desde el primer nivel con el puntaje acumulado y la dificultad del juego ligeramente incrementada, y solo terminaba si el jugador era derrotado tres veces seguidas por los obstáculos arrojados por el gorila.

Al mismo tiempo, Nintendo distribuía ya a nivel internacional pequeñas consolas portátiles llamadas *Game & Watch*, tecnológicamente apenas superiores a una calculadora de bolsillo, que incluían un reloj despertador y un juego preinstalado en cada una. El bajo costo de estos dispositivos los volvió por demás populares y se convirtieron en un éxito en sí mismas, y en las precursoras de una de las ramas más prolíficas de la industria, los videojuegos portátiles, que Nintendo sigue dominando hasta la actualidad.



Figura 44 - Versión portátil de *Dokey Kong*, para *Game & Watch*

Pero el mayor logro de Nintendo fue la recuperación del mercado de consolas americano, del que mantuvo el dominio por al menos los siguientes diez años. En 1983, Nintendo de Japón lanzó localmente la consola *Famicom (Family Computer)*, con un concepto similar al de la *Atari 2600*, pero con la característica de ser una consola mucho más poderosa, la de mayor capacidad de su tipo hasta la fecha. Para esta plataforma se adaptaron los juegos que Nintendo había comercializado en versión *arcade*, como *Donkey Kong*, pero cuya calidad ya era mucho más comparable a los originales que la de las adaptaciones hechas a la consola de Atari en su momento. En 1985 se publicó para este sistema *Super Mario Bros.* Diseñado también por Shigeru Miyamoto, y reconceptualizando a Jumpman como un plomero italiano llamado Mario, el juego mantenía aún un marcador de puntaje, pero su objetivo era decididamente la superación de una trama narrativa. Era mucho más largo que *Donkey Kong*, y su naturaleza casera (hubo versiones *arcade*, pero en este caso fueron posteriores), le impedía comparar los puntajes de diferentes

usuarios, pues la memoria interna del cartucho desaparecía cuando la consola era apagada. El conjunto de estos elementos incentivó el acto de jugar más por llevar a término la trama que por lograr un alto puntaje, y esta tendencia se convertiría ya en un factor hegemónico más que en una característica de un nicho reducido, como con los juegos de rol para *PC*.

En 1986, Nintendo lanzó la *Famicom* en Norteamérica, con el nombre de *Nintendo Entertainment System (NES)*, y un año más tarde en el mercado europeo. La falta de competencia y la muy alta calidad de los juegos para el sistema (Nintendo, en contraste con Atari, era sumamente riguroso en el control de calidad de sus productos), le otorgaron a Nintendo el dominio del que se ha hablado ya. Después de *Super Mario Bros.*, Nintendo siguió con una oleada de éxitos uno tras otro: *The Legend of Zelda* (1987), *Metroid* (1987), *Kid Icarus* (1987), *Super Mario Bros. 2* (1988), y el avasallador éxito de *Super Mario Bros. 3* de 1990⁸⁴, cuyas copias vendidas ascienden a 17 280 000 hasta la fecha, y es considerado por diversas audiencias como uno de los mejores juegos de todos los tiempos. Y estos son solo los juegos desarrollados internamente por la propia Nintendo; además, las compañías de terceros, denominadas “distribuidoras”, lanzaron juegos igualmente trascendentales: Konami lanzó *Castlevania* (1987); Capcom, *Mega Man* (1986); Enix, *Dragon Warrior* (1989); Squaresoft, *Final Fantasy* (1990); todos los cuales serían las primeras entregas de franquicias que permanecen activas y exitosas hasta hoy.

⁸⁴ Las fechas anotadas son las de los lanzamientos norteamericanos.

Nintendo además lanzó una nueva consola portátil en 1989, la *Game Boy*, un pequeño rectángulo gris que era capaz de reproducir juegos solamente en una escala monocromática (la primera versión de la consola desplegaba los juegos en una escala de grises sobre un fondo color verde), que durante los siguientes años de hecho sería el producto relacionado con videojuegos más exitoso de todos los tiempos, gracias en parte también a que fue vendido desde el comienzo con una versión de *Tetris*, el más famoso juego del tipo *puzzle* hasta entonces, que apelaba a un público mucho más diverso que el de las consolas y *arcades*; no era poco común ver a adultos y ejecutivos jugar con su *Game Boy* en su camino al trabajo en el transporte público, imagen muy común en el paisaje urbano del Japón de los 90.

Parte del éxito de la *Game Boy* fue que adoptó el mismo modelo de cartuchos intercambiables que la *NES*, por lo que el valor intrínseco de la consola era mucho mayor que el de otras portátiles que incluían solo algunos juegos integrados, además de que la rigurosa política de calidad de Nintendo logró mantener la confianza de los usuarios. Además, aunque existieron portátiles competitivas durante el periodo de vida de la *Game Boy*, como la *Atari Lynx* o la *Game Gear* de SEGA, que de hecho eran más poderosas (sus juegos se desplegaban a todo color), su muy elevado precio y la pobre vida útil de cada carga de baterías (la *Game Gear*, por ejemplo, drenaba una carga de seis baterías AA en alrededor de tres o cuatro horas, mientras la *Game Boy* utilizaba solo cuatro baterías que duraban de quince a veinte horas) dejaron el camino abierto a Nintendo en ese específico mercado durante los siguientes diez años, y como se mencionó, políticas similares en las subsecuentes consolas portátiles de la compañía le han valido a Nintendo el liderazgo del mercado de portátiles hasta ahora.

Es necesario por último mencionar a la única competencia significativa que tuvo Nintendo hacia finales de esta década y durante la primera mitad de la siguiente: SEGA, compañía fundada en Estados Unidos, pero que sería adquirida por un conglomerado japonés. SEGA lanzó varias consolas con relativo éxito, entre ellas la *Master System*, que competía directamente con la *NES*, y era apenas más tecnológicamente avanzada que ésta, pero cuyo escaso catálogo le impidió realmente colocarse en algún lugar significativo del mercado. Pero en 1989, SEGA lanzó en Japón la *Mega Drive*, comercializada en Norteamérica como la *SEGA Genesis*. Ésta fue la primera competencia real para la consola de Nintendo, y su característica más competitiva fue promocionarse como la primera consola de “nueva generación” con una estructura de procesamiento (CPU) de 16 bits, contra los 8 bits de la *NES*. Esto es por demás importante, porque a partir de ese momento, los consumidores comenzarían a identificar más claramente los aspectos técnicos de cada consola y realizar decisiones de consumo basadas en ello.

Al llamar SEGA a su consola como “de nueva generación” se implicaba que había un salto importante en las capacidades tecnológicas del nuevo producto, y que para mantenerse al corriente de las nuevas propuestas de juegos sería necesario migrar a esa nueva generación. Y no fue sólo un ardid publicitario: efectivamente, las generaciones de consolas con sus saltos en capacidades técnicas y gráficas han marcado tanto las prácticas de consumo como las capacidades creativas de los videojuegos hasta hoy. La *Genesis* y las posteriores consolas de su generación podrían desplegar gráficos más fidedignos y mundos más grandes, mejores controles y más posibilidades de acción. De esta tendencia se excluyen los juegos para PC, que se mantendrían siempre al margen de estas

llamadas generaciones de consolas, y cuyas posibilidades técnicas se desarrollan gradualmente, no en saltos generacionales, y siempre serán más altas (además de más costosas) que las de las plataformas caseras.

1990-2000

Durante la última década del siglo XX tuvo lugar un mayor número de saltos tecnológicos y prácticas sociales en torno a los videojuegos, por lo que señalarlos todos, incluso seleccionar algunos como más representativos que otros, sería tema para una investigación en sí mismo. Así entonces, a partir de ahora se hará énfasis en aspectos relacionados con las características artísticas y narrativas de las nuevas propuestas y en el desarrollo de videojuegos para consolas caseras en particular, por ser este sector al que pertenecen los objetos de estudio que se analizan en esta tesis.

La *Genesis* de SEGA logró acaparar la atención del público consumidor apenas iniciada la nueva década, e incluso pudo colocarse a la delantera de Nintendo, al menos por un corto tiempo, también en parte gracias a tomar el ejemplo de Namco y de su competidor directo y crear una mascota reconocible: *Sonic: The Hedgehog*, que protagonizaría el título emblema de la nueva consola en 1991. El título mostraba muy clara e impactantemente las capacidades técnicas de la nueva consola, desplegando un mundo mucho más vibrante y llamativo que cualquier cosa que pudiera construirse en las consolas de generación anterior.



Figura 45 - *Sonic: The Hedgehog* (SEGA, 1991).

Pero el liderazgo sería pronto retomado por Nintendo. Ese mismo 1991, la compañía lanzó la sucesora de la *NES*, con un nombre que con suma claridad transmitía la idea de un sistema más potente: la *Super Nintendo Entertainment System* (*SNES*). La nueva propuesta de Nintendo igualó la estructura de procesamiento de 16 bits de la *Genesis*, y en muchas maneras mostraba incluso algunas capacidades técnicas superiores, particularmente en la reproducción de sonido y una función que le permitían simular espacios en 3D con rotación y escala de las imágenes desplegadas en pantalla, llamada comercialmente *Mode 7*. No obstante, ambas plataformas fueron siempre comparables, y es necesario mencionar que las características técnicas de cada consola no importan en sí mismas sino en tanto son aprovechadas por cada desarrollador y cada juego.

Y esa fue justamente la verdadera carta ganadora de Nintendo, su siempre rigurosa política de control de calidad. Sus franquicias emblema no solo no perdieron vigencia ni popularidad, sino que tuvieron en esta época entregas que

muchos consideran las mejores de su historia: *Super Mario World* (1991), *The Legend of Zelda: A Link to the Past* (1992), *Super Metroid* (1994), *Super Mario World 2: Yoshi's Island* (1995), *Kirby Super Star* (1996), *Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars* (1996), todos publicados directamente por Nintendo. En especial notable fue *Donkey Kong Country* de 1994, que poco tenía que ver con el arcade de 1981. Era un juego de plataformas no muy distinto de los juegos de la serie de *Super Mario*. Pero los desarrolladores del título, un estudio británico llamado Raresoft, empleó una técnica de modelado 3D para los personajes del juego, que luego serían transformados en imágenes en 2D al ser representados en pantalla, pero que mantendrían características de los modelos originales, logrando un efecto visual nunca antes visto en una consola casera, y aunque títulos de la *Genesis* no dejaron de impresionar con logros gráficos comparables (*Vectorman* de 1995 es un buen ejemplo), el título de Raresoft se convirtió en uno de los más grande éxitos de toda la década.



Figura 46 - *Donkey Kong Country* (Nintendo, 1994)

Los años 90 vieron también la mayor proliferación del género hasta entonces más propiamente narrativo de los videojuegos para consolas: los juegos de rol o RPG (*Role Playing Games*). Hasta la década anterior, los juegos de rol habían sido dominio casi exclusivo de las computadoras personales, dada la gran cantidad de información necesaria para almacenar los grandes mundos que requerían. Pero las capacidades de los juegos de la presente generación ya lograban contener mundos completos que daban lugar a la construcción de narrativas estructuralmente complejas, y que tomaban entre 10 y 30 horas de juego efectivo para llegar a su conclusión.

Esto no significa que otros géneros, plataformas, aventura o disparos, no pudieran articular narrativas —ya Mario lo había logrado desde 1985—, pero esas mismas narrativas eran siempre sencillas, y tomaban un lugar más bien secundario, contexto narrativo para explicar las acciones posibles en el mundo que presentan. Los RPG, en cambio, tienen como objetivo primordial relatar una historia más emparentada con las obras literarias, con guiones complejos, personajes con personalidades definidas y conflictos dramáticos que tomen giros inesperados; *Akalabeth* de 1979 estaba inspirado y había tomado su nombre de un episodio narrado en *El Silmarillion*, obra literaria de J.R.R. Tolkien. Para la década de 1990, la industria seguía acaparada por las compañías japonesas, por lo que los RPG más exitosos eran también producidos en esa región. Las series de *Dragon Quest* y *Final Fantasy*, que ya habían desarrollado tres títulos cada una desde la anterior generación, se convirtieron en pilares del género (aunque no todos los títulos de esas series en particular llegarían a Norteamérica y Europa sino hasta ediciones

posteriores ya entrado el siglo XXI). La plataforma de Nintendo vería los siguientes títulos del género: *Final Fantasy II* (IV en Japón; Squaresoft, 1992); *Breath of Fire* (Capcom, 1993), *Lufia and the Fortress of Doom* (Taito, 1993); *Ogre Battle: March of the Black Queen* (Enix, 1993). Ninguno de estos fue desarrollado por Nintendo sino por compañías externas como Capcom o Enix; incluso uno de los pocos RPG con los que Nintendo estuvo directamente involucrado en esa época, *Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars*, fue desarrollado por Squaresoft, aunque con cuidadosa supervisión de los creativos de Nintendo, incluyendo al propio Shigeru Miyamoto.

Squaresoft merece mención particular justamente porque pueden señalarse al menos tres títulos desarrollados por esta compañía que no solo son emblemáticos e influyentes, sino considerados algunos de los títulos más importantes de la historia de los videojuegos, tanto por su calidad, como por su impacto en la industria, pero sobre todo en la comunidad: estas historias se volvieron referentes para un sector de la cultura que luego daría al mundo nuevos creativos dentro del medio. Los títulos son *Final Fantasy III* (VI en Japón, 1994), un drama postapocalíptico que cambia constantemente de protagonistas y focalización narrativa, y que incluye una escena operística por demás emotiva, lograda a través de las capacidades sonoras de la SNES. *Chrono Trigger* (1995), historia que mezcla los géneros más representativos de la comunidad relacionada con los videojuegos, fantasía y ciencia ficción, para contar un relato de viajes en el tiempo y la destrucción del mundo por un parásito extraterrestre, cuyo diseño visual corrió a cargo de Akira Toriyama, célebre artista de manga japonés. Y *Final Fantasy VII* de 1997 (lanzado con el mismo número en Japón y el resto del mundo para evitar confusiones en el mercado), también una

historia postapocalíptica con elementos de ciencia ficción que cuenta sobre un grupo de rebeldes que deben evitar que una corporación termine con la energía vital del planeta, y que además de tener un tono dramático y melancólico a lo largo de todo el relato, fue el primer RPG de gran producción para la siguiente generación de consolas, por lo que no fue lanzado para la SNES, sino para la entonces recién estrenada *Playstation* de Sony.

La *Sony Playstation*, lanzada en 1995 en América, fue la primera consola casera en transitar satisfactoriamente a los videojuegos desarrollados completamente en 3D, y además en implementar los discos compactos (CD) como dispositivos de almacenamiento de los juegos, con una mucho mayor capacidad que los cartuchos utilizados hasta ese momento. Squaresoft decidió cambiar de plataforma y de compañía justamente porque Nintendo se mostró reacia a transitar hacia el almacenamiento en CD, en parte como mediada contra la piratería, que efectivamente era más sencilla de realizar cuando los juegos eran almacenados en un formato universal y no en uno regulado directamente por la propia compañía, pero que le costó la posibilidad de crear juegos mucho más complejos, con música instrumental (que pese a la alta calidad del sonido de la SNES, no era música grabada sino generada electrónicamente por el propio sistema), y, sobre todo, con clips de video pregrabado, que acercaba por primera vez a los videojuegos caseros a secuencias visuales de calidad cinematográfica; de nuevo, hay que mencionar que los juegos de PC contaban con este tipo de tecnología incluso desde los 80, aunque era aún primitiva en ese momento, además de poco comercial.



Figura 47 - Fotograma de un clip de video de *Final Fantasy VII* (Squaresoft, 1997).

Nintendo respondió con la *Nintendo 64* en 1996. El “64” del nombre hacía alusión directa a que la estructura del sistema era de 64 bits, frente a los 32 de la *Playstation*. En efecto, la consola de Nintendo era más poderosa en general, pero eligió continuar utilizando cartuchos como dispositivos de almacenamiento, con las desventajas que ya se mencionaron. Muchos desarrolladores estimaron que la nueva consola de Nintendo no les permitiría realizar adecuadamente sus visiones creativas, y prefirieron desarrollar para la nueva consola de Sony, compañía que era primeriza en la industria, pero lo cual no fue obstáculo para que tomara el liderazgo de la misma, desplazando a Nintendo por primera vez desde 1985.

Pese a ello, la *Nintendo 64* no fue de ninguna manera un fracaso, pero se vio en la necesidad de depender de los juegos producidos internamente, que, si bien siempre han representado la primera línea de juegos de las plataformas de Nintendo, el apoyo de las terceras compañías (*third parties*) era claramente necesario para quien ostentara el primer lugar de ventas y posicionamiento

comercial, situación que a su vez permitía en gran medida dictar las tendencias de la industria. No obstante, como era ya previsible, Nintendo siguió innovando y produjo dos de los títulos más influyentes de la historia, en este caso, con respecto del diseño de espacios en 3D.

Super Mario 64 (1996) es considerado el título que define hasta la actualidad la manera en que se articula un espacio virtual en tres dimensiones, y sigue siendo referencia incluso de juegos en géneros por demás distantes a las plataformas clásicas del plomero italiano. Aunque juegos que permiten la navegación de espacios en 3D, ya sean simulados o representados en tiempo real, existen al menos desde los 70, todos los intentos habían sido poco satisfactorios o muy restrictivos. *Crash Bandicoot*, estrenado para la *Playstation* apenas unas semanas antes que *Super Mario 64*, navegaba también un espacio en 3D, pero el recorrido era siempre lineal, no había la oportunidad de moverse libremente en cualquier dirección. El título de Nintendo presentaba grandes espacios abiertos en los que Mario como avatar ofrecía una extensión kinésica del propio jugador, pues los movimientos eran fluidos e intuitivos. Parte del genio de *Super Mario 64* estaba fuera del juego, en el mando de la Nintendo 64, igualmente vanguardista al incluir una palanca análoga de movimiento, en contraste con el estándar hasta el momento, alguna forma de cruz direccional digital que sólo permitía hasta ocho diferentes direcciones, mientras la palanca análoga permitía una variabilidad exponencialmente mayor, de tal manera que, si se inclinaba ligeramente, el avatar se movería con igual ligereza, y viceversa.



Figura 48 - El mando oficial de la *Nintendo 64* y un fotograma del espacio creado por el diseño de *Super Mario 64*

El otro título de gran influencia de Nintendo fue *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, de 1998. Considerado por diversas voces como *el* mejor videojuego de todos los tiempos (aunque ésta es ya una aseveración más sustentada en la nostalgia que en cualquier otro criterio), es también pionero en el desarrollo de mundos en 3D, en este caso, por definir la construcción de una narrativa colocada en un espacio diseñado en tres dimensiones. Mientras los mundos abiertos de *Super Mario 64* eran más bien locaciones inconexas independientes la una de la otra, el mundo de *Ocarina of Time* es un solo espacio que conforma un universo narrativo cohesivo y coherente. Se despliega una geografía que, si bien fantástica, construye por sí misma el espacio de la narración. El espacio no es tan propiamente narrado como representado mediante lo visual y lo interactivo. Ahora, esto no es diferente de cualquier otro videojuego en dos o tres dimensiones antes de este título, pero *Ocarina of Time* se vuelve en especial influyente simplemente por hacerlo de la manera más satisfactoria y competente hasta ese momento en 3D. Por otro lado, la historia del juego es también reconocida, más allá del espacio, como una épica

fantástica tradicional, pero lograda ahora en un mundo que se sentía tangible y verosímil, al menos para los estándares de 1998.



Figura 49 - *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (Nintendo, 1998)

La transición hacia el desarrollo de espacios en 3D es uno de los momentos más trascendentales en la historia del diseño de videojuegos. Es el cambio más directamente identificable no solo por los propios desarrolladores y la industria en general, que siempre han debido pasar por periodos de adaptación entre saltos tecnológicos de una generación a la siguiente, sino por la comunidad de consumidores del medio. La sensibilidad en cuanto a la representación, interpretación y capacidad de interacción de la audiencia con los videojuegos, incluso para los jugadores ya plenamente habituados a las posibilidades del medio, debió ajustarse a estas nuevas posibilidades. Por ejemplo, el mando de la Nintendo 64 (figura 48), que incluía la mencionada palanca análoga (*control stick*), significó

una barrera importante para los jugadores que interactuaban con los juegos de esta plataforma, pues su inusual diseño en tres módulos y el propio uso de la palanca en conjunto con el resto de los botones modificaron sustancialmente la coordinación motriz establecida hasta entonces como estándar por los mandos de consolas anteriores. Por otro lado, recorrer el espacio tridimensional requiere a su vez de habilidades perceptuales e intelectuales también significativamente distintas de las necesarias para recorrer los espacios en dos dimensiones de la mayoría de los juegos hasta ese momento.

Los títulos de Nintendo antes mencionados se convirtieron en referentes tecnológicos y artísticos tan relevantes para los videojuegos como *Citizen Kane* o *Star Wars* para el cine, obras que modificaron radicalmente la manera en que se produce e interpreta el propio medio. En ese contexto existen también otros juegos de importancia similar: *Wolfenstein 3D* (1992) y *Doom* (1993) de id Software, ambos para PC, pioneros del género de disparos en primera persona (*First Person Shooters*, o *FPS*) y de representación de espacios en 3D combinando objetos y perspectivas en 2D. *Quake* (1996), también de id Software, utilizó ya plenamente modelos poligonales para la construcción de espacios en tres dimensiones. Posteriormente, en 1999 Konami lanzó *Metal Gear Solid* para la Playstation de Sony, del diseñador Hideo Kojima, que, entre muchos otros atributos, utilizó los espacios poligonales en 3D y el manejo de la cámara para permitir cambios dinámicos de perspectiva, así como secuencias cinemáticas con gráficos en tiempo real, es decir, animaciones de los propios modelos en 3D con los que el jugador interactúa, y no de videos prerrenderizados como en *Final Fantasy VII*.

Vale mencionar sobre esta década también el episodio que dio lugar a la clasificación sistemática de videojuegos para los Estados Unidos (y de la que se vale hasta la fecha el mercado latinoamericano también) según el rango de edad de los usuarios y el tipo de contenido de cada juego.

Durante los primeros años de la década, la industria musical americana se vio atacada por diversos grupos civiles que advertían una laxa distribución de contenidos percibidos como no aptos para menores por su abierto tratamiento de temas de sexualidad, violencia y uso de lenguaje soez. Esta tendencia crítica se extendió también hacia el cine (aunque éste ya contaba con un sistema de clasificación de contenido desde 1970, si bien revisado en diversas ocasiones), y en particular a los videojuegos, medio en el que muchos padres de familia encontraban razones para preocuparse al señalar el uso de imágenes de violencia explícita. En particular, la aparición y popularidad del juego *Mortal Kombat* en 1992 en gabinetes de *arcade* y posteriormente en consolas caseras levantó tal revuelo por su representación hiperbólica de violencia —que incluía desmembramientos de cuerpos humanos—, así como juegos de disparos igualmente violentos como *Doom*, en un contexto de perturbación social ante la ocurrencia de distintos tiroteos al interior de escuelas en diferentes puntos de Estados Unidos, llevaron en 1994 a la creación de la *Entertainment Software Rating Board (ESRB)*, organización que se encarga de ponderar el tipo de contenidos en los videojuegos publicados en el mercado estadounidense, así como de leyes que impiden la venta de juegos clasificados como impropios para audiencias menores a niños y adolescentes. Esto es especialmente relevante porque tales regulaciones modificaron en importante medida los tipos de juegos que se producían a gran escala. Nintendo, por ejemplo,

procuró desde entonces producir únicamente juegos que fueran aptos para todas las audiencias, lo que por un lado permitía un más amplio margen de ventas, pero le costó una reputación que se percibía como infantilista (aunque desde entonces y cada vez más hacia la actualidad, los principales consumidores de videojuegos son personas mayores de 18 años). Esto, por otra parte, si bien se dio en un ambiente de hostilidad e incertidumbre por parte de la industria, ha permitido con el devenir de los años convertir al mercado de los videojuegos en una rama mucho más identificable por el resto de la población externa a la comunidad de la industria y los consumidores tradicionales, que hacia finales del siglo XX permanecía aún como un nicho relativamente cerrado y aislado del resto de la cultura popular. Pero justo esa barrera se rompería definitivamente durante los primeros años del nuevo milenio.

2000 hasta hoy

La coyuntura que para entrada el siglo XXI se había zanjado en la cultura de masas fue particularmente positiva para los videojuegos como medio, pues fue durante la primera década de los años 2000 que éstos se consolidaron al fin como elemento insoslayable del panorama cultural, mediático y económico contemporáneo. Hasta entonces, aunque las tiendas departamentales empleaban grandes aparadores para ofrecer consolas y juegos, y las revistas de tecnología o las de vida adolescente otorgaban un número considerable de páginas para la publicidad de videojuegos (además de que las revistas dedicadas exclusivamente a este tema gozaban ya para entonces de un notable ímpetu comercial, lo que se desvanecería

casi por completo conforme el dominio de las redes sociales en la difusión de contenidos se consolidara en la década siguiente), el mercado y la comunidad de videojuegos era para finales del siglo XX aún un nicho muy ceñido. Si bien franquicias como *Super Mario Bros.*, *Mortal Kombat* y *Street Fighter* habían logrado colocarse en el imaginario colectivo más allá de sus propias entregas interactivas y contaban con series animadas para televisión y películas de envergadura hollywoodense (aunque todas ellas con una rotundamente negativa recepción), el público en general tenía aún una visión más bien peyorativa para con los videojuegos. Eran considerados más juguetes que obras creativas; justo por ello la crítica conservadora mencionada antes fue tan severa, pues se asumía prejuiciosamente que cualquier videojuego, sin importar su contenido y tono, era un producto dirigido a menores. Esto, por otra parte, colocaba en una desventaja social a quienes expresaban su gusto personal por el medio, sobre todo a personas adultas, pues se consideraba que dedicar tiempo a esa actividad era impropio de cualquier adulto responsable, por no decir económicamente productivo.

Las razones que llevaron a disipar esta situación fueron principalmente comerciales, pues la industria de videojuegos comenzó a dar señales al resto de la sociedad de su contundente importancia en la economía internacional. Entre muchos otros fenómenos, es en especial importante señalar la incursión de *Pokémon* en el mercado americano en 1998, juego de rol para la portátil de Nintendo, la *Game Boy*, impulsada por una campaña publicitaria que incluía una serie animada, una película distribuida en cines, figuras de acción y un juego de cartas coleccionable. La franquicia cobró una importancia mediática y económica de tal magnitud que ha superado incluso el impacto de las propiedades de Walt

Disney Co. en la cultura popular. Tan solo los juegos originales (ha habido una monumental cantidad de secuelas y juegos alternos desde entonces) han vendido hasta febrero de 2019 más 31.3 millones de copias (Statista 2019). Para el año 2000, *Pokémon* era la propiedad intelectual más exitosa del mundo en cualquier medio.

Con este importante derrotero conquistado, la industria se volcó en direcciones novedosas que buscaban tanto adentrarse más aún en la vida cotidiana de la sociedad como desarrollar la calidad creativa de los videojuegos. Los desarrolladores se vieron en la oportunidad de crear espacios y narrativas tan elaboradas como las del cine⁸⁵, que para este periodo histórico comenzó a contar con presupuestos similares a los de los grandes proyectos del cine norteamericano.



Figura 50 - *Shadow of the Colossus* (2005). Sony Computer Entertainment

⁸⁵ Comparación notable por lo visto en el capítulo 1 de esta tesis en tanto a la naturaleza colectiva de la producción de videojuegos.

Las mayores novedades entonces tuvieron que ver con las características del *hardware* y su implementación en el mercado. En 2000, Sony lanzó la sucesora de su consola original, la *Playstation 2* (PS2), cuya principal característica, además de ser una máquina mucho más potente que su modelo previo, era que podía reproducir DVD, el formato de video casero más popular de su época, lo que le aseguró un éxito comercial incluso con los usuarios no jugadores, que vieron en la consola más un centro de entretenimiento que una mera plataforma para videojuegos. Además, algunos de los juegos más emblemáticos de toda la industria fueron lanzados de manera exclusiva para esta consola⁸⁶: *Metal Gear Solid 2* (Konami, 2001), *Grand Theft Auto III* (Rockstar Games, 2001), *Final Fantasy X* (Squaresoft, 2001) y *Shadow of the Colossus* (Sony Computer Entertainment, 2005).

Ello representó un duro golpe para Nintendo, que ya había sufrido uno similar por su decisión de utilizar cartuchos en lugar de CD en la *Nintendo 64*. En 2001, la compañía japonesa lanzó la *Gamecube*, plataforma comparable en capacidad técnica con la *PS2*, pero que utilizaba un formato de almacenamiento propietario, es decir, exclusivo para la consola, en forma de Mini DVD, lo que le impedía reproducir cualquier otro tipo de discos comerciales. Ello evitó que la compañía remontara su prominencia en la industria durante los años subsecuentes, pese a lanzar también algunos juegos de éxito considerable e influencia trascendental: *Super Smash Bros. Melee* (Nintendo, 2001), *The Legend of Zelda: The Windwaker* (Nintendo, 2002), *Metroid Prime* (Nintendo, 2003) y *Resident Evil 4* (Capcom, 2005).

⁸⁶ Todos estos títulos, no obstante, han sido lanzados en plataformas posteriores en versiones "remasterizadas".

Uno de los avances tecnológicos más importantes de esta década era una característica que ambas consolas compartían: la capacidad de contactarse a la Internet para permitir el juego tanto cooperativo como competitivo en línea. Aunque esta característica es uno de los aspectos más trascendentales del diseño actual, en ese momento prácticamente no fue explotada. En el caso de Nintendo, por ejemplo, *Super Smash Bros. Melee*, su título más exitoso durante esa generación, ni siquiera utilizaba la función en línea de su respectiva plataforma, a pesar de ser un juego competitivo que sin problemas podría haberlo explotado; esto al menos en cuanto al diseño de juego en sí, pues en realidad la dificultad para entablar una conexión en línea se debió a que lograrlo requería de una infraestructura que para entonces era aún limitada y costosa tanto para las compañías como para los consumidores. Sony tampoco explotó esta posibilidad de manera satisfactoria, aunque sus intentos fueron considerablemente más numerosos que los de Nintendo.

Fue sin embargo la incursión de una de las compañías de tecnología más importantes del mundo en la industria de los videojuegos caseros por primera vez (pues ya tenía experiencia en juegos para PC) la que llevó la conectividad en línea al lugar prominente que tiene hoy. Microsoft, compañía fundada por Bill Gates, decidió lanzar su propia consola casera en noviembre de 2001, la *Xbox*, que se publicitó como la primera consola que se encargaría de llevar la tecnología de gráficos y procesamiento de la PC a las salas de los hogares, pues como se ha mencionado, la potencia técnica de las consolas caseras siempre ha sido inferior a los más altos estándares de PC en sus respectivas épocas. Ello significó también el regreso de una compañía norteamericana al mercado de consolas, pues desde la

gradual salida de Atari, las únicas marcas en competencia eran SEGA, Nintendo y Sony, todas de colocadas en Japón.

Los primeros meses de la consola en el mercado fueron relativamente insatisfactorios, aunque al menos en Estados Unidos las ventas fueron suficientes para mantener su relevancia. Microsoft disminuyó el precio al público y anunció que para noviembre de 2002 estaría disponible el servicio *Xbox Live*, una suscripción mensual que permitía la conectividad a Internet administrada directamente por Microsoft, lo que ofreció mucho mayor velocidad y estabilidad en la experiencia de juego en línea que cualquier otra consola. Posteriormente, en 2004 salió a la venta *Halo 2* (Microsoft Game Studios), de la desarrolladora Bungie, juego que implementaba por completo un modo de competencia en línea. Las ventas del juego ascendieron a más 125 millones de dólares, el mayor éxito comercial de cualquier producto de entretenimiento hasta la fecha (Marshal 2019), lo que consolidó el lugar de Microsoft en la industria, superando incluso a Nintendo (al menos en el ámbito de consolas caseras, pues en cuanto a portátiles, Nintendo nunca perdió su liderazgo, y para mediados de esta década la *Game Boy Advance*, sucesora de la *Game Boy*, continuaba uno de los sectores más dinámicos e importantes de la industria), y aseguró para la posteridad la importancia de la conectividad a Internet; hasta la actualidad, el modelo de suscripción inaugurado por *Xbox Live* ha sido adoptado por el resto de las compañías.

Los videojuegos de PC, por su cuenta, gozaron de este tipo de conectividad desde finales de los 90, y por lo general la ofrecen de manera gratuita; sin embargo, es imposible concederle a este sector la misma importancia que a las consolas caseras por su hasta entonces reducido nicho de mercado. Algunos otros juegos

importantes lanzados para la Xbox son: *Halo: Combat Evolved* (Microsoft Game Studios, 2001), *Star Wars: Knights of the Old Republic* (LucasArts, 2003), *Fable* (Microsoft Game Studios, 2004) y *Forza Mottorsport* (Microsoft Game Studios, 2005); aunque la mayoría de estos juegos también tuvieron alguna versión para PC por su relación con Microsoft.

Otro fenómeno importante de mencionar es la súbita popularidad e influencia de *World of Warcraft* (WoW), juego exclusivo para computadoras de escritorio lanzado en 2004 por Blizzard Entertainment. Éste es un juego de rol multijugador masivo en línea (MMORPG, por sus siglas en inglés), género cuya característica principal es que el jugador es arrojado a un mundo virtual en el que participan otros jugadores al mismo tiempo, y pueden interactuar entre sí de distintas maneras, intercambiando objetos, cooperando en misiones o compitiendo entre ellos, todo esto a través de una conexión en línea. *World of Warcraft* es uno de los fenómenos comerciales más exitosos en la historia de la industria, contando con un máximo de hasta 10 millones de usuarios activos y más de 9.2 mil millones de dólares en ganancias hasta 2016 (Leack 2019). El juego se ha actualizado desde su fecha de lanzamiento y mantiene una base de usuarios activa estimada en poco más de 5 millones en la actualidad. Ello significó la apertura del nicho de jugadores de PC, lo que comenzó una relación de competencia mucho más directa del mercado de computadoras de escritorio con el de consolas, y a una cultura que permite el salto de los usuarios de un ambiente al otro de manera mucho más amigable, lo que hasta entonces era poco común. Otro aspecto importante es que el juego se distribuye de manera gratuita y la compañía cobra una suscripción mensual por acceder a los servidores, aunque los jugadores tienen la oportunidad de jugar en

línea gratuitamente hasta alcanzar cierto nivel de experiencia. A esta forma de monetización se le ha denominado *Free-to-Play* o *Free-to-Start* (juego gratuito o gratis para empezar), y es una de las formas de monetización más comunes en la actualidad, adoptada por éxitos actuales como *Fortnite* (2018), de Epic Games.



Figura 51 - *World of Warcraft* (Activision Blizzard, 2004)

La segunda mitad de la década vio la consolidación de las tendencias y del éxito construido hasta el momento. El salto tecnológico más notorio en el ámbito de consolas caseras fue la adopción de gráficos de alta definición (HD), sumándose a la transición general en el mercado de televisores de rayos catódicos a las pantallas de plasma o LCD. Esto, como se puede suponer, benefició en términos del diseño principalmente a la calidad gráfica de los juegos creados; pero es importante notar que también elevó de manera significativa los costos de producción, tanto en lo material como en el tiempo de desarrollo, pues construir espacios con texturas en

alta resolución y modelos 3D más sofisticados requiere de mayor esfuerzo artístico y tecnológico, además de más tiempo de trabajo.

Como en el caso de las últimas consolas mencionadas, la siguiente generación (la séptima según la mayoría de los historiadores del tema) no vio cambios fundamentales en la manera de crear mundos virtuales, pero sí un refinamiento drástico. Algunas de las obras más críticamente reconocidas en la actualidad pertenecen a esta generación.

En noviembre de 2005, Microsoft fue la primera compañía en ofrecer una consola con gráficos en HD, la *Xbox 360*. La filosofía de esta consola fue la continuidad del legado de su predecesora, conectividad a Internet vía *Xbox Live*, juego en línea y rendimiento tecnológico comparable a las computadoras de escritorio. Expandió sus funciones de centro de entretenimiento con reproducción de DVD, aplicaciones de servicio de TV por *streaming* como Netflix (hacia principios de la década siguiente), manejo de archivos en red local a través de Windows, entre otros aspectos. Entre sus juegos exclusivos más importantes están *Gears of War* (Microsoft Game Studios, 2006), *Crackdown* (Microsoft Game Studios, 2007), *Mass Effect* (Microsoft Game Studios, 2007) y *Halo 3* (Microsoft Game Studios, 2007). Además, la *Xbox 360* era capaz de reproducir los juegos para la *Xbox* original, aunque con algunas excepciones.

Por su parte, en noviembre de 2006, Sony sacó al mercado la *Playstation 3* (PS3), con características técnicas muy similares a la consola de Microsoft: gráficos en HD, conectividad a Internet (que en un inicio ofrecía de manera gratuita pero que paulatinamente se convertiría en un servicio de suscripción, *PS Plus*), funciones de centro de entretenimiento y compatibilidad con los discos de juego tanto de PS1

como de PS2, aunque en versiones subsecuentes de la consola, la compatibilidad con PS2 debió ser removida para reducir costos de producción y de venta al público, pues el precio inicial de la consola fue de \$499 dólares en su modelo más económico, lo que le valió una primera etapa de bajas ventas. Entre sus títulos exclusivos más importantes están *Resistance: Fall of Man* (Sony Computer Entertainment, 2006), *Uncharted: Drake's Fortune* (Sony Computer Entertainment, 2007), *Little Big Planet* (Sony Computer Entertainment, 2008), *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots* (Konami, 2008), *InFamous* (Sony Computer Entertainment, 2009) y *The Last of Us* (Sony Computer Entertainment, 2013).

Es necesario mencionar que unos de los aspectos más determinantes de esta generación fue que la mayoría de los juegos más exitosos y trascendentes no fueron exclusivos para una sola plataforma, sino que eran lanzados para casi todas las disponibles en el mercado, principalmente las antes mencionadas Xbox 360 y PS3, así como para PC (por lo que valdría la pena mencionar también la plataforma virtual *Steam*, de Valve Corp., sistema de distribución de juegos en formato digital para PC que comparte muchos de los estrenos con las versiones físicas para consolas hasta hoy), pues todas estas plataformas eran efectivamente equivalentes en capacidades técnicas, además de que es una mejor decisión comercial para las distribuidoras permitir un mayor número de versiones disponibles. Algunos de estos juegos, de los más importantes de la generación, y de la historia del medio en general, fueron: *Bioshock* (2K Games, 2007), *Assassin's Creed* (Ubisoft, 2007), *Call of Duty 4: Modern Warfare* (Activision, 2007), *Fallout 3* (Bethesda Softworks, 2008), *Grand Theft Auto IV* (Rockstar Games, 2008), *Batman: Arkham Asylum* (Warner Bros. Interactive, 2009), *Mass Effect 2* (EA, 2010), *Minecraft* (Mojang, 2011), *The*

Elder Scrolls V: Skyrim (Bethesda Softworks, 2011) y *Dark Souls* (Namco Bandai, 2011).

La jugada más contundente para la asimilación de los videojuegos en la cultura popular lo daría Nintendo en noviembre de 2006 con el lanzamiento de la *Wii*, consola con la que la compañía japonesa retomaría el liderazgo del mercado después de dos generaciones de relativo rezago. La *Wii* significó una de las decisiones más importantes de Nintendo para con su filosofía corporativa y de diseño hasta la actualidad: dejar de competir directamente con Sony y Microsoft y ofrecer alternativas adyacentes, con características tecnológicas de menor envergadura, cuya innovación radicara en la manera en que el usuario interactuara físicamente con los juegos. De tal manera, la *Wii* no era capaz de desplegar gráficos en HD, reproducir un alto número de polígonos, profundidad de campo, etc. Sus capacidades eran más bien cercanas a las de la generación anterior. Sin embargo, la principal característica de la consola era que empleaba mandos con sensores de movimiento, los *Wii Remote and Nunchuck* (figura 52) que registran movimientos simples de la mano y los transmite a la unidad de procesamiento de la consola, de tal manera que en un juego de Tennis, por ejemplo, en lugar de presionar un botón para sacudir la raqueta, el jugador simplemente mueve su propia mano imitando el movimiento, y el mismo se ve representado en la pantalla, justo como en el caso de *Wii Sports* (Nintendo, 2006), juego que venía incluido con todas las consolas vendidas de manera oficial.



Figura 52 - Mando de la Wii, imagen promocional de Nintendo.

Esta característica fue transmitida al público mediante una hábil campaña publicitaria que invitaba a un gran sector de la población que nunca había tenido contacto con los videojuegos a intentarlo con un sistema que es mucho más amable con este tipo de consumidor. Amas de casa, adultos mayores, estudiantes universitarios, hombres de negocios y mujeres jóvenes adultas fueron el público al que Nintendo dirigió su nueva consola. El aumento de usuarios en todos estos sectores demográficos (que además estaban también inmersos en otras plataformas de alcance popular, específicamente los nacientes *smartphones* y las aplicaciones de videojuegos casuales para éstos) le permitió a Nintendo no solo un notable éxito económico, sino que extendió como nunca la relación de las personas con los videojuegos como medio. Muchos de los nuevos usuarios pronto migraron a otras plataformas y a juegos más tradicionales. Algunos de los juegos más importantes de la plataforma son *Wii Sports* (Nintendo, 2006), *The Legend of Zelda: Twilight Princess* (Nintendo, 2006), *Super Mario Galaxy* (Nintendo, 2007), *Metroid*

Prime 3: Corruption (Nintendo, 2007), *Mario Kart Wii* (Nintendo, 2008) y *New Super Mario Bros. Wii* (Nintendo, 2009)⁸⁷.

Otro factor importante de esta época fue el comienzo de la distribución digital de juegos, y con ello el surgimiento del mercado de juegos *Indie* (independientes), denominación homónima a las producciones cinematográficas de bajo presupuesto ajenas a grandes estudios y corporaciones, y son justamente esas características también las de juegos independientes. Hasta los primeros años del nuevo milenio, cualquier juego debía pasar por los sistemas de distribución tradicionales, grandes compañías que pudieran asumir los costos de producción de las copias físicas y de las licencias para publicar en las plataformas comerciales. Pero con la plena adopción de la conectividad a Internet, la distribución digital les permitió a los estudios independientes hacer llegar sus creaciones a los consumidores sin la necesidad de la intervención de compañías distribuidoras, como EA, Activision, Bethesda, etc. El principal medio de venta de este tipo de juegos es hasta ahora la ya mencionada *Steam*, pero los creadores pueden simplemente utilizar su propia página web para ofrecer la descarga de sus juegos. Tal es el impacto hasta la actualidad de este sector del mercado que las plataformas comerciales han abierto espacios en su infraestructura para facilitar las licencias a estos creadores, y tanto

⁸⁷ En la descripción de este último periodo histórico se ha omitido en general la mención de las consolas portátiles por mera cuestión de espacio, pero es necesario no pasar por alto al menos la mención de la *Nintendo DS*, consola portátil de Nintendo lanzada en 2004, que seguía una filosofía muy similar a la de la *Wii* en cuanto a la valoración de las características físicas de la interacción que permitía al usuario, en este caso, la inclusión de una segunda pantalla táctil, por sobre su capacidad gráfica y de procesamiento. La consola es uno de los éxitos más contundentes de la industria, llegando a ser la segunda más vendida de su historia, debajo solamente de la PS2, y logrando la penetración del mercado no tradicionalmente video jugador antes que la propia *Wii*. Hamill, Laura. "The best-selling games consoles of all time". *Decluttr Blog*. <https://www.decluttr.com/blog/2018/08/08/the-best-selling-games-consoles-of-all-time/>. Consultado el 12 de marzo de 2019.

Sony, Microsoft y Nintendo ofrecen la compra y descarga directa de estos juegos en sus consolas. Algunos juegos independientes importantes son *Cave Story* (Studio Pixel, 2004), *Braid* (Number None, 2008), *Super Meat Boy* (Team Meat, 2010), *Minecraft* (Mojang, 2011), *Fez* (Trapdoor, 2012), y *Journey* (Sony Computer Entertainment, 2012). Estas es una muy reducida muestra de los más de mil juegos independientes que son lanzados cada año en diferentes plataformas.

Otro aspecto por demás relevante ligado a la cimentación de la distribución digital de contenido fue la comercialización de *contenido descargable* (*Downloadable Content, DLC*). Hasta este periodo, los juegos llegaban a su fase final de desarrollo para luego ser distribuidos en formatos físicos (cartuchos, CD, etc.), como cualquier película o libro. Pero a partir de la popularización de la distribución digital, los desarrolladores tienen la posibilidad de actualizar el código de los juegos ya en posesión de los usuarios de manera remota. Incluso cuando un juego está siendo reproducido desde un disco, la información descargada al disco duro de la consola o PC como actualización permite que el juego se corra en su versión más reciente. Esto a su vez dio lugar también al desarrollo de contenido posterior al original de un juego que puede ser añadido aun después de su lanzamiento, misiones nuevas, nuevos espacios a recorrer, nuevos objetos y hasta nuevas líneas narrativas, pero sin llegar a ser propiamente un juego nuevo o una secuela. Dado que la producción de este contenido es mucho más compleja y demandante para los desarrolladores que meras actualizaciones del código (que por lo general corrigen errores en la reproducción técnica, a lo que coloquialmente se le denomina *parches*), este tipo de contenido posterior se monetiza aparte del juego original, aunque por precios considerablemente menores. Esto es importante

también en cuanto al análisis narrativo. La gran mayoría de los juegos en la actualidad, tanto de alta gama como independientes, desarrollan DLC como una manera de maximizar ganancias durante la vida comercial del juego, y ello implica en el caso de DLC que añade contenido a la trama, una noción por demás particular, sobre todo en contraste con otros medios.

La segunda década de siglo XXI se ha caracterizado por la continuación y desarrollo de estas tendencias. La octava y actual generación de consolas de nuevo ha ampliado los límites tecnológicos de procesamiento de imágenes y datos, y con ello la complejidad de las producciones. Las tres compañías principales siguen aún en preminencia y han lanzado cada una nuevas plataformas que dan muestra de lo antes mencionado. Sony lanzó al mercado la *Playstation 4* (PS4) en noviembre de 2013 y Microsoft hizo lo propio ese mismo noviembre con la *Xbox One*. Nuevamente, las características de ambas consolas son efectivamente similares, por lo que la publicación de juegos entre ambas plataformas, así como en PC, permanece como una constante; aunque vale mencionar que Sony ha implementado una política particularmente rígida en cuanto el otorgamiento de licencias, por lo que hay una cantidad mucho más significativa de títulos exclusivos para la PS4, la mayoría de los cuales han logrado una aceptación crítica notable, que en parte le han valido a Sony estar a la cabeza del mercado casero en este periodo. Algunos de los juegos más notables para ambas plataformas son: *InFamous: Second Son* (Sony Computer Entertainment, 2014), *Bloodborne* (Sony Computer Entertainment, 2015), *Until Dawn* (Sony Computer Entertainment, 2015), *Uncharted 4: A Thief's End* (Sony Computer Entertainment, 2016), *Horizon: Zero Dawn* (Sony Computer Entertainment, 2017) y *God of War* (Sony Computer

Entertainment, 2018), exclusivos para PS4; *Sunset Overdrive* (Microsoft Game Studios, 2014), *Cuphead* (Studio MDHR, 2017), *Gears of War 4* (Microsoft Game Studios, 2016) y *Forza Horizon 4* (Microsoft Game Studios, 2018), exclusivos para *Xbox One*, algunos también disponibles para Windows 10; *Grand Theft Auto V* (Rockstar Games, 2013), *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* (Konami, 2015), *The Witcher III: Wild Hunt* (CDProject Red, 2015), *Doom* (Bethesda Softworks, 2016), *Fallout 4* (Bethesda Softworks, 2016), *Overwatch* (Blizzard Entertainment, 2016) y *Fortnite Battle Royale* (Epic Games, 2018), disponibles en múltiples plataformas.

También es constante la disidencia de Nintendo y su filosofía de competencia. En noviembre de 2012, lanzó una consola que pretendió continuar el legado creativo de la Wii, la *Wii U*. Fue la primera consola con resolución HD de Nintendo, y era compatible con todos los accesorios y juegos de la consola anterior. Su distintivo principal era la inclusión de una pantalla táctil en el control principal, lo que le daba el aspecto de una tableta inteligente. Sin embargo, sus características técnicas eran apenas superiores a las de la Xbox 360 y la PS3, pero para el año de lanzamiento de la *Wii U* estas consolas estaban ya en su ciclo de cierre, y las de la nueva generación ya habían sido anunciadas, por lo que la *Wii U* les pareció obsoleta a los consumidores desde su aparición. Por otro lado, el propio nombre de la consola resultaba confuso, pues no dejaba claro que era efectivamente una nueva plataforma, y no solo un accesorio o aditamento para la consola anterior. Esto devino en un muy bajo rendimiento en ventas tanto de la consola como de los juegos publicados para la misma, aunque algunos de ellos consiguieran muy alicientes críticas: *Super Mario 3D World* (Nintendo, 2013), *Pikmin 3* (Nintendo, 2013), *Mario*

Kart 8 (Nintendo, 2014), *Super Smash Bros. For Wii U* (Nintendo, 2014), *Bayonetta 2* (Nintendo 2016), *Super Mario Maker* (Nintendo, 2015) y *Splatoon* (Nintendo, 2015).

El notable fracaso de la Wii U motivó el desarrollo de la más reciente propuesta de Nintendo, la *Switch*, lanzada al mercado en marzo de 2017. Es la primera consola híbrida de la industria, según la propia compañía japonesa, pues puede funcionar como consola casera, al conectarse a un módulo que permite la salida de señal de audio y video a una pantalla de TV, o como portátil, pues la propia consola incluye una pantalla y mandos integrados. Esto vuelve a marcar una nueva dirección mercadotécnica para Nintendo, que nunca dejó su lugar de primacía en el mercado de las consolas portátiles. En 2011 había lanzado la *Nintendo 3DS*, sucesora de la *Nintendo DS*, notable por permitir el despliegue de imágenes estereoscópicas sin la necesidad de lentes especiales (como los utilizados en las salas de cine 3D). Pero a partir de la aparición de la *Switch*, Nintendo ha descontinuado casi por completo el desarrollo de juegos y actualizaciones para esta consola, y no ha anunciado ninguna sucesora para la línea exclusivamente portátil, lo que parece indicar que la *Switch* suple (y en los ojos de los consumidores hasta ahora así se asume) la línea de portátiles. En cualquier caso, la *Switch* ha remontado la racha a la baja de la consola casera anterior y es uno de los éxitos de ventas más rápidos de la historia, con más de 37 millones de unidades vendidas en menos de dos años. En cuanto a capacidades técnicas, como con las propuestas anteriores de Nintendo, no es realmente comparable con la *PS4* ni la *Xbox One*, pero es mucho más potente que la *Wii U*, encontrando una especie de nicho intermedio en la generación en la que se inserta, creando su propio mercado,

paralelo más que competitivo con relación al resto de las consolas y PC. Algunos de los juegos hasta ahora mejor recibidos de esta plataforma son: *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (Nintendo, 2017), *Splatoon 2* (Nintendo, 2017), *Super Mario Odyssey* (Nintendo, 2017), *Octopath Traveler* (Square Enix, 2018), *Super Smash Bros. Ultimate* (Nintendo 2018) y *Tetris 99* (Nintendo, 2019).

En la actualidad, la cultura de los videojuegos no tiene que ver solo con las plataformas y los juegos *per se*, sino con todo lo que involucra su existencia en la cultura en general. Legislaciones en diversos países están en pleno debate sobre regulaciones en torno a ellos. Desde 2016, aproximadamente, ha proliferado el uso rapaz del sistema de *loot boxes* (botines), que consiste en pequeños paquetes de contenido digital, normalmente objetos útiles para el juego como armas o herramientas, que se pagan de manera individual, pero cuyo contenido es generado de manera aleatoria y es desconocido para el comprador hasta que abre el paquete digital, después de haber pagado por él. Algunos cuerpos legislativos en EE. UU. y Europa han considerado que esa modalidad de monetización de contenido constituye una forma de juego de apuestas, y han legislado en contra de la publicidad de los juegos que la implementan para menores de edad, o incluso del todo.

La aceptación del medio como forma de arte creativa, de tal manera que sus contenidos no sean limitados en comparación con cualquier otra forma de expresión, la representación de minorías en los propios juegos, entre muchos otros aspectos que colocan a la discusión social de los videojuegos en un escenario compartido con el resto de las manifestaciones artísticas contemporáneas

convierten a esta no tan nueva forma de expresión cultural en una región irrenunciable de la reflexión crítica y académica contemporánea.

Bibliografía

Nota: Se incluyen en una sola lista todos los tipos de fuentes, bibliográficas, electrónicas, en video y videojuegos. De estos últimos se incluyen solamente aquellos de los que aparece alguna imagen en la tesis, o de los que se hable con algún detenimiento importante.

Alcubierre Moya, Beatriz. “La infantilización del niño”. *Figuras del discurso: exclusión filosofía y política*. Armando Villegas *et al.* (coord.). Cuernavaca: UAEM, 2016.

“All-time best-selling console games based on global unit sales as of February 2019 (in million units)”. *Statista: The Statistics Portal*. Nueva York: Statista, Inc.

<https://www.statista.com/statistics/264530/all-time-best-selling-console-games-worldwide/>. Consultado el 27 de febrero de 2019.

Aristóteles. *Poética*. Universidad de Granada.

https://www.ugr.es/~encinas/Docencia/Aristoteles_Poetica.pdf. Consultado en 27 de abril de 2020.

Arsenault, Dominic *et al.*, “Graphical technologies, innovation and aesthetics in the video game industry: a case study of the shift from 2d to 3d graphics in the 1990s”, *GAME: The Italian Journal of Game Studies*, Núm. 2, 2013.

<https://www.gamejournal.it/graphical-technologies-innovation-and-aesthetics-in-the-video-game-industry-a-case-study-of-the-shift-from-2d-to-3d-graphics-in-the-1990s/>. Consultado en 30 de abril de 2020.

Bajtín, Mijaíl. *Teoría y estética de la novela*. Madrid: Taurus, 1989.

Bal, Mieke. *Teoría de la narrativa*. Madrid: Cátedra, 1990.

Barthes, Roland. *La cámara lúcida*. Barcelona: Paidós Ibérica, 1990.

- . *La aventura semiológica*. Barcelona: Paidós Ibérica, 1993.
- . "Introducción al análisis estructural del relato". *Análisis estructural del relato*. Roland Barthes, et al. Buenos Aires: Tiempo Contemporáneo, 1970.
- Beristáin, Helena. *Diccionario de retórica y poética*. México: Editorial Porrúa, 1995.
- Bioshock: Infinite*. PS4. Dir. Ken Levine. Desarrollado por Irrational Games. Boston: 2K Games, 2013.
- Bioshock 2*. Dir. Jordan Thomas. Desarrollado por 2K Marin. Boston: 2K Games, 2010.
- Bretón, André. *Manifiestos del surrealismo*. Buenos Aires: Argonauta, 2001.
- Campbell, Joseph. *El héroe de las mil caras*. México: Fondo de Cultura Económica, 1972.
- Carrillo Canán, Alberto J. L. *Fotografía, cine, juegos digitales y narratividad*. Puebla: BUAP, 2017.
- Casetti, Francesco y Federico di Chio. *Cómo analizar un film*. Barcelona: Paidós, 1991.
- Certeau, Michel de. "Andar en la ciudad." *Bifurcaciones*, Num. 7. Julio 2008.
- Chatman, Seymour. *Historia y discurso: la estructura narrativa en la novela y en el cine*. Barcelona: RBA Libros, 2007.
- Dark Souls*. PC. Dir. Hidetaka Miyasaki. Desarrollado por From Software. Japón: Bandai-Namco
- Dark Souls: Remastered*. PS4. Dir. Hidetaka Miyasaki. Desarrollado por From Software. Japón: Namco-Bandai, 2018. Videojuego.
- Dark Souls: Design Works*. Ontario-Hong Kong: Udon, 2012.
- Denisova, Alena y Paul Cairns. "First Person vs. Third Person Perspective in Digital Games: Do Player Preferences Affect Immersion?". *Proceedings of the 33rd Annual ACM Conference on Human Factors in Computing Systems*. CHI'15 145–148. Nueva York:

Association for Computing Machinery, 2015.

<https://doi.org/10.1145/2702123.2702256>. Consultado en mayo 10 de 2020.

“Diggers find E.T. games in landfill”. *US Today*. The Associated Press, 2014.

<https://www.usatoday.com/story/tech/2014/04/26/diggers-find-ataris-et-games-in-landfill/8232609/>. Consultado en 5 de noviembre de 2018.

Eco, Umberto. *La estructura ausente*. Barcelona: Lumen, 1986.

Donkey Kong Country. SNES. Dir. Tim Stamper y Chris Stamper. Desarrollado por Rareware. Reino Unido: Nintendo, 1994. Videojuego.

Eliade, Mircea. *El mito del eterno retorno*. Buenos Aires: Emecé Editores, 2001.

Engenfeldt-Nielsen, Simon, et al. *Understanding Video Games: The Essential Introduction*. Nueva York: Routledge Taylor & Francis Group, 2009. eBook.

Esposito, Nicolas. “A Short and Simple Definition of What a Videogame Is”. *Proceedings of DiGRA Conference 2005: Changing Views – Words in Play*. Francia: University of Technology of Compiègne, 2005.

<https://www.utc.fr/~nesposit/publications/esposito2005definition.pdf>. Consultado en 27 de abril de 2020.

Fallout 4. PS4. Dir. Todd Howard. Desarrollado por Bethesda Game Studios. Maryland: Bethesda Softworks, 2015.

Fallout: New Vegas. PC. Dir. Josh Sawyer. Desarrollado por Obsidian Entertainment. California: Bethesda Softworks, 2010. Videojuego.

Final Fantasy III. SNES. Dir. Yoshinori Kitase y Hiroyuki Ito. Desarrollado por Squaresoft. Japón: Squaresoft, 1994. Videojuego.

Final Fantasy VII. PS4. Dir. Yoshinori Kitase. Desarrollado por Squaresoft. Japón: 1996. Videojuego.

- Freytag, Gustave. *Technique of Drama: An Exposition of Dramatic Composition and Arte*. Chicago: Scott, Foresman and Company, 1900. Versión digitalizada por The Internet Archive.
<https://archive.org/details/freytagstechniqu00freyuoft/page/n3/mode/2up>.
Consultado en 6 de mayo de 2020.
- Gadamer, Hans-Georg. *La actualidad de lo bello*. Barcelona: Paidós, 1991.
- Garfias, José Ángel (Coord.). *Aportes para la construcción de teorías del videojuego*. México: UNAM, 2017.
- Gaudreault, André y François Jost. *El relato cinematográfico*. Barcelona: Paidós Ibérica, 1995.
- Gracias Frías, José Ángel (coord.). *Aportes para la construcción de teorías del videojuego*. México: UNAM, 2017.
- Greimas, Algirdas J. *La semántica estructural*. Madrid: Gredos, 1987.
- Gris*. Nintendo Switch. Dir. Conrad Roset. Desarrollado por Nomada Estudio. Barcelona: Revolver Digital, 2018. Videojuego.
- Huizinga, Johan. *Homo Ludens*. Madrid: AlianzaEditorial/Emecé Editores, 2000.
- Ingarden, Roman. *La obra de arte literaria*. México: Tauros, 1998.
- Iser, Wolfgang. "El proceso de lectura: enfoque fenomenológico." Mayoral, José Antonio (comp.). *Estética de la recepción*. Madrid: Arco Libros, 1987.
- . "Ficcionalización: la dimensión antropológica de las ficciones literarias". Mayoral, José Antonio (comp.). *Estética de la recepción*. Madrid: Arco Libros, 1987.
- . *La aventura semiológica*. Barcelona: Paidós Ibérica, 1993.
- . "La estructura apelativa de los textos". Dietrich Rall (comp.). *En busca del texto. Teoría de la recepción literaria*. México: UNAM, 1993.

- Jauss, Hans-Robert. *La historia de la literatura como provocación de la ciencia literaria*. Barcelona: Gredos, 2013.
- Kent, Stven L. *The Ultimate History of Video Games*. Nueva York: Three Rivers Press, 2010.
- Lapeña Gallegos, Gloria. *Ilustrar, narrar y caminar: la ciudad como huella arqueológica y como escritura de la memoria*. Tesis doctoral. Escuela Internacional de Doctorado, Universidad de Murcia. 23 de abril de 2017.
<https://digitum.um.es/digitum/handle/10201/52823>. Consultado en 8 de mayo de 2020.
- Leack, Jonathan. "World of Warcraft Leads Industry with Nearly \$10 Billion In Revenue". Gamerevolution. Evolve Media, LLC. Enero de 2017.
<https://www.gamerevolution.com/features/13510-world-of-warcraft-leads-industry-with-nearly-10-billion-in-revenue#/slide/1>. Consultado el 28 de febrero de 2019.
- Marshall, Rick. "The history of the Xbox". Digital Trends. EE. UU: Designtecnica Corporation, febrero de 2019. <https://www.digitaltrends.com/gaming/the-history-of-the-xbox/>. Consultado el 28 de febrero de 2019.
- Mass Effect 2*. Xbox 360. Dir. Casey Hudson. Desarrollado por BioWare. Canadá: Electronic Arts, 2011. Videojuego.
- Merleau-Ponty, Maurice. *Fenomenología de la percepción*. Barcelona: Planeta-Agostini, 1993.
- Morris, Steven Ray. "Your Mostly-Comprehensive Guide to Video Game Museums around the World". *Geek & Sundry*. 31 de marzo de 2016.
<https://geekandsundry.com/your-guide-to-video-game-museums-around-the-world/>. Consultado en 11 de mayo de 2020.
- MUAC (Museo Universitario de Arte Contemporáneo). "Rafael Lozano-Hemmer. Pseudomatismos" México: UNAM, 2015.

- <https://muac.unam.mx/exposicion/rafael-lozano-hemmer>. Consultado el 27 de abril de 2020.
- Navarro, Justo. *A propósito de la máquina recreativa*. Barcelona: Anagrama, 2017.
- Nicolescu, Basarab. *La transdisciplinariedad: manifiesto*. México: Multiversidad Mundo Real Edgar Morin, 1996.
- Nutt, Christian. "25 Years of *Dragon Quest*: An Interview with Yuji Horii" *Gamasutra*. 25 de mayo de 2011.
https://www.gamasutra.com/view/feature/134758/25_years_of_dragon_quest_a_n_.php. Consultado en 5 de mayo de 2020.
- Parkin, Simon. "Bloodborne creator Hidetaka Miyazaki: 'I didn't have a dream. I wasn't ambitious'". *The Guardian*. 31 de marzo de 2015.
<https://www.theguardian.com/technology/2015/mar/31/bloodborne-dark-souls-creator-hidetaka-miyazaki-interview>. Consultado en 7 de mayo de 2020.
- Peirce, Charles S. *La ciencia de la semiótica*. Buenos Aires: Ediciones Nueva Visión, 1986.
- Pimentel, Luz Aurora. *El relato en perspectiva*. México: Siglo XXI Editores, 2005.
- Portnow, James y Daniel Floyd. "Non-Combat Gaming - How to Make Social Mechanics Fun" *Extra Credits*. 2 de abril de 2012.
<https://www.youtube.com/watch?v=2QJVGtKPjNc>. Consultado del 5 de mayo de 2020.
- . "The Role of the Player - The Player is Both Audience and Storyteller". *Extra Credits*. 13 de mayo de 2012. <https://www.youtube.com/watch?v=1XlfeXpiSuQ>. Consultado el 27 de abril de 2020.
- . "Western RPGs vs Japanese RPGs - I: What Makes Them Different?" *Extra Credits*. 20 de mayo de 2012. https://www.youtube.com/watch?v=l_rvM6hubs8. Consultado en 5 de mayo de 2020.

- . "Why do games cost so much to make? – AAA Game Budgets." *Extra Credits*. 31 de enero de 2018. https://www.youtube.com/watch?v=ypZZTIOR_Q. Consultado en 27 de abril de 2020.
- Ray Morris, Steven. "Your Mostly-Comprehensive Guide to Video Game Museums Around the World". *Geek & Sundry*. Marzo de 2016. <https://geekandsundry.com/your-guide-to-video-game-museums-around-the-world/>. Consultado 11 en noviembre de 2018
- Ricoeur, Paul. *Del texto a la acción: ensayos de hermenéutica II*. México: Fondo de Cultura Económica, 2002.
- . *La metáfora viva*. Madrid: Ediciones Cristiandad, 1980.
- . *Historia y narratividad*. Barcelona: Paidós Ibérica, 1990.
- . *Sí mismo como otro*. México: Siglo XXI. 2006.
- . *Tiempo y narración*. Vol. I. México: Siglo XXI, 2004. III vols.
- Rolfe, James. "Odyssey – Angry Video Game Nerd – Episode 68". *Cinemassacre*, 2009. <https://www.youtube.com/watch?v=kDAKxiG7Val>. Consultado en 11 noviembre de 2018.
- Rouse III, Richard. "Environmental Narrative: Your World is Your Story". *GDC Vault*. 2010. <https://www.gdcvault.com/play/1012712/Environmental-Narrative-Your-World-is>. Consultado en 8 de mayo de 2020.
- Sevilla Arias, Andrés. "Teoría de Juegos". *Economipedia*. Madrid: Economipedia SL (s/f). <https://economipedia.com/definiciones/teoria-de-juegos.html>. Consultado en 26 de septiembre de 2018.
- Shoemaker, Sydney. "The First-Person Perspective." *Proceedings and Addresses of the American Philosophical Association*, vol. 68, no. 2, 1994, pp. 7–22. JSTOR, www.jstor.org/stable/3130588. Consultado en 4 de abril de 2020.

- Sicart, Miguel. "Defining Game Mechanics". *Game Studies*, vol. 8, no. 2, 2008.
<http://gamestudies.org/0802/articles/sicart>. Consultado en 28 de abril de 2020.
- Shadow of the Colossus*. PS2. Dir. Fumito Ueda. Desarrollado por Team ICO. Japón: Sony Computer Entertainment, 2005. Videojuego.
- Simos, Jan. "Narrative, Games and Theory". *Game Studies*, vol. 7, no. 1. Agosto, 2007.
<http://gamestudies.org/0701/articles/simos>. Consultado en 11 de mayo de 2020.
- Sonic: The Hedgehog*. SEGA Genesis. Dir. Hirokazu Yasuhara. Desarrollado por Team Sonic. Japón: SEGA, 1991. Videojuego.
- Stilphen, Scott. "James Heller interview". *Atari Compendium*. 2014.
http://www.ataricompendium.com/archives/interviews/james_heller/interview_james_heller.html. Consultado en 11 de mayo de 2020.
- Super Mario 64*. N64. Dir. Shigeru Miyamoto. Desarrollado por Nintendo EAD. Japón: Nintendo, 1996. Videojuego.
- Super Mario Bros. 2*. NES. Dir. Kensuke Tanabe. Desarrollado por Nintendo EAD. Japón: Nintendo, 1988. Videojuego.
- Swink, Steven. *Game Feel*. Burlington, MA: Morgan Kaufmann Publishers. 2009.
- Tarabisu (seudónimo). "The Retrospective: Ultimate Controller Showdown". *Moar Powah*. 11 de septiembre de 2013. <http://moarpowah.com/2013/09/11/the-retrospective-ultimate-controller-showdown/>. Consultado en 30 de abril de 2020.
- The Legend of Zelda: Ocarina of Time*. N64. Dir. Shigeru Miyamoto, *et al.* Desarrollado por Nintendo EAD. Japón: Nintendo, 1998. Videojuego.
- The Walking Dead: A Telltale Series*. Primera temporada. PS4. Dir. Sean Vanaman. Desarrollado por Telltale Games. California: Telltale Games, 2012. Videojuego.
- The Witcher III: Wild Hunt*. PS4. Dir. Konrad Tomaszkiewicz, *et al.* Desarrollado por CDProjekt Red. Polonia: CDProjekt, 2015.

Tornero, Angélica. “Hermenéutica y estudio literarios.” *Inventio*. Cuernavaca: UAEM.

Documento web. Consultado en febrero de 2017.

—. *El personaje literario: historia y borradura*. Cuernavaca: UAEM, 2011.

What Remains of Edith Finch. PS4. Dir. Ian Dallas. Desarrollado por Giant Sparrow. Santa Mónica: Annapurna Interactive, 2017. Videojuego.

“What Remains of Edith Finch - Ian Dallas Interview (Full)” *The Optional*. 1 de mayo de 2017. <https://www.youtube.com/watch?v=Ndj12kGBwIQ>. Consultado en 11 de mayo de 2020.

Wellek, René y Austin Warren. *Teoría literaria*. Madrid: Gredos, 1966.

World of Warcraft. PC. Dir. Rob Pardo, *et al.* Desarrollado por Blizzard Entertainment. California: Blizzard Entertainment, 2004. Videojuego.

Zakowski, Samuel. “Environmental Storytelling, Ideologies and Quantum Physics: Narrative Space and The BioShock Games”. *Ghent University*, 2016.
https://www.academia.edu/29242580/Environmental_Storytelling_Ideologies_and_Quantum_Physics_Narrative_Space_And_The_BioShock_Games. Consultado en 8 de mayo de 2020.