

TRABAJO DE FINAL DEL GRADO EN COMUNICACIÓN

LUDUS & PLAY



Autor : Alán Insua Redonda
Tutor : Andreu Fullana Arias

Junio de 2023
Corcubión (A Coruña)

RESUMEN

Este Trabajo de Final de Grado presenta la propuesta y el *teaser* de Ludus & Play, un proyecto de creación de contenido para internet que aborda y analiza al videojuego como medio narrativo a partir del trabajo académico de varios autores de los *Game Studies*. El trabajo creativo, enmarcado en la modalidad de proyecto audiovisual, se estructura con la producción y realización de una serie de vídeos en un formato pensado para YouTube como eje central, acompañado por un programa en *streaming* en la plataforma de Twitch a modo de extensión de contenido.

A lo largo de cinco capítulos, se exponen distintos conceptos académicos a través de algunas de las obras más influyentes del videojuego que permiten al espectador formar una imagen global y comprender mejor como el medio se sirve de sus influencias y características propias para transmitir y hacer llegar algunas de las mejores historias de la ficción a los jugadores.

Al partir de una base académica que asiente los cimientos de todo el proyecto, este trabajo ha necesitado un exhausto proceso de investigación para conocer a fondo el videojuego y más concretamente su naturaleza narrativa. El marco teórico recorre el nacimiento y desarrollo del movimiento académico que nace alrededor del medio, plantea qué entendemos por videojuego para dar una definición correcta y explora de forma completa su parcela narrativa.

El objetivo es poner en valor al videojuego como un arte narrativa a la altura de otras como el cine y la literatura, mostrando qué lo hace único y acercar el trabajo de estudio del medio que no ha conseguido conectar con gran parte de los jugadores. Para lograrlo, el proyecto debe ofrecer un contenido ameno y entretenido que no deje de lado su carácter divulgativo.

El trabajo cuenta con una memoria de producción presentada en un dossier maquettato y diseñado para ser presentado como propuesta formal para su realización. En el documento se desglosa el apartado creativo, detallando cada pieza, mostrando la visión del creador y los referentes audiovisuales y explica la viabilidad del proyecto y su plan de distribución.

Ludus & Play es una idea muy personal, motivada por la pasión hacia el medio, que busca acercar al público la mirada con la que veo al videojuego.

Palabras clave:

Videojuego, Narrativa, Game Studies, webserie, proyecto audiovisual, ludología, ludonarrativa.

ABSTRACT

This Final Degree Project presents the proposal and teaser of Ludus & Play, a project of content creation for the Internet that approaches and analyses video games as a narrative media based on the academic work of several Game Studies' authors. The central axis of the creative work, that follows the audio-visual project method, is the production and realization of a series of videos in a format designed for YouTube, combined with a streaming programme on the Twitch platform as an extension of the content.

In the five episodes, different academic concepts are introduced through some of the most influential works in the video game world, which allow the audience to have a global idea and understand in a better way how this media uses its own influences and characteristics to transmit and convey to gamers some of the best fiction stories.

Since this work is based on an academic background that lays the foundation of the entire project, a thorough investigating process was necessary in order to gain an in-depth knowledge of video games and, in particular, of their narrative nature. The theoretical framework ranges over the birth and development of the academic movement related to this media, it sets out what we understand by video game in order to give an appropriate definition, and it explores the narrative dimension of video games in a complete way.

The aim of this project is to highlight the importance of video games as a narrative art comparable to other arts like cinema and literature, showing what makes it unique and bringing closer the study of this media that has not managed to connect with a large part of gamers. In order to achieve this goal, the project must offer a light and entertaining content that does not leave behind its informative nature.

This project includes a sales dossier laid out and designed to be introduced as a formal proposal for its realization. The document includes the creative section, that describes in detail each episode, showing the creator's vision and the audio-visual references. Furthermore, it explains the viability of the project and its distribution plan.

Ludus & Play is a very personal idea, motivated by my passion towards this media, that aims to bring closer to the public the way I see video games.

Keywords:

Video game, narrative, Game Studies, audio-visual project, ludology, ludonarrative

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN
2. JUSTIFICACIÓN ACADÉMICA
3. OBJETIVOS
 - 3.1 Principales
 - 3.2 Secundarios
4. MARCO TEÓRICO
 - 4.1 Game Studies
 - 4.2 Definición de Videojuego
 - 4.3 El Videojuego como Medio Narrativo
 - 4.4 Ludonarrativa
 - 4.5 Tipos de Narrativa
 - 4.6 Conclusión
5. MEMORIA DE PRODUCCIÓN
6. METODOLOGÍA
 - 6.1 Desarrollo de la idea
 - 6.2 Investigación
 - 6.3 Redacción del contenido
 - 6.4 Elaboración de la memoria de producción
 - 6.5 Realización y publicación del *teaser*
7. PLANIFICACIÓN
8. CONCLUSIÓN
9. BIBLIOGRAFÍA
10. WEBGRAFÍA
11. ANEXOS

1. INTRODUCCIÓN

Siempre me han fascinado las historias. El qué y el cómo me las transmiten es algo que desde muy pequeño he visto con admiración. De niño quería que me contasen cuentos continuamente. Con los años empecé a interesarme por todo lo que estudiaba en literatura, conocer los estilos, los movimientos artísticos y qué los motivaban. Cuando llegué a la adolescencia, el cine me arrolló como un camión y cambió mi forma de ver la vida por completo. Ahí descubrí que había una nueva forma de contar historias más allá de la palabra y decidí que mi vida iba a estar ligada para siempre con el audiovisual.

Con el paso de los años, cuando comencé a formarme en este ámbito, redescubrí una pasión que tenía desde que me contaban esos cuentos: los videojuegos. En aquellos años no lograba entender el medio en el que me comenzaba a sumergir, solo eran un juego, un entretenimiento. Pero ahora llegarían a mi vida con la misma fuerza que lo hizo el cine en su momento.

De repente me encontraba ante un medio que aunaba todo lo que el audiovisual me podía dar para contar sus historias y además me hacía activamente partícipe de ellas. Con el tiempo fui aprendiendo más sobre este mundo, sobre la interactividad, la sensación lúdica, la gamificación, la inmersión y la capacidad de tomar decisiones y comprendí que el videojuego era un arte en desarrollo que era capaz de dar una vuelta más a la forma en la que yo entendía la narrativa.

Fue a partir de entonces cuando empecé a interesarme más por ella y a querer aplicar todo lo que iba aprendiendo acerca del audiovisual. Y todo esto me ha llevado a decidir que este sería el tema que querría explorar en Trabajo de Fin de Grado.

En él pretendo analizar, reflexionar y exponer sobre la narrativa a través del videojuego. Conociendo sus particularidades como medio y cómo se aprovecha de ello para elaborar sus historias y establecer esa conexión con el jugador, pero también explorar cómo este arte audiovisual se ha influenciado de sus hermanas más longevas como el cine o la literatura.

Para ello realizaré una serie de videos en formato episódico en el que cada uno de ellos explore una faceta propia de los videojuegos hasta conseguir crear una obra global que exponga y profundice como se narra en el videojuego, cómo ha ido evolucionando con el paso de los años y afrontar cómo se está innovando desde el panorama *indie* y trataremos de predecir cómo será el futuro del medio en cuanto a narratividad. Es por eso por lo que me he decidido a que este Trabajo de Fin de Grado esté dentro de la modalidad de proyecto audiovisual.

2. JUSTIFICACIÓN ACADÉMICA

El videojuego se ha convertido en un referente tanto a nivel industrial como cultural. En los últimos años estamos viviendo el auge de un medio que se ha establecido como la primera opción de entretenimiento audiovisual y facturando más que cine y música juntos en nuestro país (Belén Mainer Blanco, 2020). Y estos datos no dejan de crecer, por lo que el número de jugadores y de gente a la que el videojuego consigue llegar es cada vez mayor. Es por eso por lo que proyectos como este Trabajo de Fin de Grado pueden ser cada vez más relevantes y que es interesante mirar y tratar estos nuevos medios para conseguir entender mejor cómo han llegado al punto en el que se encuentran y tratar de predecir hacia dónde se dirige.

Estos datos hacen que el videojuego cobre también una mayor relevancia dentro de la comunicación. A pesar de que estamos ante un medio que tiene alrededor de unos cincuenta años, si lo comparamos con otras artes como el cine o el teatro, el videojuego se encuentra en una etapa temprana en su desarrollo. Ahí reside su valor como nueva forma de comunicar, en su capacidad para llegar al público de una forma novedosa y su potencial todavía por explorar.

En su momento, cuando los hermanos Lumière inventaron el cinematógrafo, era poco más que una nueva tecnología capaz de recoger imágenes en movimiento y su utilidad no era mayor que la de una atracción de feria. Meslié se aprovecharía de ella para crear sus ilusiones visuales y darle un matiz narrativo, contando pequeñas historias. Desde ese momento, el cine no ha dejado de crecer y evolucionar, hasta alcanzar un grado de madurez que lo consagra como el séptimo arte. Sin embargo, todo ese proceso ya ha quedado atrás y pocos quedan testigos de ese proceso.

El videojuego, por su parte, todavía se encuentra en plena evolución y aunque ya queda lejos la atracción tecnológica que fue en su momento *Tennis for two*, el videojuego sigue avanzando hasta alcanzar su estado de madurez, y este es un proceso que nuestra generación sí que ha ido viviendo. Poder contemplar y analizar de primera mano todo este proceso es un privilegio digno de ser aprovechado.

Por ello es importante tomar consciencia del trabajo de teorización sobre este ámbito como pretende hacer este proyecto. Y es que las teorías, el análisis y la reflexión con carácter divulgativo forman parte del motor que hace que un medio consiga avanzar e innovar hasta alcanzar nuevos límites. La evolución del videojuego también depende de la conversación que se genera a su alrededor.

Bajo esta premisa, nacieron los *Game Studies* como una primera revista académica centrada de manera única en el estudio del videojuego. Su trabajo ha ido evolucionando y expandiendo a lo largo del globo. Sin embargo, aunque existen varios autores de los *Game Studies* en España, y su crecimiento se encuentra en un buen momento, todavía no existe una estructura debidamente formada.

Víctor Navarro Remesal, una de las voces más autorizadas de este estudio en nuestro país, asume que además de seguir creando un tejido académico sobre el videojuego nacional, otra de las tareas pendientes es hacer que los *Game Studies* participen más en la sociedad. Hasta ahora la conversación solo se produce de manera cerrada entre los investigadores y aunque una parte acaba permeando en los desarrolladores y la prensa, todavía se visualiza como algo que queda fuera del alcance del público (Navarro, 2021). Este proyecto es una forma de mejorar esa comunicación con el jugador, acercando el trabajo de estos autores de una manera divulgativa pero atractiva, a través de un lenguaje audiovisual que resulta conocido y que facilite su consumo.

Además, este tipo de trabajos tienen una labor adicional: tratar de dignificar un medio que hoy en día sigue viviendo rodeado de estigmas. Y es que a pesar de los datos que ponen al videojuego como el principal medio de entretenimiento, la visión social que se tiene de él todavía está muy condicionada por muchos prejuicios.

A quien es ajeno a esta industria, todavía la relaciona más con el juego, con la violencia o con la adicción que con un medio con la capacidad de contar historias y transmitir mensajes muy valiosos para la sociedad. Y no se puede negar que todavía existan problemas en el medio, pero creo que solucionarlos forma parte de su evolución y su estado actual es mucho mejor del que desde muchos ámbitos de la sociedad se tiene.

Por último, la naturaleza audiovisual de este proyecto tiene una clara justificación. Aprovechar los inputs que se pueden transmitir a través del audio y de la imagen es una de las mejores formas de conectar con el público y es algo que cada día vemos más si analizamos la forma en la que consumimos contenido. Además, la mejor forma de teorizar sobre un medio audiovisual es a través del propio audiovisual porque siempre va a ser mucho más fácil mostrar como un medio transmite, las herramientas que utiliza y cómo se percibe por el espectador si podemos hacer uso de la imagen y del sonido.

3. OBJETIVOS

3.1 Principales

Objetivos clave del Trabajo Final:

- Acercar el trabajo académico de los *Game Studies* al jugador y al público con un producto que sea atractivo y divulgativo.
- Aportar más contenido al estudio académico de un medio que tiene mucho que avanzar en este sentido como es el videojuego.
- Poner en valor al videojuego como medio artístico y cultural.
- Realizar una serie de piezas audiovisuales aprovechando mis conocimientos y competencias conseguidas durante mi formación en el Grado de Comunicación.

3.2 Secundarios

Objetivos complementarios de la realización del Trabajo Final:

- Gestionar la elaboración de un proyecto audiovisual y mantener con orden todas las fases de la metodología establecida.
- Afrontar posibles contratiempos y resolverlos para mantener el objetivo final.
- Crear un proyecto que sirva de portafolio y que pueda tener una continuidad futura fuera del ambiente académico.
- Mejorar mis conocimientos en edición y realización audiovisual.

4. MARCO TEÓRICO

La génesis de este proyecto requiere un trabajo de documentación y una metodología que se aproxima más a la investigación académica que a un proyecto audiovisual. Para crear una serie de piezas que además de ser un medio de entretenimiento, aporten un valor divulgativo y reflexivo sobre la narrativa del videojuego, es importante analizar y comprender el trabajo académico y teórico realizado por diversos autores de los *Game Studies* que sienten unas bases sobre qué es el videojuego, cómo es capaz de narrar historias o entender la importancia del papel del jugador.

4.1 Game Studies

A pesar de que los videojuegos llevaban años existiendo y alcanzando el éxito tanto en salones recreativos como en los hogares, no sería hasta finales de los años 90 cuando comenzarían a aparecer los primeros trabajos teóricos tratando de dar significado a este nuevo medio. Durante los 80, algunos académicos habían hecho una aproximación teórica a los videojuegos, pero siempre desde una perspectiva sociológica y psicológica, analizando posibles aspectos negativos como la adicción o la violencia.

En 1997, Espen Aarseth y Janet Murray darían el primer paso en el estudio teórico del videojuego. Dos años después, Gonzalo Frasca introduciría el término ludología en referencia a la ciencia que estudia los juegos en general – y de forma más concreta los videojuegos- para comprender mejor su estructura, sus normas y elementos (Ferragut y García, 2019). Estos trabajos sentaron unas bases académicas, pero su aproximación nunca era exclusiva de los videojuegos.

Todo comenzó a cambiar ya en el año 2001, cuando el propio Espen Aarseth fundaría la revista *Game Studies* como el primer soporte únicamente dedicado al estudio teórico del videojuego. Los autores necesitaban de este movimiento para, como ya había sucedido con otras artes como el cine o la literatura, sentar unas bases teóricas sobre las que seguir explorando sus posibilidades y hacer avanzar el medio a través de la reflexión y el análisis.

Durante sus primeros años, la prioridad para estos autores fue tratar de definir qué es el videojuego y comprender mejor sus características intrínsecas. En ese momento se desarrollarían dos corrientes ideológicas, la narratológica y la ludológica que enfrentaban dos perspectivas desde las que analizar el medio. La primera consideraba al videojuego como un medio narrativo más y creían que su estudio debía tener un acercamiento clásico de la narrativa, como se hacía con el cine. Mientras, la ludológica trataba de aportar una nueva perspectiva propia del medio que pusiese en valor su naturaleza como juego (Navarro, 2020). Este enfrentamiento ganaría en repercusión, cada vez más autores se unirían a tratar el conflicto que acabarían nombrando *The War*.

Finalmente, estas posturas acabarían encontrando un punto en común y ahora se ve como un conflicto ya superado. Ambas partes comprenderían que el estudio y el análisis del videojuego se puede enriquecer de ambas partes y que el mismo no se podría comprender en su totalidad obviando una de sus dos características principales: ser un juego y ser un medio con potencial narrativo.

Con el paso de los años, y con unas bases teóricas más asentadas, el estudio de los *Game Studies* ha ido abriendo sus fronteras y muchos autores han comenzado a traer perspectivas de muchos otros ámbitos y comenzar a ver el videojuego como un conjunto global dentro de su contexto. Además de volver al análisis psicológico y sociocultural, se ha tratado de ver cómo se establece la relación del videojuego con nuestra sociedad,

si no que hemos visto cómo los análisis se han vuelto transmedia, trazando paralelismos entre el videojuego y la animación interactiva e incluso cómo se ha utilizado el análisis arquitectónico de la ambientación de un videojuego para comprender mejor su estructura.

Actualmente, el estudio de los videojuegos ha comenzado a contar con una mayor perspectiva de género y a comprender mejor el trato y el papel que tiene la mujer en el medio. Algo que se consideraba una tarea pendiente para un entretenimiento que cuenta con un gran público femenino – y que sigue en aumento. El contexto cultural ha cambiado y tanto el propio medio como el discurso académico que lo rodea ha ido adaptándose y dejando atrás ciertos conceptos que, sin embargo, todavía nos son muy útiles para poder conocer qué es el videojuego.

4.2 Definición de Videojuego

Definir qué es el videojuego ha sido un quebradero de cabeza para muchos de los autores de los *Game Studies* prácticamente desde sus inicios. El medio cuenta con muchas particularidades y tiene muchas herencias de las que bebe que lo hacen una amalgama multidisciplinar (Navarro, 2016). Las influencias de otras artes audiovisuales como el cine, los juegos tradicionales, y de los procesos tecnológicos son evidentes y hacen que sea un medio difícil de clasificar. Aun así, es básico para el trabajo académico delimitar el objeto de estudio, y por ello ha sido un tema tan recurrente definir qué es un videojuego y por su parte, qué no lo es.

Muchas veces, para conseguir este objetivo, debemos empezar por lo obvio. Es evidente que el videojuego tiene un componente tecnológico, uno audiovisual y otro jugable o lúdico. Alfonso García Lapeña, cuando trata de dar una primera definición con lo que tenemos a simple vista observando un videojuego, nos habla de algo interactivo, lúdico y audiovisual que se da a través de un medio electrónico y con el que nos relacionamos a través de un dispositivo físico - ya sea un mando, un ratón, un joystick o la propia pantalla de nuestros teléfonos-. Todo esto responde a lo que entendemos por un videojuego y lo complicado de la definición parece esfumarse, sin embargo, los problemas comienzan cuando acudimos a la segunda pregunta, ¿qué no es un videojuego?

Bajo estos parámetros, una película o una novela interactiva serían un videojuego. Ambas presentan un carácter lúdico, son interactivas, audiovisuales, se reproducen a través de un medio tecnológico y con el uso de un dispositivo físico. Sin embargo, estas obras nunca se consideran un videojuego. Es necesario volver entonces a la definición y desgranarla con algo más de precisión para que sea más concreta.

Lo interactivo parece siempre ligado al videojuego y una de las características que primero se identifican, pero esta palabra viene siempre cargada de cierta “polémica”, debido a que se usa sin aclarar a qué nos referimos con ella (García, 2019). Nadie puede negar la interacción en *Bandersnatch*, sin embargo, encontramos cierta diferencia entre lo que hacemos como espectadores del capítulo y lo que hacemos como jugadores de un videojuego. Y es que, para hablar de videojuegos, quizá sea más acertado hablar de participación y de comportamiento para entender cómo influimos en la obra. Las acciones del jugador modifican el sistema del juego a través de un modelo de comportamiento.

Los medios tradicionales como el cine conservan sus características. Gonzalo Frasca nos pone como ejemplo la diferencia entre ver un avión aterrizar en la televisión y utilizar un simulador de vuelo. En la primera de las opciones, por mucho que puedas pausar y reanudar el vídeo, su forma y su contenido siempre será el mismo porque se trata de un

modelo representacional. Sin embargo, en el simulador de vuelo dependerá de nuestras acciones el destino del avión, que puede aterrizar o no según lo que hagamos como jugadores. En el caso de la película interactiva, las opciones parecen acercarse. Volviendo a nuestro avión, puede haber dos ramificaciones y según nuestra decisión veamos un aterrizaje seguro o un accidente. Sin embargo, nuestras acciones solo nos dan caminos a seguir, mientras que en el videojuego nuestras acciones, como ya vimos, modifican el comportamiento del sistema de un modo relativamente similar al que modificaríamos un avión real.

Este ejemplo que elige Frasca no es uno cualquiera, hablar de un simulador de vuelo le sirve para introducir el concepto de simulación en contraposición de lo representacional que define a los medios tradicionales. Algo a lo que parece que los académicos han llegado a un consenso es a entender al videojuego como una simulación o como también lo definen, un sistema.

Navarro Remesal, recoge esta idea y la renombra como sistema central. Este incluye la parte reglamentaria del videojuego, estrechamente ligada con las acciones y la estructura jugable y su parte ficcional o de apariencia. Ambas se van a encontrar entrelazadas y de cómo se establezca su relación puede depender en gran parte el proceso jugable y narrativo de la obra. Pero no las debemos entender como dos espacios distintos, sino como atributos que se adaptan de manera distinta al mismo conjunto, el sistema central.

El mundo lúdico o *gameworld* muestra perfectamente el significado de esta afirmación. Este corresponde al espacio ficcional donde se desarrolla la parte jugable, y en su interior podemos encontrar elementos relacionados con ambas partes, con el reglamento y con la apariencia. Si volvemos a como el videojuego es una simulación, el mundo lúdico es su representación espacio temporal. Es el lugar en el que los distintos elementos del sistema central se ubican y por el cual el jugador navegará y realizará las acciones.

Es fácil pensar en el mundo de Hyrule como un *gameworld* en el que podemos movernos, explorar e interactuar cuando nos metemos en la piel de Link en *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*. Entender que en él podemos encontrar desde las historias de los vecinos o de los propios Link y Zelda, hasta el conjunto de reglas que hacen que si hacemos una hoguera el aire caliente nos eleve por los aires si usamos nuestra parabela encima. Sin embargo, el mundo lúdico va más allá y debemos entender que también existe en *Superhexagon*. Esta especie de lugar lleno de color en el que debemos mover una pieza dentro de un hexágono para evitar chocar con unos bordes que se cierran sobre nosotros, no lo podemos identificar con nada que se parezca a nuestro mundo. Eso no significa que no exista un *gameworld*, simplemente estamos ante uno abstracto en el que su modelo es imaginario. Todo juego acaba creando su propia realidad y su propio mundo lúdico.

El sistema central lo componen varios elementos que nos ayudan a entender mejor sus límites y que son útiles a la hora de comprender cómo el videojuego desarrolla tanto su parte reglamentaria como la ficcional. Quizá el más obvio de entender sean los objetos, a cualquier entidad que podemos encontrar dentro del mundo lúdico, desde un cuadro que encontramos en una pared hasta una poción que nos da vida. Como vemos, la definición de objetos abarca elementos totalmente distintos.

Para comprenderlos mejor, es importante distinguir dos tipos de objetos distintos: los sujetos y los ítems. Los primeros ocurren cuando se le dota a un objeto funcional de rasgos de inteligencia y voluntad, además de, muchas veces, una apariencia antropomórfica – aunque esto no siempre sucede así, como ocurre en el videojuego *Thomas was Alone* (2012) en el que los sujetos son simples objetos rectangulares a los que se les dota de inteligencia. Pensar en sujetos nos puede llevar a la idea tradicional

de los personajes, pero aquí hay que hacer una aclaración. El personaje puede estar desligado de un objeto ficcional, aparecer sólo en algunos espacios narrativos. Sin embargo, el sujeto siempre debe estar ligado a un objeto funcional, esto significa que el jugador puede relacionarse de manera activa con ellos.

Por su parte, los ítems son objetos que tienen un impacto en el avatar, ya sea variando sus características o cambiando su aspecto, o que tienen una función dentro del espectro jugable y que pueden, por ejemplo, ayudar a resolver un puzle al jugador.

Las mecánicas y las reglas son el siguiente escalón en los elementos del sistema central. Si volvemos al ejemplo que mostraba para entender el mundo lúdico de *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, las mecánicas serían prender la hoguera, saltar y sacar la parabela; mientras que las reglas serían cómo el fuego crea una corriente de aire caliente que eleva la parabela y al jugador. Las mecánicas vienen definidas por los verbos. Swain define desde dos puntos de vista. Por una parte, habla de las acciones que realiza el jugador al interactuar en el contexto de un juego y, por otra parte, la propia respuesta del sistema a dichas acciones. El autor va un poco más allá y la define como la esencia de la interacción entre jugador y sistema (2010).

Su relación con las reglas se hace obvia, estas marcan cómo funciona el mundo y delimitan hasta dónde pueden llegar las mecánicas. Salen y Zimmerman hablan de una estructura rígida que contiene un movimiento libre por parte del jugador. Pero las reglas no solo se relacionan con las mecánicas, sino con todo lo que compone el mundo lúdico como son los objetos. En nuestro ejemplo, el fuego siempre provocará una corriente de aire caliente, sea este creado o aprovechado por una acción del jugador o no.

El videojuego tiene cierta tendencia a imitar el mundo real y eso hace que muchas veces las reglas lo imiten y puedan parecer obvias para el jugador. Pero no debemos engañarnos, porque cada mundo lúdico puede crear sus propias normas que choquen con lo que conocemos. Las reglas viven muchas veces de abstracciones que genera la propia obra y que el jugador se adapta a ellas. Las balas pueden darnos vida en vez de quitarla o el fuego puede aumentar nuestro poder en vez de debilitarnos.

Aunque es cierto que muchas veces estas reglas representadas con abstracciones se traspasan de juego a juego, originando un lenguaje que se nos hace evidente a todos y que no tiene por qué ser algo que imite la realidad. Finalmente, lo que deben ser las reglas es ser consistentes y mostrarse más o menos evidentes para el jugador, que basará su comportamiento en conocerlas. Si estas cambian sin mostrárselo al jugador, se sentirán injustas.

Volviendo a nuestra primera definición de videojuego, existe una parte que todavía no hemos tratado y que es hace referencia a que este se “da a través de un medio electrónico y con el que nos relacionamos a través de un dispositivo físico”. El videojuego no es solo su sistema central, sino que no puede entenderse sin lo que Navarro define como sistema exterior. El jugador utiliza esos dispositivos físicos para ordenar al videojuego qué quiere hacer y este, tras completar un proceso computacional, mostrará la acción ordenada. Dicho de otra forma, la plataforma recibe unos inputs que el jugador realiza a través de un dispositivo físico y esta ejecuta una serie de procesos dentro del sistema central que vuelven al jugador a través de unos outputs que puede recibir mediante una pantalla, unos altavoces o incluso el propio dispositivo que ha usado en primer lugar el jugador. Este ciclo, que es un continuo en el videojuego, se conoce como la re-mediación, una forma de comunicación entre el jugador y el sistema.

Todo este proceso nos pone en evidencia la necesidad de un elemento que hasta ahora siempre hemos dado por hecho: el jugador. Este es una pieza clave dentro de la definición de videojuego, porque sin jugador, no puede existir. Al contrario que el papel que ejerce el espectador en el cine o el lector en la literatura, en el videojuego necesita

del jugador que lo ejecute para que este ocurra. Una película o un libro funcionan como obras completas siempre (Crimental, 2020).

Esto sucede debido a que el videojuego es una estructura simulada, y como ya exploraremos cuando hablemos de narrativa, la sucesión de acontecimientos funciona de una forma distinta a artes más lineales. El jugador en una simulación es el que ejecuta y decide, eso hace que no puedan existir dos partidas iguales.

El jugador, para Navarro, se ubica en ese sistema exterior y las condiciones que hay en él la afectan de forma directa. Y es que ninguna obra existe en un vacío. Aquí es donde el autor nos habla del contexto como todo aquello que está en el mundo real que rodea al videojuego y que influye tanto en la creación de la obra como en su interpretación y la relación que tiene con el jugador (2020). Algunas reglas que se daban por sentadas de una obra a otra es un claro ejemplo de lo que supone este contexto. Toda la cultura que nos rodea, nuestra situación sociocultural e incluso nuestras experiencias forman parte de lo que es el videojuego y de la relación del jugador con él.

Con el desarrollo de todos estos conceptos, la definición de videojuego ya parece algo certero. Sin embargo, debemos volver a la pregunta de qué no es un videojuego. Hasta ahora, una experiencia social como *Habbo Hotel* cumple con todos estos requisitos, pero ni siquiera su propia empresa lo consideraba un videojuego (García, 2019). Entonces, ¿en qué se basan para hacer esta afirmación? Aquí, debemos tomar una perspectiva funcionalista para trazar la última línea que nos marque esta definición.

Los videojuegos tienen una función principal que es el entretenimiento. Y esto es lo que deja fuera a *Habbo Hotel* y a otras tantas experiencias audiovisuales, interactivas, que se encuentren dentro de un sistema o una simulación y que nos lleguen a través de un medio electrónico con el que nos relacionamos con un dispositivo físico. Porque es cierto que el propio *Habbo Hotel* puede proporcionar entretenimiento, pero su función principal es social. (García, 2019).

A pesar de haber cerrado el círculo lo máximo posible, y que muchos académicos den por consensadas muchas partes de esta definición, el videojuego, como todas las artes, va a encontrar obras que cuestionen sus límites y que jueguen a probar qué es y qué no es uno de ellos.

4.3 El Videojuego como Medio Narrativo

El videojuego tiene una innegable relación con el verbo jugar, forma parte de su nombre y existe una más que evidente experiencia lúdica en todas y cada una de sus obras. Como ya vimos, esa participación del jugador forma parte de su propia naturaleza. Pero en su propia definición y explicación de sus elementos, vemos que todos ellos tienen potencial narrativo según su uso y diseño, y todos pueden servir para elaborar un relato (Navarro, 2016).

Estas dos naturalezas propias del videojuego se han entendido muchas veces como perspectivas contrapuestas y que han generado un conflicto interno. Esto ha permeado en prensa y usuarios hasta haberse ido formando un discurso que engloba la propia historia del medio. Muchas veces esta se ha entendido como una evolución de un “estilo clásico” de obras próximas al juego y carentes de narrativa hacia un medio más moderno y encargado de contarnos historias. Algo que, sin embargo, dista mucho de la realidad. Durante los primeros años de popularidad del videojuego, es innegable que obras como *Pong* o *Tetris* acaparaban titulares, títulos centrados en su aspecto jugable y ubicados en un mundo abstracto. Pero su impacto en la cultura popular no significa que fuese el único tipo de videojuegos que se creaba. Las aventuras conversacionales aparecen en

las mismas fechas y mostraban su gran potencial narrativo, inspirado muchas veces en los juegos de rol como *Colossal Cave Adventure*, basado en Dragones y Mazmorras (Martín & Navarro, 2021). Sería también un error pensar que obras con cierto aspecto narrativo se limitaban a un público más de nicho y solo a este tipo de aventuras conversacionales. *Space Invaders* o *PacMan* ya tenían elementos ficcionales, el primero de una manera extradiegética, incluyendo una pequeña historia que nos contaba cómo los extraterrestres invadían la tierra en su caja, algo que nos ubicaba ya en un mundo más representativo y el segundo en forma de gags cómicos que se mostraban entre partida y partida.

Con el paso de los años, es cierto que gracias a la evolución del medio y de la tecnología hemos ido viendo más videojuegos con un peso y una complejidad narrativa mayor. Sin embargo, con un ejemplo como *Super Hexagon* nos queda claro que no es la única forma de hacer videojuegos que tengan éxito actualmente. Algo que, con la popularización del juego en móvil, hemos ido viendo más a menudo.

Entonces, ¿es el videojuego un medio narrativo? La respuesta es clara, sí. Sin embargo, ¿todos los juegos son narrativos? Es con esta pregunta con la que se han encontrado muchos académicos y la que ha generado mayor debate. Es fácil pensar en *Halo* y comprender por qué es una obra narrativa, sin embargo, pueden aparecer dudas cuando hablamos de un juego como *Super Hexagon*.

A partir de esta pregunta, podemos entender las dos posiciones que surgieron en el inicio de los *Game Studies* para entender la narrativa en el videojuego: la narratología y la ludología. Los que entienden el videojuego desde la concepción narratológica defienden que la narratividad es un elemento intrínseco del medio. Y es que, salvo algunos ejemplos que se encuentra en los límites del medio y que son un número residual, los videojuegos siempre encuentran similitudes con las estructuras narrativas. Incluso en una obra con una fuerte tendencia a la abstracción como *Tetris* encontramos elementos narrativos: una introducción en la que nos encontramos un espacio vacío, un nudo con la colocación de las piezas y un final en el que superamos la pantalla o llegamos al *Game Over*.

El videojuego establece aquí un diálogo entre el propio juego y el jugador que se ve como un aspecto único del medio. Navarro y Martín nos hablan de esto exponiendo como ejemplos la cantidad de frases que se muestran en segunda persona en los videojuegos como el “*You died*” de la saga *Souls* o el mítico “Pulsa cualquier tecla para iniciar”. Este diálogo es una herencia de lo que sucede en los juegos de rol con el *game master* que, al igual que hace el juego, utiliza estructuras narrativas para mostrar qué sucede en el sistema durante la partida (2021).

Por su parte, los ludólogos centraban sus esfuerzos en alejarse de la perspectiva narratológica. Parte de su motivación se impulsaba por el deseo de crear un nuevo punto de vista desde el que analizar un medio tan distinto como el videojuego, en contraposición con los primeros textos que sí que se realizaban desde el estudio literario de la narrativa tradicional.

Jesper Juul habla de cómo estos juegos ambientados en mundos cercanos a la abstracción carecen de narrativa. Somos nosotros como humanos los que estamos acostumbrados a crear narraciones que den significado a lo que nos rodea y a experiencias vividas (2001). Volviendo al caso anterior del *Tetris*, podemos presentar una partida de una forma narrativa, en la que cuando todo parecía perdido, aparece una ficha que encaja a la perfección con lo que necesitamos y limpia la pantalla para darnos la victoria. Sin embargo, para él esto no hace del *Tetris* una obra narrativa. Markku Eskelinen va más allá, y habla de cómo, para que exista narrativa, deben estar todos los elementos que la componen. Volviendo al *Tetris*, es innegable la existencia de

escenarios, objetos y acontecimientos, pero carece de personajes. Es por ello por lo que se le puede clasificar como una obra con narrativa propia (Martín, 2017).

Cuando esta disputa llegaría a su fin, y entre los académicos se llega al consenso de que se pueden aprovechar de ambas para comprender mejor al videojuego, aparece una vía intermedia que se vuelve clave para comprender la narrativa en el medio.

Para autores como Marie-Laure Ryan, la mejor forma de entenderlo es comprendiendo que los videojuegos comparten características con la narrativa tradicional, pero que debemos ver que, como medio, tiene una forma de narrativa propia (2001) y para comprenderla, debemos atender a aspectos que nombra la ludología como algunos que nombra la narratología.

Gonzalo Frasca, a pesar de haber defendido la perspectiva ludológica, fue uno de los primeros en definir esta vía intermedia cuando expone su idea de simulación. En su texto "*Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology*" ya afirma que su principal objetivo no es desechar el paradigma narrativo, sino que nos habla de que la parte ficcional del videojuego no se integra mediante una estructura narrativa tradicional (2003). Aquí es donde el concepto de simulación aparece para marcar la diferenciación. En él, la narrativa nunca será una presentación lineal de los acontecimientos como ocurre en artes representacionales como el cine y la literatura. Kjaerum ya había hablado de esta definición de narrativa tradicional y bajo esa premisa vemos que no sirve cualquier presentación lineal de los acontecimientos. En toda obra narrativa hay una intencionalidad en el cómo se hace esta ordenación y hasta ahora siempre se entendía como un ejercicio que lleva a cabo el autor y que solo el lector/espectador puede recibir (Navarro, 2016).

La simulación cambia eso por completo. El videojuego se vuelve un espacio de posibilidades en las que el jugador es quien sirve de motor para que los acontecimientos acaben ocurriendo. Su papel como actor es tan importante que, a pesar de que existan ciertas limitaciones y puntos narrativos por los que se deba pasar para progresar, siempre dependerá por completo del jugador llegar allí y el orden en el que sucedan los acontecimientos siempre está en su mano. La linealidad se pierde dentro de la simulación y se vuelve una reinterpretación flexible dentro del espacio creado para el jugador.

Esto lo podemos encontrar en los mundos abiertos, donde es el jugador el que puede elegir en muchas ocasiones el orden en el que puedes realizar los acontecimientos y cambiar por completo la historia. En *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* podemos ir enlazando distintas misiones que hagan mejorar y progresar a Link, dándole facilidades de cara al combate final o tenemos la posibilidad de ir directamente a luchar contra Ganon y vencerle. Los acontecimientos no cambian, pero la decisión del jugador de establecer un orden u otro nos lleva a tener dos experiencias y a conocer a dos Link completamente distintos.

En ocasiones, el propio sistema es consciente de cómo este poder del jugador a la hora de priorizar acciones puede transformar la historia y lo plasman dentro de su espacio de posibilidades. En *The Witcher 3*, existe un momento en el que pasamos por delante de una casa que está siendo atacada y es decisión del jugador actuar en ese momento y ayudar a los dueños de la vivienda o continuar con su viaje con la idea de volver más tarde al rescate. Sin embargo, aquí el juego lo identifica y si decides tomar esta segunda opción, en el momento en el que vuelvas la historia habrá cambiado y solo encontrarás una casa con los cuerpos sin vida de sus inquilinos.

Frasca entiende esto como la distinción entre videojuego y partida, el primero como ese espacio de posibilidades y el segundo como el producto resultante de las acciones del jugador. La simulación siempre guarda un grado de aleatoriedad que hace que sea

imposible que existan dos partidas iguales. Incluso en las obras con una estructura más encorsetada, más similar a obras de estructuras narrativas tradicionales, el recorrido que hace el jugador y las acciones que realiza nunca son exactamente las mismas. Con esto entendemos que el videojuego es uno, pero las partidas son infinitas y necesariamente distintas (1991).

Para entender mejor cómo funciona la simulación como narrativa en los videojuegos, Frasca lo explora desde la perspectiva del juego. El autor aquí distingue en dos el significado de juego, algo que se facilita con el uso del inglés, puesto que cuenta con dos palabras distintas a diferencia del castellano: *play* y *game* (1999).

Play se refiere a una forma de jugar que asociamos muchas veces a lo que hacen los niños y que el propio Frasca relaciona con el concepto de *paidia* que daba Caillois cuando estudiaba el juego (1967). Esta forma de jugar es mucho más libre y simplemente nos introduce en una simulación donde aparecen algunas normas muy poco estrictas y que normalmente se basan en dar coherencia a un espacio. Un niño jugando a ser bombero es un claro ejemplo de *paidia*. El niño tiene libertad de actuar como quiera, pero no se puede negar la existencia de normas, porque como buen bombero tendrá que actuar acorde a un comportamiento.

Por otra parte, Frasca relaciona *game* con el concepto de *ludus*, en el que el juego se desarrolla basándose en unas reglas que van más allá del propio espacio de posibilidades. En este caso, la comparación clásica son las competiciones y los juegos como el fútbol o el ajedrez, con unas normas más marcadas y restrictivas. La gran diferencia entre *paidia* y *ludus*, sin embargo, no reside en la cantidad ni en lo que imponen sus normas, sino en el estado deseado del jugador cuando inicia el juego. En el *ludus* el jugador siempre tendrá un resultado final, ganar o perder. Sin embargo, eso no tiene por qué ocurrir en los juegos *paidia* en los que el estado deseado es simplemente jugar (1999).

Esta situación se extrapola al videojuego de la misma forma. Es fácil encontrarnos con estructuras simuladas *ludus* que nos plantean una serie de objetivos y unas normas más definidas, en las que siempre acabamos llegando a una victoria o una derrota. Por su parte, juegos como *Sim City* plantea una estructura *paidia* en la que no hay un objetivo definido y el jugador se planta en un mundo en el que existen ciertas normas y será él quien decida como actuar a través de ella.

Sin embargo, estas estructuras en videojuego nunca son inamovibles a causa de la capacidad de actuación y decisión que toma el jugador como actor que lleva a cabo una partida. Dentro de una estructura *paidia* como *Sim City* es el jugador el que puede autoimponerse retos que supongan una victoria o una derrota, como conseguir crear una ciudad eficiente en un determinado espacio y tiempo. Y por supuesto, puede suceder a la inversa, y en una estructura *ludus*, como puede tener *Skyrim*, dejar de lado todos tus objetivos y dedicarte a pasear y desarrollar una vida contemplativa dentro de su universo.

Que el videojuego cuente con una narrativa que no se estructura de la misma forma en la que lo hace la clásica aristotélica, no significa que se deba desechar la perspectiva narratológica por completo. Koetniz argumenta que es imposible tratar de encontrar una estructura universal narrativa para todos los medios, puesto que cada uno cuenta con sus características y naturaleza propia, y la narrativa se acaba adecuando a ellos (2018). Sin embargo, determinados conceptos de la poética pueden ser útiles para entender los videojuegos, adaptándolos a su medio para articular narrativas de éxito (Meakin, Vaughan & Cullen, 2021). Jorgensen, por ejemplo, compara la motivación y el motor de la acción del jugador con la pareja de conceptos aporía – epifanía: el primero como el rompecabezas al que se enfrenta un jugador y el segundo como la resolución y el

momento de encontrarla. En muchos casos, vemos que el videojuego funciona como una cadena de aporías – epifanías.

4.4 Ludonarrativa

Las dos partes que forman el sistema central, el reglamento y la apariencia ficcional, han estado presentes en todos los debates que llevaban a entender el videojuego como medio narrativo y como un conflicto. Ambas son la representación de las dos naturalezas que más se identifican en el videojuego, lo narrativo y lo jugable. Sin embargo, ya vimos cómo los académicos han dejado a un lado el conflicto y han comprendido que ambas deben trabajar de forma conjunta para entender la nueva estructura narrativa que trae consigo el medio.

Sería Clint Hocking quien le daría por fin un nombre a esta forma de narrar del videojuego: ludonarrativa (2007). Esta se entiende como la construcción de un relato entrelazado con una estructura jugable, es decir, la unión del reglamento y de la apariencia ficcional para potenciarse y crear una narrativa propia. Klevjer lo define como una relación de dependencia entre lo narrativo y lo jugable y la separa en tres capas: una capa interna en la que se encuentra la parte reglamentaria del juego, una capa externa que se contempla como una cadena narrativa que enmarca la parte jugable y una intermedia en la que ocurre la relación entre las dos primeras y donde surge la ludonarrativa (2001).

Sin embargo, esta relación entre ambas partes puede perder coherencia y disonar, por lo que volvemos a Hocking y a cómo en su análisis de *Bioshock* acuñó el término disonancia ludonarrativa. En él nos mostraba las mecánicas (elemento perteneciente a la jugabilidad) como una confrontación directa con lo que pretendía contarnos la parte narrativa del juego. A partir de aquí, el término se popularizó entre la prensa y el público y comenzó a verse como una forma de analizar cada obra y de ver si en términos ludonarrativos estaba siendo bien realizada.

En el ámbito académico, sin embargo, su impacto funcionó de una forma menos llamativa, y al igual que sucedió con *The War*, el debate se zanjó hace ya tiempo (Dayo, 2022). Víctor Navarro Remesal habla de ello y reconoce la importancia de conocer el término, saber que puede existir en el videojuego, pero cuenta que muchas veces no es un tema realmente relevante para entender el medio. En el videojuego existe una cierta flexibilidad entre estructuras, en este caso juego y narrativa, y puede marcar ciertos conflictos, pero eso no tiene por qué significar una problemática (García Raso, 2021).

Uncharted es una de las obras que más han servido de ejemplo para hablar de disonancia ludonarrativa. Nathan Drake, un héroe que se nos presenta en el apartado narrativo como bonachón y simpático, va acumulando muertes a sus espaldas en unas mecánicas propias de cualquier *shooter* en tercera persona. Algo que a todas luces parece incoherente pero que, sin embargo, en su “hermano cinematográfico” Indiana Jones no se cuestiona, a pesar de seguir el mismo *modus operandi*. Aquí existe un problema de exigencia en la coherencia en el videojuego que mantenemos como normal en la suspensión de credibilidad en otros medios (García Raso, 2021).

Por otra parte, muchas veces se ha señalado este choque entre dos mundos sin llegar a cuestionar si este puede fortalecer un mensaje o definir la complejidad de un personaje. En el propio *Bioshock* se nos habla del conflicto que supone ayudar a Atlas a vencer a Ryan aprovechando los poderes que nos proporcionan los plásmidos que se alinean con la ideología del propio Ryan. Sin embargo, no se piensa en cómo un personaje, como somos nosotros en el juego, puede aprovecharse de algo que considera poco ético para conseguir un fin con el que sí resonamos.

Por eso la disonancia narrativa no debe señalarse como un problema, sino que debe tratar de verse como un medio y no como un fin. La pregunta que se hace el académico no es por qué ocurre la disonancia ludonarrativa, sino qué mensaje se transmite a través de ella (Dayo, 2022).

Para conocer mejor esta relación entre partes del videojuego y su perspectiva narrativa, hay que comprender que todos los elementos del sistema central tienen potencial narrativo y su aportación a la creación ficcional funciona de una forma distinta, aportando, gracias a sus particularidades, su grano de arena a la estructura entrelazada de la ludonarrativa.

Empezando por el aspecto ficcional, puesto que es donde se concentra la mayor carga narrativa en la mayoría de obras, su forma de manifestarse es lo que conocemos como espacios narrativos, lugares en los que se pueden desarrollar las posibilidades narrativas de los elementos ficcionales (Navarro, 2016). Volviendo a las capas de Klevjer, nos situamos en la tercera capa, donde los elementos se asemejan más a las estructuras aristotélicas. El medio vuelve a reencontrarse con la herencia de otros medios y adapta otras formas como el texto o la realización audiovisual para enmarcar la acción del jugador y aportar un contexto y una historia a la obra.

Es difícil delimitar y enumerar todos los espacios narrativos que podemos encontrar en el videojuego, puesto que en esta clasificación entran diálogos, espacios que aparecen en el propio escenario, acontecimientos guionizados, textos, grabaciones de audio y un largo etcétera. Sin embargo, el que se ha mostrado como más popular en el videojuego se trata de la escena o secuencia cinematográfica. Hugh Hancock destaca cómo se utilizan para narrar la historia y enseñarnos un mundo más creíble al mostrar las consecuencias de las acciones que vamos realizando como jugadores.

Sin embargo, su naturaleza no jugable en la que se nos arrebató el control como jugadores para presentar una secuencia audiovisual, no ha estado carente de polémica debido a su cercanía con las narrativas tradicionales - más en concreto con el cine -. La naturaleza interactiva y participativa del videojuego ha hecho que sea fácil caer en la premisa de que la libertad para actuar e interactuar debe ser la mayor posible para alcanzar el mayor potencial del juego. Según este pensamiento, la aparición de cinemáticas se entiende como una limitación del medio, como un camino fácil o una trampa que se le hace al jugador y que hace que el potencial de la obra quede reducido (Navarro, 2016).

Pero este pensamiento se asienta en una conjetura que para muchos autores no es correcta: el videojuego se debe sustentar sólo en la parte jugable. El videojuego, sin embargo, es un sistema en el que todos sus elementos se aúnan para proporcionar la mejor experiencia posible al jugador, y eso incluye tanto las partes jugables como las que no lo son. El videojuego se sostiene en un diálogo entre la libertad que tiene el jugador y los límites establecidos por los diseñadores, que tienen una justificación de cara a la experiencia final. Sin embargo, eso establece una tensión formada por la relación entre poder e impotencia que siente el jugador durante el desarrollo de la partida. Es aquí donde Navarro Remesal incorpora el concepto de libertad dirigida, como ese equilibrio entre lo que como jugadores podemos hacer y lo que estamos obligados a hacer y las prohibiciones o limitaciones de acción y las penalizaciones a las que nos vemos sometidos. Esto finalmente nos deja en un estado en el que el videojuego se entiende como una construcción compleja que mide todas estas fronteras por el bien de la creación de un discurso y una narración propia (2016).

Es cuando entendemos el concepto de libertad dirigida y de la importancia de los elementos no jugables para obtener la mejor experiencia posible, el momento en el que las cinemáticas tienen una justificación dentro del videojuego. El videojuego nos cede el control de la mirada en la mayor parte del tiempo, mientras estamos en sus partes

jugables. Esto nos permite ser quienes llevemos a cabo la realización y nos facilita la exploración tanto de movimiento como visual. Sin embargo, esta cámara debe estar siempre supeditada a permitir una visión cómoda para jugar, normalmente siendo un punto de vista subjetivo – cuando estamos en juegos en primera persona – o situándose detrás del jugador. Estos planos, cuando nos sumergimos en una estructura dramática, se muestran muy fríos y planos y alejan al jugador de tener una conexión emocional. Es en estas situaciones en las que quitarnos el control para establecer un encuadre más cercano a la realización audiovisual permite a la obra mostrar matices y generar sensaciones a las que no puede llegar de otra manera. (Martín Núñez, 2020).

Volviendo al concepto de libertad dirigida (Navarro, 2016), encontramos la acción como su núcleo; porque, es cierto que nos sirve para entender las partes no jugables, pero su concepción directa va ligada a lo que podemos y no podemos hacer. El videojuego siempre ha generado una tensión en este aspecto, siendo un medio interactivo y en el que nosotros somos los que tomamos las decisiones contra los límites que su sistema nos impone y donde muchos terminan chocando. Sin embargo, Víctor Navarro Remesal nos da otra perspectiva, argumentando que no existe un conflicto, si no un diálogo entre el creador y el jugador (2016). Algo que Aranda y Sánchez-Navarro también exploran, dando al jugador un papel de coproductor que convierte el texto, que es el videojuego, a algo tangible cuando se juega, liberándolo de su potencialidad. La conversación pone al jugador en una posición en la que no realiza únicamente lo que el sistema tiene codificado, pero tampoco busca una libertad total que rompa los límites por completo, dando lugar a un pacto lúdico entre ambos que hace que quepan distintas posibilidades dentro del sistema que sean aceptables tanto para el diseñador como para el jugador.

En esa conversación que surge al jugar, la acción que ejecuta el jugador y que el sistema contempla se vuelve fundamental a la hora de transmitir. Es ahí donde reside el verdadero potencial narrativo del videojuego y lo que hace de él un medio diferencial. Las mecánicas – acciones – son las que tienen que ser capaces de aportar algo sobre la trama, los personajes o reforzar los temas que la obra pretende narrar. Esto es algo que vemos en *Hellblade: Senua's Sacrifice*, en el que los verbos principales de la protagonista durante todo el juego son ver y luchar, las acciones principales que realizamos con Senua y las que guían la jugabilidad, saltando de puzzles esencialmente visuales a combates directos que son las partes que nos hacen avanzar en la trama y también en la lucha interna de la protagonista. Ambas acciones muestran el viaje emocional de Senua y los problemas que ella ve y a los que se debe enfrentar. Sin embargo, aparece un tercer verbo, el de escuchar. Las voces que resuenan en la cabeza de la guerrera sirven para unir la parte narrativa y la jugable de una forma simbiótica. Estas representan los miedos y dudas que le produce su psicosis, pero también debemos escucharlas porque serán las que nos ayuden a afrontar tanto los puzzles visuales como los combates. La acción de escuchar se vuelve mecánica y consigue transmitir que Senua no debe confrontar y vencer a estas voces hasta que desaparezcan, sino que debe aprender a reconciliarse con ellas (Meakin, Vaughan & Cullen, 2021).

Debido a la inmersión y la participación activa en la que se nos sumerge con el uso de las mecánicas, estas se vuelven una herramienta tremendamente potente a la hora de transmitir y conectar. Con ellas se alcanza una catarsis directa entre jugador y personaje que se vuelve física con los inputs y outputs que el primero recibe por parte del sistema central a través de su sistema exterior. Esta fisicidad se convierte en una proyección kinestésica cuando sentimos una conexión entre nuestra interacción con el mando y la acción que realiza el sujeto que controlamos (Curiel, 2015), de ahí que la sensación de jugar a un juego y verlo se sienta tremendamente distinta. Con la salida de *Death Stranding* se pudo apreciar la importancia de esta conexión que provoca la proyección kinestésica y cómo afecta a nuestra apreciación de una obra, debido a que fueron muchos los jugadores que aseguraban que una acción tan simple y que tenemos tan

automatizada como es andar, se había convertido en la mecánica central y solo quienes jugaban a la obra podían descubrir cómo se representaba de una manera única la sensación de caminar.

Sin embargo, esto no es algo nuevo, sino algo que un estudio como el *Team Ico* ya había explorado en sus dos títulos principales, *Ico* y *Shadow of the Colossus*, en los que se nos transmite la acción continuada de mantener algo sujeto – ya sea la mano de Yorda en el primero o a nosotros mismos encaramados a los colosos en el segundo – mediante la pulsación continua de un mismo botón del mando. Estos ejemplos son los que África Curiel denomina mecánicas sensoriales (2015), y aunque puedan parecer simples decisiones que llaman la atención, la industria está tratando de trabajar en una mayor proyección kinestésica. El lanzamiento de la Nintendo Switch vino marcado por la vibración HD de sus *Joy-Con*, algo que también estamos viendo con el nuevo *DualSense* de PlayStation 5, que continúa con una vibración háptica y unos gatillos adaptativos que tratan de que la barrera existente entre jugador y sistema central sea lo más inmersiva posible. Estas tecnologías de momento se mantienen en momentos puntuales, como identificar si caminas sobre nieve gracias a la vibración o sentir la resistencia de tensar un arco gracias a una mayor resistencia en los gatillos, pero el futuro apunta a más mejoras en esa dirección.

Existen, además, otros tipos de mecánicas desde una perspectiva narrativa. Curiel habla de tres más, según su relación con el relato. Por una parte, encontramos las que narran el relato, como aquellas que se muestran imprescindibles para entender la trama y lo que está ocurriendo. En su trabajo habla de lo que ocurre en *Brothers: A Tale of two Sons*, un juego en el que, con un mismo mando, como si estuviese dividido en dos mitades, controlamos a los dos hermanos protagonistas durante gran parte de su aventura. Sin embargo, en un momento uno de los dos queda herido y debemos continuar solos, haciendo uso de una sola de nuestras manos y de la mitad de los controles. La mecánica aquí comienza a transmitir como es el viaje para uno de los hermanos, ahora que debe hacerlo en solitario. Algo que se potencia todavía más cuando nos encontramos con un puzle que ahora, solos, no podemos resolver. En este momento, aunque solo llevemos en la aventura a uno de los hermanos, necesitamos utilizar el botón de acción del otro que nos otorgará la fuerza extra que transmite ese esfuerzo a mayores que se puede realizar al notar que cuenta con el apoyo del hermano herido.

Por otra parte, las mecánicas que alteran el relato se alimentan de la libertad dirigida y exploran el concepto de partida al punto de cambiar la narrativa a través de la acción. Estas mecánicas dependen de cómo y cuánto las use el jugador. Curiel habla de cómo *Undertale* sienta sus cimientos jugables en este tipo de mecánicas, que, según elijamos el enfrentamiento directo en el combate o una partida pacifista en la que el diálogo es la forma de resolver los conflictos, altera el resultado del relato (2015). Quizá este caso sea el más paradigmático, pero es algo que encontramos con relativa facilidad en distintos mundos abiertos como vimos en el ejemplo de la cabaña de *The Witcher 3* o como ocurre en un mundo abierto tan orgánico como el de *Red Dead Redemption 2*, en el que nuestra decisión de parar a hablar con un personaje no jugable puede variar el relato que le ocurra.

Por último, estarían las mecánicas que sirven para construir relaciones. Curiel habla de cómo juegos como *Bioshock Infinite* se nutre de estas mecánicas para hablarnos de la relación de Elisabeth con Booker, y cómo nos ayuda a abrir puertas y nos da munición. Sin embargo, esto apenas rasca la superficie y estas acciones nos hacen ver a este personaje más como una herramienta que como alguien que nos acompaña en el viaje. *God of War* y *The Last of Us*, a pesar acercarse a este concepto en ocasiones, tienen dos momentos que se corresponden a acciones jugables que sí que nos transmiten sobre una relación entre personajes. En ambos casos, al igual que con Elisabeth,

utilizamos a Eliie y a Atreus como ayudantes que nos facilitan el acceso a ciertos sitios a los que solo ellos pueden acceder. Sin embargo, en ambos casos, tras una experiencia traumática, cuando pulsamos el botón que los hacía funcionar como esas herramientas, no obtenemos respuesta. Aquí comprendemos que existe un personaje que está pasando por una situación que hace que atender a nuestra petición ya no sea una prioridad. Eso nos sirve para darnos cuenta de lo que sucede como protagonistas, y que nuestro acompañante es alguien que se enfrenta a conflictos internos y nos da una perspectiva fuera de la mirada egoísta del que lleva horas actuando como jugador principal.

Para acabar de comprender la ludonarrativa tenemos que seguir explorando la complejidad de sus elementos y su función dentro de la estructura sistémica para narrar. Ya sabemos que el videojuego no funciona de una forma lineal, si no que avanzamos a través de una fragmentación espaciotemporal que se nos presenta como un *gameworld* o mundo lúdico dividido en partes por las que progresamos a través de nuestra exploración (Martín & Navarro, 2021). Es un escenario narrativo, que alberga no solo el espacio y el tiempo en el que ocurre la ficción, sino que incluye lo social que lo rodea (Navarro, 2016). Los principios morales y éticos, la configuración de una sociedad, su lenguaje, etc. todo forma parte de este espacio y sirve para construir una narrativa de tal manera que muchas veces es más importante para transmitir y comprender la obra que la propia ordenación de acontecimientos. La prioridad en el diseño del mundo lúdico es algo que el videojuego ha acogido de las historias de fantasía y ciencia ficción, de ahí que estos géneros encajen tan bien en el medio.

Autores como Flynn aseguran que no es la narrativa la encargada de organizar la experiencia del jugador, sino que es la representación del espacio y el movimiento que realizamos a través de él. Nuestra relación con el juego y la acción que une los acontecimientos siempre es la exploración del mundo lúdico, es decir, el movimiento que hacemos a través del espacio (Navarro, 2016). Por ello, Henry Jenkins trata a los diseñadores más como arquitectos narrativos que como narradores debido a la importancia de crear el espacio en el que se desarrolla la narrativa (2004).

La importancia del espacio dentro de la experiencia jugable y su peso crea un conflicto con el tiempo que se vuelve algo propio de la narración del videojuego. En la mayoría de las obras – este efecto se nota más en juegos de aventuras y obras con mundos lúdicos principalmente representacionales – el conflicto se resuelve restando peso al tiempo y centrando todo en el espacio (Majkowski, 2021). Este siempre es permanente y casi siempre recuperable. Como jugadores tenemos la capacidad de movernos y explorar a nuestro antojo y esta libertad se controla gracias a un tiempo ilusorio y que funciona con normas distintas a las de la propia realidad del mundo ficcional, siempre dependiendo de las acciones del jugador.

En la mayoría de mundos abiertos nos encontramos con situaciones en las que el tiempo se distorsiona y se congela según las acciones del jugador. Una situación que se ha vuelto un clásico dentro del género es presentarnos un objetivo principal para nosotros como protagonistas que se rodea de una sensación de urgencia y a la vez nos dan más y más opciones que nos distraen de ese objetivo, sin que tenga repercusión el tiempo que le dedicamos. Volviendo a *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, cuando nos despertamos, nos instan a que vayamos a ayudar a Zelda, que lleva 100 años esperando por nosotros conteniendo a Ganon. Nos avisan de que necesitaremos nuestro tiempo para recuperar recuerdos, habilidades y liberar del mal a las Bestias Divinas para poder afrontar ese combate final. El tiempo dedicado a estas acciones parece justificado a pesar de la situación de urgencia. Sin embargo, una vez más el juego nos da decenas de misiones secundarias sin mayor importancia para el objetivo final y, como jugadores, las aceptamos sin remordimientos, puesto que sabemos que el tiempo dedicado a ello no tendrá repercusión real en la narrativa.

En su análisis de *Shadow of the Tomb Raider*, Majkowski define el hecho de que podamos movernos con total libertad por el mundo lúdico de la obra, explorar el juego, realizar misiones secundarias o incluso convertir la obra en un juego *paidia* en el que, cuando volvamos a las misiones principales, el tiempo se habría quedado congelado exactamente en el mismo punto en el que lo habíamos dejado como el cronotipo de mundo abierto (2021). Sin embargo, el conflicto entre espacio y tiempo en esta obra afecta también al personaje principal, mostrando dos Laras que disuenan entre ellas y la vuelven un protagonista poco coherente. Por una parte, se nos muestra una Lara Croft reflexiva, que trata de ser una heroína sensata y preocupada por los indígenas, que se mueve a través del espacio, observando el entorno y estableciendo relaciones sociales con aquellos que desea proteger. Por otro, la Lara activa es la que se enfrenta al tiempo, resolviendo a contrarreloj puzzles que encuentra en las tumbas y a la que no le importa cambiar con sus acciones el entorno en el que se encuentra para obtener un beneficio personal. Esta es la Lara que inicia el juego y que provoca el desastre central de su trama, y en vez de ir viendo una progresión en la evolución de su personaje, nos encontramos con que se van alternando ambas personalidades dependiendo de la situación jugable.

4.5 Tipos de Narrativa

Todos los elementos del videojuego tienen potencial narrativo y el autor de cada obra es quien decide cómo hacer uso de estas herramientas para aprovechar las virtudes del medio con el fin de transmitir y narrar su obra. África Curiel, recoge los términos de narrativa embebida y emergente acuñados por Salen y Zimmerman y, con la aportación de distintos autores, expande la clasificación de tipos de narrativas existentes en el videojuego (2015).

La narrativa embebida es aquella que se encuentra generada dentro del sistema por el autor antes de que suceda la interacción del jugador de por medio. Es la que nos es más sencilla de relacionar con otras artes y se acerca más a lo que solemos asociar a narrativa tradicional, puesto que en muchas ocasiones, se aprovecha de su estructura y de sus recursos como el texto o el audiovisual.

Sin embargo, al estar dentro del videojuego no podemos obviar al jugador. Este siempre es el que hace que la partida suceda y acceder a este tipo de narrativa también es algo que alcanzamos gracias a él. En este sentido, Curiel hace una pequeña distinción teniendo en cuenta esta implicación del jugador y nos habla de una narrativa explícita y una implícita.

La narrativa explícita – que siempre es embebida - es la que normalmente se encarga de mostrar los acontecimientos que van formando la trama, y es donde la apariencia ficcional tiene una presencia más directa sobre el jugador. Cuando este tipo de narrativa aparece, por lo general el control del jugador desaparece para aprovechar otros medios más acertados con el fin de enfatizar y mostrar ciertas situaciones, algo ya contemplado cuando hablamos anteriormente de las miradas y la utilidad de las cinemáticas en el videojuego. El jugador aquí solo tiene que llegar a cierto punto en el que estas secuencias se activan y su interacción se vuelve nula o restringida.

El videojuego nos la presenta de diferentes formas, aprovechando en cada momento la que considera más adecuada para transmitir lo que pretende y siempre en consecuencia con la obra. Originalmente, la forma más común eran los textos, por culpa de las limitaciones tecnológicas del medio. El texto permitía narrar una historia relativamente compleja y que cupiese dentro del sistema central. Con el paso de los años, las cinemáticas le restarían protagonismo aprovechando las capacidades audiovisuales del

medio para narrar, aunque el texto sigue apareciendo como una forma de dar una apariencia retro en títulos actuales como *Papers Please*. Los *scripts* se popularizarían a partir de *Half Life* como una forma de mostrar escenas narrativas sin quitar por completo el control al jugador, dando una opción intermedia que puede funcionar en determinados contextos. A nivel inmersivo, muchos son los que opinan que el *script* es la mejor opción para evidenciar la narrativa explícita, sin embargo, dar el control de la cámara al jugador puede ser una traba a la hora de evocar lo que el autor desea. La narrativa implícita, por su parte, requiere siempre del esfuerzo del jugador para que esta ocurra y para interpretar su narrativa. Aquí, Curiel hace dos distinciones, porque al contrario de lo que sucedía con la narrativa explícita, la implícita puede estar dentro de la narrativa embebida o de la narrativa emergente. Para seguir bajo el abrigo de la narrativa embebida, comenzaremos hablando de lo que Curiel denomina narrativa embebida implícita o narrativa ambiental.

El *gameworld* tiene un papel fundamental a la hora de entender la narrativa ambiental. Esta se compone de la construcción de un entorno que queda poblado de elementos narrativos. Aquí es el jugador el que, a través de la exploración, de su curiosidad y de su capacidad de realizar fuera de la partida un proceso de deducción puede dar y completar la narración. Henry Jenkins considera la creación de un puzle mental, en el que ensamblamos las piezas para completar una trama como narrativa embebida, es algo que él pone un nivel por debajo de la narrativa ambiental (2004). Muchos videojuegos hacen uso de esta forma de narrar para contar historias ya pasadas y que den profundidad al mundo lúdico. Es algo que vemos tanto en la saga *Souls*, donde siempre llegamos a un mundo ya en decadencia, como en *The Last of Us*. En este caso, jugamos durante una parte del tiempo antes de que ocurra la desgracia y el mundo cambie, pero el juego rápido nos hace un salto hacia delante que nos permite ir encontrando partes de la historia que cuentan cómo el *gameworld* ha llegado a ese punto.

La narrativa ambiental se puede presentar de muchas formas, tantas como elementos con los que interactuar y que nos puedan mostrar una historia podemos encontrar dentro del mundo lúdico. Elementos visuales, sonoros y textuales pueden guardar un significado narrativo dentro del mundo. Aquí es interesante distinguir entre aquellos que son estáticos, que nos encontramos integrando el escenario, como pueden ser desde radios que cuentan una historia o unas imágenes dibujadas en una pared hasta la propia arquitectura del espacio en el que nos encontramos; y los objetos dinámicos como los NPCs (*non playable character*) que tienen cierta libertad de movimiento y que ejecutan acciones.

Existe otra forma de clasificar los elementos narrativos que forman el mundo lúdico dependiendo de su pertenencia o no al universo en el que estamos jugando. Dentro de estos podemos encontrar tres niveles distintos. Los diegéticos son los que están dentro del *gameworld* y nos encontramos con ellos como tal, como pueden ser las cartas o los grafitis que encontramos en *Portal*. Los extradiegéticos se encuentran fuera del mundo lúdico y los vemos a través de una interfaz, como los datos que encontramos sobre el mundo de *Skyrim* en sus pantallas de carga. Por último, hay un paso intermedio entre ambos, como puede ser el códec de *Metal Gear Solid* o los correos electrónicos que leemos en *Prey*. Ambos objetos se encuentran dentro del mundo lúdico, por lo que son elementos diegéticos, sin embargo, se rompe la visión que tenemos del mundo para introducirnos de nuevo en una interfaz en la que se nos presenta.

Por último, Curiel nos define la narrativa emergente como aquella que surge de la actuación y la capacidad performativa del jugador. Este puede tomar decisiones que el juego contempla dentro de su sistema central pero que no tiene predefinidas en el entramado narrativo. Esta narrativa es la característica de las estructuras de juegos *paidia*, en las que el jugador se encuentra en un mundo con unas normas marcadas y

tiene libertad de ir creando la narrativa a partir de las acciones que decida realizar. Al depender de las acciones del jugador – además de las reglas y de los límites del mundo lúdico – la narrativa emergente depende de las mecánicas y siempre se encuentran dentro de la narrativa implícita (2015).

La parte emergente del videojuego siempre ha estado ahí, los jugadores siempre han encontrado formas de explorarlos y es algo que ha heredado también de las partidas de rol. Sin embargo, hace unos años, el fenómeno que supuso YouTube y los creadores de contenido para el medio, popularizaron una forma de crear narrativas emergentes y explorar los límites de *performance* al que se podía llegar en cualquier videojuego que mostrarían a muchos las capacidades narrativas que estos albergaban. Y esto sucedía más allá de los juegos *paidia* y ocurría en obras mucho más guiadas. La conversación se volvió entonces bidireccional y los desarrolladores, viendo esta forma de jugar que habían popularizado los *youtubers*, comenzaron a crear obras que diesen rienda suelta a estas situaciones, como ocurrió con *Goat Simulator*, el juego en el que el jugador se pone en la piel de una cabra en un mundo lúdico que promovía todo tipo de nuevas situaciones surrealistas.

4.6 Conclusión

La ludonarrativa presenta un modelo nuevo de narración que, a pesar de no chocar frontalmente con ella, se distancia de la narrativa clásica en tres actos. Teniendo en cuenta que la estructura aristotélica es algo que en nuestra sociedad tenemos tan interiorizado, que la usamos para dar sentido a los acontecimientos de nuestro día a día, es normal que adecuarse a la estructura sistémica para narrar sea un proceso que todavía está en evolución. Y esto es un proceso por el que pasan los jugadores a la hora de valorar y reconocer la capacidad narrativa del videojuego, los creadores a la hora de buscar nuevas formas de explotar el potencial y las capacidades del medio y también los académicos encargados de teorizar y analizar su narrativa.

El videojuego, sin embargo, ha encontrado su naturaleza y sigue explorando sus límites a diario. La industria *mainstream* es la que se mantiene más encorsetada en ciertas estructuras, pero dentro del panorama *indie* no dejamos de encontrar nuevas formas de narrar y de llevar al medio más allá, como hizo hace apenas unos años *Unpacking* llevando la narrativa ambiental al nivel de ser la única que podemos encontrar en el juego además de relacionarla directamente con la mecánica principal, contándonos la historia de una persona a través de las mudanzas que ha ido realizando durante toda su vida.

El videojuego tiene que seguir afrontando estos retos narrativos y tratar de que cada uno de sus elementos potencie de una manera más eficiente a lo que el autor desea transmitir para explorar lo máximo posible su potencial para narrar.

LUDUS & PLAY

UNA IDEA ORIGINAL DE

ALÁN INSUA REDONDA

STORYLINE

Ludus & Play explora al videojuego como uno de los medios narrativos más únicos y con mayor influencia en la cultura actual, apoyándonos en algunas de las obras más relevantes del medio como The Legend of Zelda: Breath of the Wild o The Last of Us y en el trabajo desarrollado durante más de 30 años por algunos de los académicos más importantes de los Game Studies.

La libertad dirigida, nuestro papel como jugadores o el mundo lúdico son algunos de los conceptos que, a lo largo de cinco episodios, nos permiten entender como el videojuego utiliza sus singularidades para conseguir crear historias y transmitir ciertos mensajes que han calado en millones de jugadores.

Siempre de una forma amena, con un tono desenfadado y cercano al lenguaje propio de la creación de contenido online, trata de acercar el ámbito académico del medio, no solo a los jugadores más experimentados, sino a

cualquier persona interesada en el videojuego, para mostrar la profundidad y la intención de los creadores a la hora de desarrollar sus obras.

Es una forma de mostrar una nueva perspectiva del videojuego, para poder disfrutarlo como nunca.



FICHA TÉCNICA

Título: Ludus & Play

Dirección: Alán Insua Redonda

País: España

Año: 2023-2024

Guion: Alán Insua Redonda

Género: Webserie / Programa

Emisión: Youtube / Twitch

Duración: 5 episodios x 15-20 minutos

Tagline: El videojuego tiene mucho que contar.

Logline: Una exploración a través del trabajo académico de los Game Studies para entender qué hace al videojuego uno de los medios con mayor potencial narrativo, capaz de atrapar en sus historias a millones de jugadores.



LUDUS & PLAY

Cinco capítulos, cinco conceptos que explican la narrativa en el videojuego a través de obras tan influyentes del medio como la saga The Legend of Zelda, The Last of Us o Animal Crossing.

CAPÍTULO 1

TEARS OF THE KINGDOM Y LA URGENCIA

Breath of the Wild y Tears of the Kingdom presentan una estructura muy similar: un mundo abierto inmenso en el que proyectar nuestra gran aventura. Sin embargo, mientras BOTW ata de mejor forma su premisa narrativa con esta idea de mundo a recorrer, su secuela nos plantea un objetivo final que requiere de una urgencia que disuena con esa estructura. Un conflicto del que padecen la gran mayoría de mundos abiertos creados en la industria y que hace que su historia muchas veces se diluya ante los esfuerzos de sumergirnos en su universo.

Para comprender por qué tantas obras caen en el tópico de plantearnos una misión principal que necesita una resolución urgente, mientras que simultáneamente nos plantea decenas de misiones secundarias sin relevancia, es importante conocer la estructura del videojuego.

Al contrario que otras artes, el videojuego no se sostiene sobre una narrativa que ordena de forma lineal sus acontecimientos. En su lugar, nos ubica en un espacio de posibilidades donde el jugador elige cómo y cuándo afrontar esos acontecimientos, algo estrechamente ligado a la acción principal que realizamos como jugadores: movernos.

Por eso, para poder mantener la coherencia narrativa, el videojuego siempre le da un mayor peso al espacio, mientras que se permite modular el tiempo, a veces congelándolo, otras acelerándolo según cómo afrontemos nuestra relación con ese espacio de posibilidades.



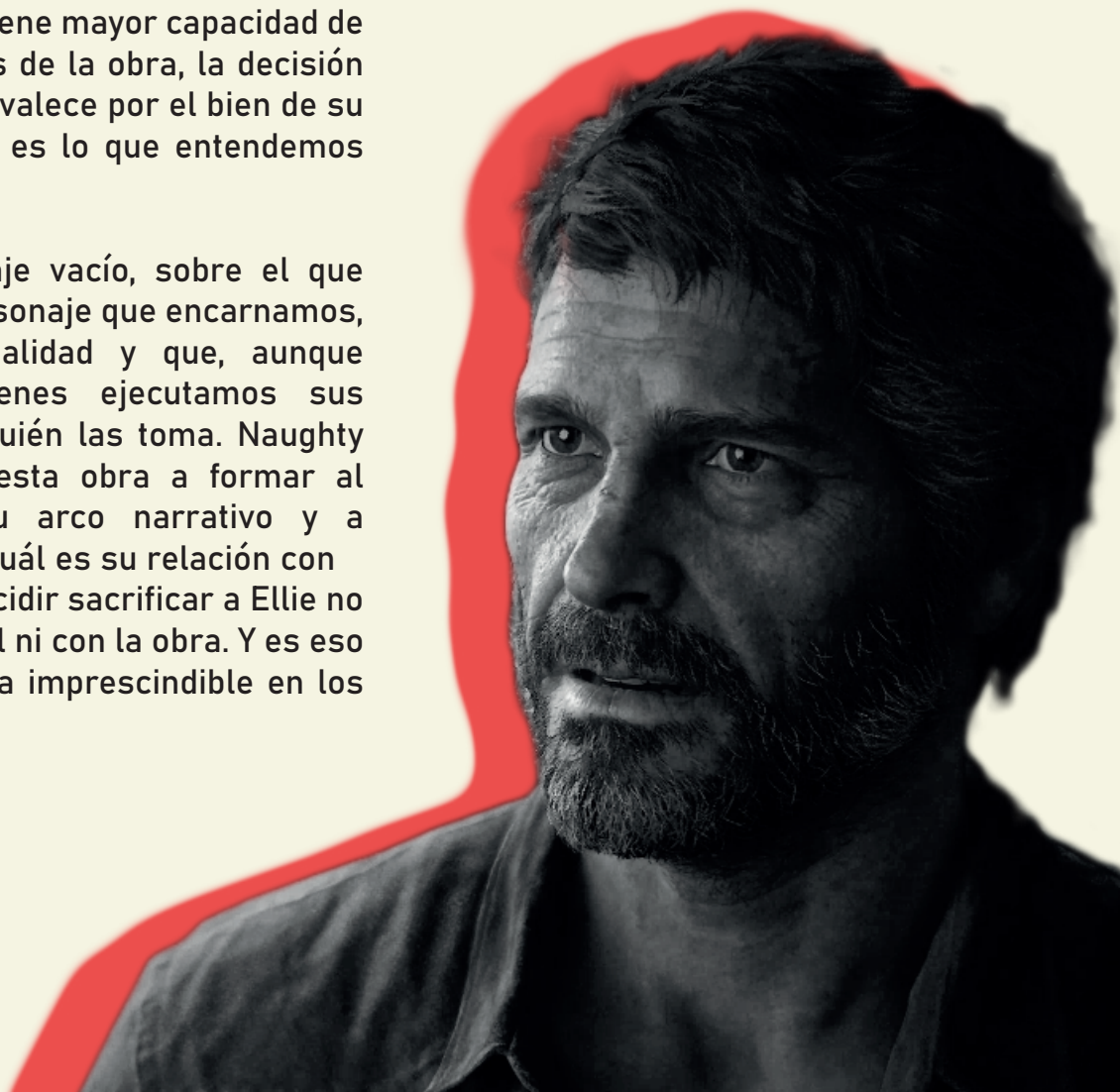
CAPÍTULO 2

LA DECISIÓN DE JOEL Y LA LIBERTAD DIRIGIDA

Joel Miller, protagonista de *The Last of Us*, toma al final de la obra una de las decisiones más controvertidas de la historia del medio: impedir a Ellie, lo único que le queda en el mundo, sacrificarse y condenar a la humanidad a no poder encontrar una cura que acabe con la infección de Cordyceps.

Muchos fueron los jugadores que criticaron a sus creadores, Naughty Dog, por no haber dado la libertad a cada uno de tomar esa decisión. Y a pesar de que el videojuego es el medio en el que su consumidor directo tiene mayor capacidad de decisión sobre los actos de la obra, la decisión del creador siempre prevalece por el bien de su intención creativa. Esto es lo que entendemos por libertad dirigida.

Joel no es un personaje vacío, sobre el que proyectarnos. Es un personaje que encarnamos, con su propia personalidad y que, aunque seamos nosotros quienes ejecutamos sus acciones, debe ser él quién las toma. Naughty Dog dedica horas en esta obra a formar al personaje, a crear su arco narrativo y a mostrarnos quién es y cuál es su relación con Ellie y con el mundo. Decidir sacrificar a Ellie no sería coherente ni con él ni con la obra. Y es eso lo que la hace una pieza imprescindible en los videojuegos.



CAPÍTULO 3

HELLBLADE Y NARRAR CON LAS MECÁNICAS

Las mecánicas, además de ser la acción del videojuego y el núcleo de su parte jugable, representan la catarsis entre jugador y juego, la forma en la que interactuamos y nos relacionamos con él. Es debido a esa conexión que son un elemento con un potencial creativo difícil de igualar en ningún otro medio.

Existen ocasiones en las que esta parte jugable y la narrativa no resuenan en la misma frecuencia y sale a la luz el concepto de disonancia ludonarrativa. Algo que, a pesar de haber sido uno de los temas de moda en la prensa en los últimos años, nunca ha sido una mayor preocupación para los Game Studies.

Por lo general, estas disonancias no afectan a la suspensión de credulidad de la obra y refuerzan sentimientos básicos como el frenesí de un momento de acción o la tensión del terror. Sin embargo, su potencial es mayor, y eso lo ha demostrado Hellblade: Senua's Sacrifice. La obra de Ninja Theory se llena de elementos mecánicos que nos transmite la psicosis que padece la protagonista y nos permite comprender y viajar a través de su mundo interior, siempre haciendo uso de elementos jugables y acciones que realizamos como jugadores.

Hellblade juega con nosotros y con lo que nos permite y nos enseña a hacer, con los límites y normas que establece para que podamos estar en la piel de Senua y establecer una conexión, que solo logran las obras maestras.



CAPÍTULO 4

NUESTRO PAPEL COMO JUGADORES

Si algo hace único al videojuego es su relación con la persona a quien se dirige la obra: el jugador. Mientras que una película existe y tiene entidad propia, aunque nadie la vea, el jugador es el motor que hace que el videojuego suceda.

Tener tanto peso en la obra ha hecho que muchos piensen en él como un coautor de la obra, aunque los límites y las normas siempre las establecen los desarrolladores y es algo que siempre está por encima.

Sin embargo, como actor principal, no solo hace que el juego suceda, sino que existe una parte performativa que da la libertad de actuar con libertad dentro de los límites definidos. Y eso, permite transformar la obra.

Red Dead Redemption 2, una obra que en inglés entendemos que tiene una estructura de game - reglas muy definidas y un objetivo final que nos lleva a ganar o perder - puede transformarse por un jugador que se limite a recorrer sus paisajes, pescar y formar parte de ese mundo.

Así como Animal Crossing, un juego de estructura play - sin un objetivo final ni un estado de ganador o perdedor - puede cambiar por completo ante un jugador que se imponga sus propias normas, como lograr tener la mayor casa de la isla en un tiempo determinado



CAPÍTULO 5

GAMEWORLD Y NARRAR CON EL AMBIENTE

Entender el videojuego como un espacio de posibilidades hace que algunos académicos vean a sus creadores como arquitectos narrativos, autores que no solo deben imaginar una historia, sino todo un gameworld en el que existir.

Como jugadores, nuestra forma de relacionarnos con él es curiosear, explorar y armar el puzle de su trama. Por eso el mundo lúdico tiene un peso narrativo tan importante en el videojuego.

La mayor parte de las obras lo aprovechan para darnos contexto, sumergirnos y hacer que estar en el juego sea una experiencia más inmersiva. A través de lo que nos rodea, sus objetos, arquitectura y decorados entendemos cómo funciona el mundo y en casos como Dark Souls, entender el pasado del lugar al que llegamos.

Sin embargo, la narrativa ambiental es algo que guarda muchas más posibilidades a explorar. Obras como Unpacking y su forma de contarnos su historia a través de colocar objetos en las distintas mudanzas de una vida, o Inscryption y Pentiment que utilizan elementos meta para configurar un gameworld por capas para contarnos dos historias tan distintas, demuestran que sobre todo en el panorama indie, todavía queda creatividad para darle a los mundos lúdicos una nueva dimensión narrativa.



ESCALETA

PROGRAMA

ESC	Acción	Duración	Total	Descripción	Sonido
1	Cabecera	00:00:05	00:00:05	Cabecera del programa.	BSO
2	Introducción	00:03:00	00:03:05	Pequeña introducción que sirve para mostrar de qué vamos a hablar (las decisiones, las mecánicas, el papel del jugador).	Voces + BSO
3	Planteamiento mostrado en un ejemplo	00:06:00	00:09:05	Mostramos cuál es el tema que tratar, ahora aplicado a alguna obra que nos sirva de ejemplo.	Voces + BSO
4	Desarrollo temático	00:05:00	00:14:05	Desarrollo profundo del tema principal del vídeo, apoyándonos en la teoría académica y tratando de aportar nuevos puntos de vista.	Voces + BSO
5	Conclusiones	00:02:00	00:16:05	Conclusiones del vídeo.	Voces + BSO
6	Outro	00:10:00	00:16:15	Salida del vídeo.	Voces + BSO

REFERENTES AUDIOVISUALES

Los videojuegos son unos de los pilares a la hora de la creación de entretenimiento audiovisual. Es por esa razón, que gran parte de mis referentes son proyectos nativos de plataformas como YouTube y que han sido claves a la hora de crear un lenguaje propio que sirve de guía a la hora de elaborar este proyecto.

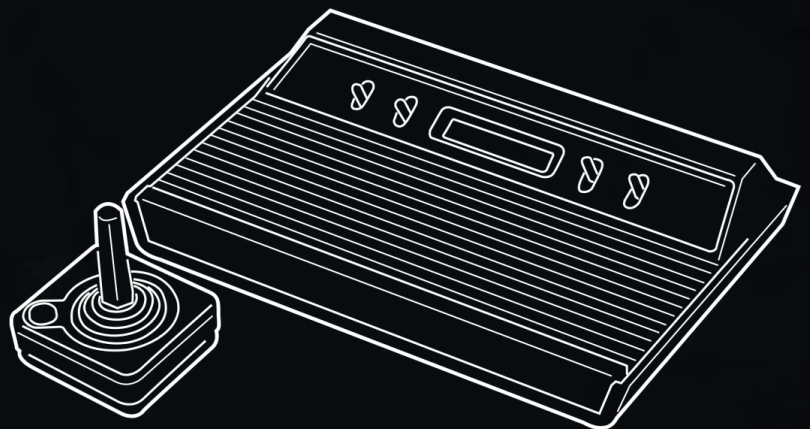
LA LEYENDA DEL VIDEOJUEGO DAYO SCRIPT



Esta serie hace un recorrido a lo largo de la historia del videojuego a través de varios videos creados por el crítico y analista de videojuegos. Cuenta con un gran trabajo de documentación para dar un producto mucho más completo que la mayoría de obras que abordan el mismo tema. Dayo sabe darle una narrativa que te atrapa en cada historia apoyada en un aspecto visual cuidado con

una gran calidad de diseño en sus grafismos e ilustraciones.

Me gustaría implementar en mi proyecto ambos aspectos (su atractivo narrativo y visual) para hacer que un producto con una fundamentación en lo académico resulte atractivo para un público general.



ROCKSTAR Y EL CINE SCANLINER



Muestra como una de las compañías más importantes de videojuegos del mundo, Rockstar, se ha inspirado en géneros y tropos del cine para adaptarlo a sus obras, pasando por el western, el cine de mafia, etc.

Esta serie publicada en el canal de YouTube de Scanliner es un referente a la hora de ver

cómo se trasladan al videojuego ideas y concepciones que nacen en otros medios como el cine. Además, me ha servido de inspiración para establecer el formato en el que varios episodios con temáticas propias e individuales dan lugar a un conjunto cerrado sobre un concepto, el videojuego como medio narrativo

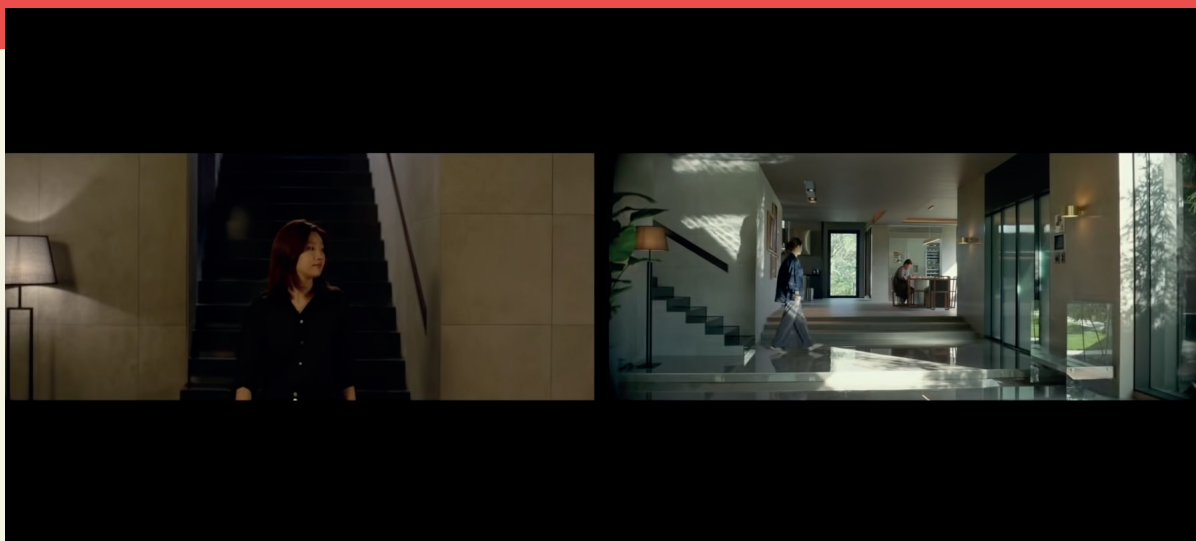


THE NERDWRITER

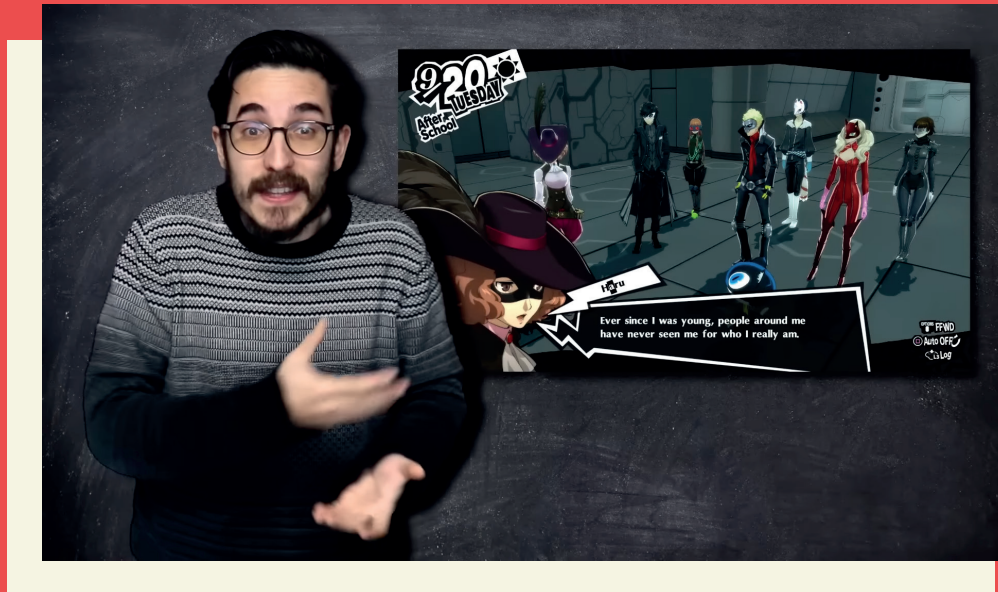


El canal de Evan es una de las muestras más puras de lo que hace un videoensayista cultural, analizando obras y conceptos de distintas modalidades artísticas, como el cine, videojuegos, cómics, etc. Cada video recoge un concepto, normalmente ligado a una obra, y desarrolla la relación que tiene el uno con el otro, desde un punto de vista profundo, original y con un discurso estructurado.

Desde luego, The Nerdwriter es una de las razones por las que este proyecto existe y un referente para mí, tanto en esencia como en cuanto a la estructura de sus videos y a su forma, combinando su voz en off sobre imágenes de las obras a tratar con momentos en los que él mismo habla a cámara para explicar con mayor detalle alguna idea.



LEYENDAS & VIDEOJUEGOS

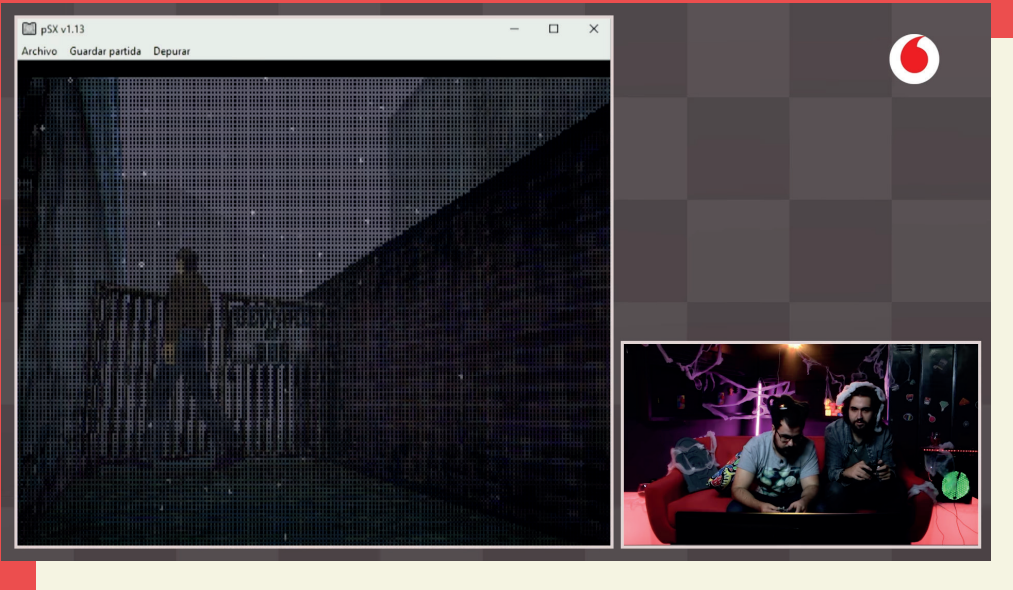


Eric se dedica a hablar sobre videojuegos en su canal de YouTube, y lo hace desde un prisma general del medio. Tiene vídeos sobre diseño de niveles, otros en los que repasa sagas históricas del medio, situaciones de la industria, etc. Su lenguaje cercano, explicativo y didáctico, sin entrar innecesariamente en tecnicismos hace que sea uno de los creadores de contenido más

amables para todo tipo de usuarios, y no solo los más conocedores del medio. Si este proyecto pretende acercar el trabajo académico al público, hay mucho en lo que inspirarse en cómo Eric trata cada tema y cómo lo hace accesible a la gente. Algo que es un referente a la hora de plantear la dinámica de cada uno de los episodios.



DOMINGAMERS ESPORTS VODAFONE



Domingamers fue un programa que emitía Esports Vodafone cada dos domingos en los que daban libertad a Dayo y Felipez para crear, bajo la premisa del falso documental, una serie en la que en cada capítulo ambos youtubers se preparaban para afrontar un videojuego distinto con experiencias fuera del medio. El tono, siguiendo un poco la idea del falso documental, está impregnado de un

humor camuflado en el realismo de la imagen.

Lo que me resulta más interesante para este proyecto es su formato producido para ser emitido en otro canal, como un programa de carácter un poco más clásico, con un número de episodios cerrados y una periodicidad definida.



VISIÓN DEL CREADOR

El videojuego siempre ha estado ahí en mi vida. Crecí viendo a mi hermano jugar al Sonic en la Sega MasterSystem II hasta que tuve edad para poder jugar con él. Luego llegó la Game Boy con Pokémon, la PlayStation con Crash Bandicoot y la PlayStation 2 con Pro Evolution Soccer. Todos ellos se habían vuelto uno de mis pasatiempos favoritos, una forma más de jugar.

Y de repente, hubo un parón. Mi consola se quedaba obsoleta y la adolescencia me puso en esa tonta posición en la que te sientes con una superioridad moral sin sentido hacia ciertas cosas. El hueco que dejaban los videojuegos lo empezó a ocupar el cine. Las historias del séptimo arte me pegaron tan fuerte que decidieron cuál sería mi camino académico a seguir. Y a partir de ahí empecé un viaje para conocer mejor el medio, seguir explorando sus obras más importantes y aprender qué era lo que me hacía conectar con su forma de transmitir.

Una nueva etapa se había abierto antes mis ojos, hasta que un día, por ampliar intereses y también, por un poco de nostalgia, el

videojuego volvía a mi vida. Sin embargo, ahora ya no era solo un juego. Aquellos juegos que de pequeño apenas entendía más allá de ir avanzando, cobraban ahora una nueva dimensión. De repente había historias, emociones y mensajes que me llegaban como jugador, y emprendí un viaje que ya había vivido en su momento con el cine. Un segundo viaje que está siendo todavía más intenso que el anterior.



Tras los videojuegos encontré una visión académica, crítica y teórica que desgrana a este medio tan joven dándole unas capas de profundidad que jamás me habría imaginado. Comprendí el videojuego como una herramienta narrativa y capaz de transmitir y de llegar al jugador tanto o más potente que el cine o la literatura, y que además se servía de unas formas totalmente distintas a lo que conocía.

Sin embargo, cuanto más avanzaba en este viaje más veía que todo lo que descubría seguía quedando muy lejos para muchos. El videojuego se mantenía en una burbuja en la que los que estaban dentro daban por hecho su complejidad y su potencial como arte. Pero mucha gente que quedaba fuera no era consciente de su profundidad.

A partir de ahí, un deseo fue creciendo dentro de mí. Tratar de mostrar y compartir con la gente una nueva pasión, y no con una motivación reivindicativa detrás, sino como aquel que descubre algo que le ilusiona y quiere compartirlo con los demás. Y ese es el punto de partida de este proyecto. Conectar con más gente y mostrar lo que el videojuego es capaz como arte narrativa.

Pero para ello, debía profundizar más para comprender mejor el medio. Hasta ahora, prensa y crítica especializada era mi fuente

de conocimiento, pero había una capa más que explorar: la académica. El discurso sobre el videojuego se hacía popular en la primera de conocimiento, pero había una capa más que explorar: la académica. El discurso sobre el videojuego se hacía popular en la primera capa, pero era la segunda la que establecía bases y conceptos interesantes sobre los que se cimienta todo. Sin embargo, todavía existe una brecha entre ambas partes y es ahí donde vi el lugar exacto para mi proyecto. La motivación de mostrar mi pasión por el videojuego y trasladar el discurso académico con él, de una forma accesible y atractiva para todo el mundo.



PLAN DE DISTRIBUCIÓN



Ludus & Play es el centro del proyecto. Cada episodio está pensado para ser publicado a través de YouTube como principal plataforma de vídeo en internet y su periodicidad sería semanal.



Como complementación, entre semana se realizarían varios directos en la plataforma de Twitch en los que se repasaría el feedback del video ya subido la semana previa y se trabajaría en la creación del siguiente capítulo, ya sea con gameplay y visualización de juegos que van a servir como ejemplo así como contar con invitados – académicos, analistas y periodistas de videojuegos – que puedan ampliar la visión de la temática a tratar.



Del contenido creado tanto en los episodios como en los directos complementarios se podrán aprovechar clips y contenido para la cuenta de TikTok de la serie.

ESCALETA

TWITCH

ESC	Acción	Duración	Total	Descripción	Sonido
1	Introducción	00:15:00	00:15:00	Arranque con una pequeña charla para introducir el programa.	Voces
2	Feedback	00:20:00	00:35:00	Repasar los comentarios y reacciones que ha generado el vídeo de la semana anterior.	Voces
3	Presentación del invitado	00:10:00	00:45:00	Presentación quién es el invitado, qué trabajos ha realizado y su relación con el tema a tratar.	Voces
4	Charla (temática)	00:30:00	01:15:00	Cuerpo de la charla. Que el invitado pueda explicarse y exponer los conceptos que quiere.	Voces
5	Charla (actualidad)	00:15:00	01:20:00	Un espacio para hablar de como se encuentra la actualidad del videojuego y perspectivas de futuro.	Voces
6	Charla (recomendaciones)	00:10:00	01:30:00	De forma más distendida, hablar de sus juegos favoritos y obras referentes o importantes en su vida.	Voces
7	Preguntas del chat	00:10:00	01:40:00	Turno para que los espectadores transmitan sus preguntas o comentarios al invitado.	Voces
8	Cierre	00:05:00	01:45:00	Despedida con el invitado y con los espectadores.	Voces

INVITADOS

Propuesta de invitados relevantes para venir a charlar en los programas en stream, teniendo en cuenta sus conocimientos en narrativa de videojuegos.

ANTONIO JOSE PLANELLS



Profesor Contratado Doctor en la Escuela Superior Politécnica – Tecnocampus de la Universitat Pompeu Fabra. Anteriormente realizó una doble titulación en Derecho y Comunicación Audiovisual y dos Masters Oficiales. Obtuvo una beca PIF (Personal Investigador en Formación) en la Universidad Carlos III (Madrid) para realizar un doctorado centrado en la teoría de los mundos posibles aplicada a los videojuegos.

VÍCTOR NAVARRO REMESAL

Profesor e Investigador en el Tecnocampus (Universitat Pompeu Fabra), donde imparte docencia en los grados de Diseño y Producción de Videojuegos y de Medios Audiovisuales. Es autor de Libertad dirigida: Una gramática del análisis y diseño de videojuegos y Cine Ludens: 50 diálogos entre el juego y el cine y editor de Pensar el juego. 25 caminos para los game studies. Dirige la colección Ludografías, dedicada a los game studies en castellano, en la editorial Shangrila



JOSÉ ALTOZANO "DAYO"



Es un escritor, comunicador y streamer de videojuegos. Actualmente es Director de DayoScript desde octubre de 2012.

Anteriormente también ha sido Colaborador en la web MundoGamers , Columnista en la revista EDGE España y Colaborador en la web Eurogamer España. Como autor ha escrito un libro sobre videojuegos, concretamente El videojuego a través de David Cage.

ÁFRICA CURIEL GÁLVEZ

Es una desarrolladora, escritora y comunicadora de videojuegos. Ha sido Co-fundadora de FemDevs desde enero de 2012 hasta diciembre de 2020.

Como desarrolladora su rol más habitual es el de Diseñadora narrativa. Ha participado en dos videojuegos españoles, entre los que destaca GRIS,, donde participó como Diseñadora narrativa. También ha tomado parte en otros videojuegos como xoEl, donde participó como Diseñadora de niveles.

Como autora ha escrito dos libros sobre videojuegos, siendo los más recientemente publicados ¡Protesto!, o Super Mes Mini.



PRESUPUESTO

GASTOS FIJOS

MATERIALES	Precio
Cámara	1.400€
Micrófono	200€
Stream Deck	200€
Set Up	500€
Total	2.300€

EQUIPO HUMANO

Ludus & Play sale adelante con el trabajo de un Productor que ayude a gestionar el trabajo, un Editor encargado de la postproducción y de crear clips para Redes Sociales y el Creador que se encarga de la escritura, realización y conducción de los programas. Además, se necesitan dos moderadores para cubrir los directos.

TRABAJADOR	Coste x semana	Coste total
Creador	600€	3.000€
Productor	570€	2.850€
Editor	420€	2.100€
Moderadores	100€	500€
Total	1.690€	8.450€

TEASER

LUDUS & PLAY



CREADOR

Alán Insua Redonda

GÉNERO

Webserie / Programa

FORMATO

5 capítulos x 15' - 20'

REFERENCIAS

Ludus & Play tiene similitudes y diferencias con las siguientes obras:

- **LA LEYENDA DEL VIDEOJUEGO.**

Su narrativa y su cuidado aspecto visual.

Formato más cercano al documental.

- **DOMINGAMERS**

Formato de episodios semanales y definidos desde el inicio.

Tono mucho más humorístico.

- **ROCKSTAR - MOVIE STAR**

Varios episodios distintos con una temática general en común.

Comparativa entre cine y videojuegos.

- **THE NERDWRITER**

Referente como videoensayista cultural.

Formato menos ameno.

- **LEYENDAS Y VIDEOJUEGOS**

Lenguaje cercano y divulgativo para todos los públicos.

Análisis lejos del apartado académico.

LUDUS & PLAY

LOGLINE

Una exploración a través del trabajo académico de los Game Studies para entender qué hace al videojuego uno de los medios con mayor potencial narrativo, capaz de atrapar en sus historias a millones de jugadores.

SINOPSIS

Ludus & Play explora al videojuego como uno de los medios narrativos más únicos y con mayor influencia en la cultura actual, apoyándonos en algunas de las obras más relevantes del medio y en el trabajo desarrollado durante más de 30 años por algunos de los académicos más importantes de los Game Studies.

La libertad dirigida, nuestro papel como jugadores o el mundo lúdico son algunos de los conceptos que, a lo largo de cinco episodios, nos permiten entender como el videojuego utiliza sus singularidades para conseguir crear historias y transmitir ciertos mensajes que han calado en millones de jugadores.

Siempre de una forma amena, se trata de acercar el ámbito académico del medio y mostrar una nueva perspectiva del videojuego, para poder disfrutarlo como nunca.

SÍNTESIS DE INTENCIONES

El videojuego se ha vuelto mi forma favorita de enfrentarme a las historias. Sin embargo, todavía es un medio muy estigmatizado y se infravalora su capacidad narrativa. Con Ludus & Play quiero ponerlo en valor, acercando y exponiendo las cualidades que lo hacen único a la hora de transmitir sensaciones y conectar con los jugadores.

Por eso, este proyecto no es algo solo pensado para los jugadores más experimentados. La premisa es acercar el medio a cualquiera que esté interesado y plantearle una nueva perspectiva, basada en el trabajo académico, que muestre el videojuego tal y como yo lo entiendo.

CONTACTO:

Alán Insua Redonda
alaninsua@gmail.com
687 090 567

LUDUS & PLAY

CONTACTO

Alán Insua Redonda

alaninsua@gmail.com

+34 687 090 567

6. METODOLOGÍA

6.1 Desarrollo de la Idea

El primer paso para la realización de este Trabajo Final de Grado ha sido el desarrollo de la idea. Desde el primer momento he tenido claro que quería embarcarme en un proyecto audiovisual que estuviese relacionado con el mundo del videojuego, puesto que unía uno de los medios que más interés me generan con un formato que me resulta mucho más actual y atractivo para el público que un proyecto escrito.

Con estas primeras ideas claras, se ha buscado concretar cuál sería el aspecto del videojuego a tratar. Elaborando una lista sobre distintos temas considerados de interés tanto de forma personal como para el público al que se dirige el proyecto, siempre pensando en aportar algo nuevo y distintivo. El aspecto narrativo del videojuego fue una de las primeras opciones planteadas, puesto que me permite explorar conceptos que he ido aprendiendo a lo largo de todo el Grado de Comunicación y que me da la oportunidad de mostrar el medio como un arte perfecto para contar historias.

Tomar esa decisión me ha permitido sentar una base sobre la que empezar a construir el proyecto a partir de los conocimientos y perspectivas adquiridas durante el resto del proceso.

6.2 Investigación

Para la realización de este Trabajo de Fin de Grado se ha comenzado realizando una profunda investigación basada en distintos niveles con el objetivo de reunir la información necesaria para continuar con los siguientes pasos del proceso.

Como parte inicial, la investigación se ha enfocado a conocer mejor el panorama académico que rodea al videojuego. Saber en qué estado se encuentra actualmente, cómo surge y qué influencias ha tenido. A partir de ahí, se ha buscado información que ayude a comprender el medio en general y su funcionamiento y en todo lo relativo a lo teorizado acerca de la narratividad.

En este proceso se han ido buscando fuentes de información de distintos tipos. Se ha comenzado revisando los estudios académicos a través de tesis de investigación, publicaciones en revistas, libros especializados que me sirven para sentar la base conceptual acerca de mi objeto de estudio. Dentro de este proceso de recopilación de información por escrito, se ha consultado mucha prensa especializada, artículos y análisis de títulos en los que se trata la parte narrativa de la obra y del cual puedo extraer ideas de críticos y analistas profesionales.

YouTube se ha convertido en otra de las principales fuentes de información. El videojuego es un medio que se siente mucho más cómodo en el audiovisual y es por eso por lo que muchos expertos y teóricos se lanzan a la plataforma a plasmar sus reflexiones. Además, esto ha servido para conocer mejor cómo se trabaja en este tipo de obras y aumentar mi base de referencias audiovisuales.

Por último, esta investigación también ha dependido de la parte más importante, que es realizar un trabajo de campo a través de varias obras y títulos diferentes. Para ello he ido jugando y conociendo con mayor profundidad algunos de los juegos más influyentes del medio para poder conocer de primera mano aquello de lo que hablan los

académicos. Para comprender el medio, es necesario sumergirte en él y conocerlo de primera mano tanto o más que investigando sobre lo que otras personas exponen sobre él.

Una vez finalizada la parte de recogida de información, comienza el proceso de sintetizar lo que es necesario para mi trabajo y dar un sentido a todo ese contenido, aportando mi punto de vista personal y algunas reflexiones propias que forman un marco teórico sobre el que poder comenzar a idear y redactar el apartado creativo.

6.3 Redacción del Contenido

Una vez cerrada la investigación y con un marco teórico completo, el proyecto entra en su fase más creativa. La primera parte del proceso ha sido concretar el formato y cómo se plantea este proyecto. Al ser un trabajo centrado en el contenido en internet se ha planteado una serie semanal como eje de la producción en el que se tratan los distintos conceptos narrativos, acompañados de un programa en directo en el que expandir el contenido.

En la segunda parte del proceso se ha seleccionado los conceptos a desarrollar en cada uno de los capítulos y a establecer un esquema de puntos claves por los que se debe pasar. A partir de ahí, se ha escrito un desarrollo que detalle de manera más profunda el contenido de cada capítulo, siempre teniendo en mente que deben dar una imagen global del videojuego como medio narrativo.

Con ese trabajo terminado, se ha escrito por completo el guion de uno de los capítulos para poder mostrar cómo sería el resultado final. En este apartado también se ha elaborado una escaleta del mismo capítulo y otra en la que se representa el esquema tipo de uno de los programas en directo.

6.4 Elaboración de la Memoria de Producción

Una vez terminada la investigación y con toda la información bien estructurada, comienza la elaboración de un dossier a modo de memoria de producción que servirá como una ventana para conocer el proyecto de una manera más profunda y entender su intención, motivación y características principales.

El documento cuenta con una ficha en la que se detalle la información técnica, como el número de episodios, su duración, el género, etc., acompañado de una sinopsis global. De manera más detallada, hay una explicación de cada capítulo, el tema a tratar y cómo se desarrolla.

Otro apartado muestra cómo pretende ser el aspecto visual de la serie y cómo se va a llevar a cabo la realización de los contenidos. La elaboración de un *moodboard*, mostrar los referentes audiovisuales en los que tomar inspiración y detallar aspectos del diseño visual de la serie y de la imagen pública del proyecto es muy útil para entender e interiorizar mejor el resultado que se pretende elaborar.

Por último, se recoge un plan de distribución, una escaleta que muestre tanto la estructura de la serie como del programa y un plan de financiación que muestre el presupuesto estimado para llevar a cabo su realización.

Teniendo en cuenta esto, el propio dossier cuenta con un trabajo de diseño y de maquetación que sea atractivo para el lector y que se identifique a la perfección con la

serie, teniendo en cuenta que el documento tiene una labor de marketing y de venta del proyecto.

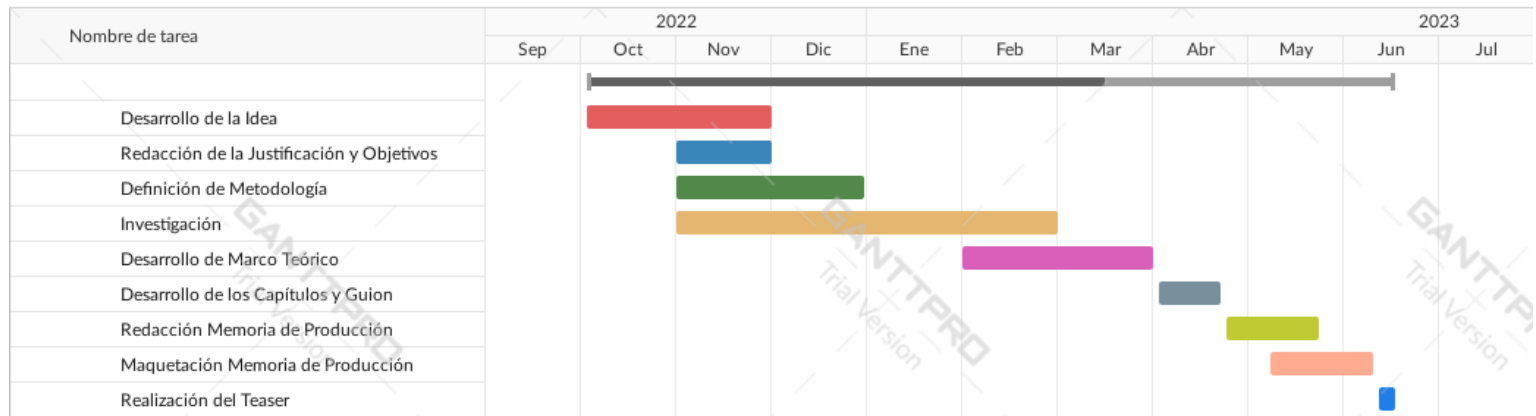
6.5 Realización y Publicación del *Teaser*

Por último, se realiza la producción y realización de una pequeña pieza audiovisual a modo de *teaser* que muestre en qué consiste la serie principal y que sirva de ejemplo para comprender el estilo y el tono que pretende tener el proyecto. Esta pieza debe servir para que el espectador entienda la naturaleza de la producción y la pueda ver como un producto atractivo.

Una vez realizado se publica en su propio canal de YouTube a disposición de cualquier usuario y donde se mantendrá como carta de presentación del proyecto.

7. PLANIFICACIÓN

En este diagrama de Gantt podemos ver cómo sería la planificación de las distintas fases concretadas en el apartado de la metodología del Trabajo de Fin de Grado.



8. CONCLUSIÓN

La realización de este proyecto pone fin al camino empezado hace 4 años de completar el Grado de Comunicación. Un reto en el que ya había fracasado en un primer intento y que he conseguido completar esta vez. Y lo cierro con un proyecto audiovisual que me ha permitido conocer y explorar uno de los medios culturales y artísticos que más amo: el videojuego.

El proceso por el que he pasado ha sido de constantes subidas y bajadas, con momentos complicados, pero siempre con una sensación de progreso y de aprendizaje que han sido tremendamente gratificantes. Desde el primer momento tuve claro dos cosas acerca de este Trabajo Final de Grado: deseaba transmitir algo a través de un proyecto audiovisual, aprovechando todo lo que he ido estudiando durante estos años y que quería tartar uno de los medios más denostados en el panorama cultural como es el videojuego.

A partir de ahí, tuve que enfrentarme a mi primer reto en la asignatura de Diseño del TFG, que fue concretar bien la idea con la que iniciar el desarrollo de todo este proyecto. Eran muchas las temáticas que me parecían atractivas, pero gracias al apoyo de mi tutora de la asignatura fui capaz de aclarar ideas y decantarme por analizar y explorar el potencial narrativo del videojuego.

El camino había empezado, pero sabía que este trabajo iba a ser muy flexible durante todo el proceso, porque debía formarme y conocer mucho más sobre el tema principal. Y para ello, debía enfrentarme a un proceso de investigación más exhaustivo que muchos de los proyectos audiovisuales. Desde ese momento decidí plantear esta fase del trabajo como si se tratase de un proyecto de investigación.

Fue en esta fase en la que me encontré con el mayor reto. La investigación me comía cada vez más tiempo ante la gran cantidad de material que encontraba y que parecía no terminar nunca. El miedo a dejar fuera elementos importantes que todavía no conocía fue sin duda la peor parte de todo este viaje. Tras las primeras reuniones con mi tutor, Andreu Fullana, comencé a comprender que debía aceptar que no podía abarcar todo el material académico alrededor de los videojuegos y que debía centrar mis esfuerzos, acotar a lo que realmente era necesario y conseguir avanzar.

A partir de ahí, el proceso se hizo más fácil y conseguí formar un primer esquema (Anexo 10) de lo que sería mi marco teórico, la base para comenzar con la fase creativa del proyecto. En esta parte del proceso tomé dos decisiones que serían claves a la hora de darle la forma final al proyecto:

En una de las charlas que escuché de uno de los principales académicos del videojuego de nuestro país, Víctor Navarro Remesal, se mencionaba que el trabajo académico de los *Game Studies* no conseguía conectar con la sociedad ni con los millones de jugadores que siguen este medio actualmente. Gracias a eso comprendí que existía un espacio en el que mi proyecto podía encajar a la perfección, acercando todo ese trabajo al público a través de una de las formas que más consumen los seguidores del videojuego, la creación de contenido para Internet.

Mencionando esto a Andreu, me ayudó a ver que debía ampliar mis miras y no pensar en mi proyecto como una serie de videoensayos aislados, sino como un conjunto que se complementase con contenido en otras plataformas como Twitch y redes sociales. A partir de ahí, pude decidir el formato final del proyecto y comenzar a trabajar en la

escritura de los capítulos y la estructura que debía tener tanto la webserie como el programa en directo.

Una vez la fase creativa ya estaba desarrollada, pude cumplir con los objetivos que me había marcado al inicio del trabajo. Ludus & Play debe servir para poner en valor al videojuego como uno de los medios con mayor potencial narrativo y hacer ver que existe un trabajo académico detrás que ayuda a que el medio progrese y madure, sin tener nada que envidiar a ninguna de las otras artes.

Personalmente, la realización de este proyecto ha supuesto un cambio importante para mí en distintos sentidos. He conocido nuevos procesos de trabajo a los que no estaba acostumbrado como la investigación académica, el proceso de la creación de contenido y crítica cultural o la maquetación y el diseño gráfico. Algo que sin duda me ha abierto la mente a nuevas oportunidades laborales y de formación de cara a mi futuro profesional y académico.

Pero también ha cambiado mi modo de ver y entender el videojuego. En su momento ya había pasado de ser un mero entretenimiento a algo más, pero una vez he conocido y explorado el trabajo académico que existe detrás, me ha abierto los ojos a tener una nueva perspectiva. Y es algo que ya puedo percibir cada vez que me sumerjo en una de sus obras. Comprendo mejor su naturaleza y sus características únicas y me invita a reflexionar sobre ellas con un mayor conocimiento.

Como última reflexión, aunque el trayecto no ha sido siempre sencillo, he disfrutado mucho enfrentándome a este proyecto, manteniendo la constancia y el trabajo en cada una de sus partes, con mayor o menor éxito. He aprendido a que cada día que se avanza cuenta y que cuando te sumerges en llevar a cabo algo que te apasiona, puedes salir adelante. Este proyecto audiovisual es seguramente el más personal y grande al que me he enfrentado nunca y sigo trabajando para tratar de hacerlo una realidad. Ejemplo de ello es la creación de un canal de YouTube en el que todavía estoy confeccionando (Anexo 9) o un apartado de diseño visual que acompañe toda la infografía de los vídeos y del canal de Twitch, aunque este todavía se encuentra es un proyecto a completar.

9. BIBLIOGRAFÍA

- Russo, E. (2021). Poesía y transmisión del cine: los videoensayos de Kogonada. *Cuadernos Del Centro De Estudios De Diseño Y Comunicación*, (129). <https://doi.org/10.18682/cdc.vi129.4884>
- Arcoba, M. D. (2020). El videoensayo como recurso pedagógico en la búsqueda y construcción de identidades en enseñanza secundaria desde la educación artística. *REIRE Revista d'Innovació I Recerca En Educació*, 13(1), 1–13. <https://doi.org/10.1344/reire2020.13.128613>
- Banfi, R. (2022). Ellie's Journal: Para-Narratives in The Last of Us Part II. *Game Studies*. <http://gamestudies.org/2203/articles/banfi>
- Buitrago, Á. & Torres Ortiz, L. (2022). Divulgación científica en YouTube: Comparativa entre canales institucionales vs. influencers de ciencia. *Fonseca, Journal of Communication*, (24), 127–148. <https://doi.org/10.14201/fjc.28249>
- Buitrago, Á., Martín García, A. & Beltrán-Flandoli, A.M. (2022). De youtubers a cultubers: un fenómeno de divulgación académica, cultural y científica en YouTube. *index.comunicación*, 12(2), 55-77. <https://doi.org/10.33732/ixc/12/02Deyout>
- Busco, S. (2018). The video essay as a persuasive genre: A qualitative genre analysis with a focus on evaluative and persuasive linguistic features. (Trabajo de final de Máster). Universidad de Estocolmo. <http://urn.kb.se/resolve?urn=urn%3Anbn%3Ase%3Asu%3Adiva-159814>
- Curiel, A. (2015) El videojuego como medio narrativo. (Trabajo de final de Máster). Universidad de Sevilla. https://www.academia.edu/20098846/El_Videojuego_como_Medio_Narrativo
- Dionicio, G. & Melva, A. (2022). Uso de videos educativos para el desarrollo del pensamiento crítico. Revisión Sistemática [Tesis Doctoral]. *Universidad César Vallejo*.
- Dottorini, D., & Di Bastiano, M. (2021). El video-ensayo: La escritura o el montaje soberano. *Arkadin*, (10), e025. <https://doi.org/10.24215/2525085Xe025>
- Ferragut, D. & García, A. (2019). Ensayos y errores: Arte, ciencia y filosofía en los videojuegos (1.a ed.). *AnaitGames*.

- García Roldán, A. (2020). El vídeo-ensayo en las metodologías artísticas de investigación en educación. *Comunicación Y Métodos*, 2(1), 108-125. <https://doi.org/10.35951/v2i1.68>
- Jenkins, H. (2004). Game design as narrative architecture. *Computer*, 44(3), 118-130. http://www.madwomb.com/tutorials/gamedesign/Theory_HenryJenkins_GameDesignNarrativeArchitecture.pdf
- Jørgensen, K. (2003). Aporia & Epiphany in Context: Computer Game Agency in Baldur's Gate II & Heroes of Might & Magic IV *The University of Bergen*. <http://hdl.handle.net/1956/1599>.
- Koenitz, H., Di Pastena, A. Di, Jansen, D., Lint, B. de, & Moss, A. (2018). The Myth of 'Universal' Narrative Models Expanding the Design Space of Narrative Structures for Interactive Digital Narratives. R. Rouse, H. Koenitz, & M. Haahr (Eds.), *1th International Conference on Interactive Digital Storytelling, ICIDS 2018* Dublin, Ireland, December 5-8, 2018, Proceedings. Springer.
- Majkowski, T. Z. (2021). Redimir la historia. Análisis cronotópico de Shadow of the Tomb Raider. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 31, 35-56. <https://revistaatalante.com/index.php/atalante/article/view/903/634>
- Martín, EM (2017) La dimensión narrativa de los videojuegos first-person shooter (FPS). [Tesis doctoral]. K.
- Martín, M. (2020). Encuadres. Diseñar la escritura audiovisual del videojuego. En Navarro, V. (Ed.), *Pensar el juego. 25 caminos para los Game Studies* (pp. 80 – 86). Shangrila.
- Martín, M., Navarro, V. (2021). La complejidad ludonarrativa en el videojuego: un doble boomerang. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 31, 7-32. <https://revistaatalante.com/index.php/atalante/article/view/902>
- Meakin, E., Vaughan B, & Cullen C. (2021) Understanding "Narrative"; Applying Poetics to Hellblade: Senua's Sacrifice. *Game Studies*, 21(2). https://gamestudies.org/2102/articles/meakin_vaughan_cullen
- Nakamura, A & Watanabe, S. (2013). Ludo and Narreme: Fundamental Relationship Between Game Mechanics and Interactive Narrative. *International Japan Game Studies*.

Navarro, V. (2020). Introducción: Juega, piensa, repite. Navarro, V. (Coord.) *Pensar el juego: 25 caminos para los Game Studies*. (1ª ed.) Shangrila.

Navarro, V. (2016) *Libertad Dirigida. Una gramática del análisis y diseño de videojuegos*. (1ª ed.) Shangrila.

Ryan, M. (2001). Beyond Myth and Metaphor: Narrative in Digital Media. *Game Studies*, 1(1) <https://www.gamestudies.org/0101/ryan/>

Swain, C. (2010). The Mechanic is the Message: How to Communicate Values in Games through the Mechanics of User Action and System Response Chris. In K. Schrier & D. Gibson (Eds.), *Ethics and Game Design: Teaching Values through Play* (1st ed., pp. 217-235).

10. WEBGRAFÍA

- Altozano, J. [DayoScript]. (2017) *La narrativa del videojuego [Opinión] - Post Script*. [Vídeo] https://www.youtube.com/watch?v=9JQgLwoRM-M&t=606s&ab_channel=DayoScript
- Altozano, J. [DayoScript]. (2022) *Hablemos de disonancia ludonarrativa*. [Vídeo] https://www.youtube.com/watch?v=t54owAlv7qc&t=790s&ab_channel=DayoScript
- Crimental, E. (2020) *Introducción a la narrativa en videojuegos*. AnaitGames. <https://www.anaitgames.com/articulos/introduccion-a-la-narrativa-en-videojuegos>
- Espinosa, F. M. (2018). *Lo que siempre quiso saber sobre la narrativa en los videojuegos*. Jot Down. <https://www.jotdown.es/2018/04/lo-que-siempre-quiso-saber-sobre-la-narrativa-en-los-videojuegos/>
- García Raso, D. (2021). *¿Es la disonancia ludonarrativa el mayor autotroleo que se ha hecho la cultura del videojuego?* Nivel Oculito. <https://niveloculto.com/es-la-disonancia-ludonarrativa-el-mayor-autotroleo-que-se-ha-hecho-la-cultura-del-videojuego/>
- Hocking, C. (2007). *Ludonarrative Dissonance in Bioshock*. ClickNothing. https://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html
- Navarro, V. [LabCom UJ]. (2021) *[Videojuegos] ¿qué han hecho los Game Studies por nosotros?* Víctor Navarro Remesal [Vídeo] https://www.youtube.com/watch?v=0rqFMIRygtU&t=1437s&ab_channel=LabComUJI
- Puschak, E. [TEDx Talks](2016). *How YouTube Changed The Essay | Evan Puschak | TEDxLafayetteCollege* [Vídeo]. https://www.youtube.com/watch?v=ald6Lc5TSk8&ab_channel=TEDxTalks

11. ANEXOS

ÍNDICE

- 1 - Guion Capítulo 1
- 2 - Escaleta Capítulo 1
- 3 - Desarrollo Capítulo 1
- 4 - Desarrollo Capítulo 2
- 5 - Desarrollo Capítulo 3
- 6 - Desarrollo Capítulo 4
- 7 - Desarrollo Capítulo 5
- 8 - Canal de YouTube
- 9 - Mapa Conceptual del Marco Teórico

Guion Capítulo 1

"CAPÍTULO 1. TEARS OF THE KINGDOM Y LA URGENCIA"

1 FADE IN: CABECERA

2 IMÁGENES DE TEARS OF THE KINGDOM EN FÍSICO Y SU PRESENCIA EN TIENDAS

The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom ha salido y es uno de los lanzamientos más importantes de los últimos años. Por lo que supone la franquicia en general y por ser la secuela de uno de los juegos más influyentes del panorama actual, The Legend of Zelda: Breath of the Wild. El juego se asienta sobre las bases del primero y eso ha provocado que incluso antes de su llegada, las comparaciones con la primera parte no hayan cesado.

3 SETUP STREAMER

El enfoque parecía claro, *Tears of the Kingdom* promete llevar la gran aventura que vivimos en 2017 todavía más allá, más libertad, más posibilidades, todo bañado de una mayor grandilocuencia. Sería llevar *Breath of the Wild* al siguiente nivel. Sin embargo, el juego arranca y de repente, el tono ha cambiado...

4 IMÁGENES DE BREATH OF THE WILD

En *Breath of the Wild* comienza con una voz que nos insta a despertarnos, a abrir los ojos. No sabemos dónde estamos, ni qué hacemos en esa situación, pero sabemos que es Zelda la que nos está hablando y eso es lo que inicia la marcha. Al momento, ya nos dan el elemento que nos guiará durante todo el juego, la piedra Sheikah. Y tras solo unos primeros pasos la premisa se vuelve clara, la voz de Zelda nos dice que debemos salir a cumplir con nuestro destino.

5 SETUP STREAMER

El desconcierto del inicio no tiene peso ninguno y en poco más de un minuto de juego, la épica lo rodea todo. Tras esas palabras de Zelda salimos corriendo hacia la luz, la música rompe y ahora sí, contemplamos todo lo que nos espera en la que seguramente sea una de las mayores aventuras a la que nos enfrentaremos en los videojuegos. En su secuela, el ritmo cambia.

6 IMÁGENES DE TEARS OF THE KINGDOM

Al arrancar el juego vemos sobre un fondo negro el título del juego en unas letras pequeñas y de repente, escuchamos unos pasos que resuenan con el eco. Estamos en un pasadizo oscuro, iluminados por una antorcha que Zelda lleva en sus manos. El juego le da la fuente de luz a ella para hacernos saber quién marca el ritmo. Podemos correr, pero debemos ir a su lado para poder ver y Zelda camina lentamente.

7 SETUP STREAMER

Se genera una tensión que encaja a la perfección con la situación del que se adentra hacia lo desconocido. Nuestro estado es el mismo en el que habíamos dejado la primera parte, con nuestra espada maestra, nuestros corazones y resistencia al máximo. Todo es familiar, pero a la vez, la sensación es distinta.

8 IMÁGENES DE TEARS OF THE KINGDOM

Rápidamente todo se tuerce y se desata la tragedia. El mal se libera, Zelda desaparece y nuestro brazo y nuestra Espada Maestra se corrompen por algo que desconocemos. Nos desmayamos y nos despertamos, otra vez en un lugar que no reconocemos. Ahora sí, parece que volvemos al arranque de Breath of the Wild. Caminamos por un pasillo hasta encontrar un halo de luz, y por fin salimos al exterior, en una isla flotante, por fin nos encontraremos con la aventura prometida. Sin embargo, algo sigue siendo distinto, no hay música épica mientras nos acercamos al borde de la isla. Y ahí es cuando saltamos y al fin, estamos en el Tears of the Kingdom que todos esperamos, volamos por los aires mientras la cámara gira y la música es todavía más épica de lo que imaginábamos. ¡La gran aventura comienza!

9 SETUP STREAMER

Enrique Alonso, en su análisis en Eurogamer habla precisamente de esto, de cómo Tears of the Kingdom juega con nuestras expectativas, mostrando lo similar y lo distinto. Pero algo falla, la sensación de aventura está ahí, pero yo lo siento distinto.

10 EFEECTO REBOBINADO DE IMÁGENES

... el tono ha cambiado...

11 IMÁGENES DE BREATH OF THE WILD Y TEARS OF THE KINGDOM

En Breath of the Wild encarnamos un Link que ha perdido sus recuerdos y sus habilidades. Su única certeza es el que será nuestro objetivo final: completar nuestro destino. La princesa lleva 100 años conteniendo a Gannon, esperando a que volvamos para ayudarla en su batalla y liberar Hyrule del mal. A partir de ahí, nuestra experiencia encaja a la perfección con su inicio, comienza un camino para recordar lo que fuimos, volver a conectar poco a poco, recorriendo el mundo con los recuerdos que motivan nuestro destino mientras nos fortalecemos para lograr vencer en una batalla final que será el clímax de este épico viaje.

Su secuela, por lo contrario, la relación premisa y objetivo final se pierden un poco con lo que nos transmite el juego. Link ya no es un personaje con amnesia que debe recorrer el mundo para conectar con su misión. Aquí estamos en el punto en el que nos deja nuestro primer viaje por Hyrule. Y nuestro objetivo final cambia de estilo.

12 SETUP STREAMER

Tears of the Kingdom nos pone ante un misterio, ante desvelar lo desconocido. Zelda ha desaparecido y debemos encontrarla. Sabemos que existe un mal al que tendremos que enfrentarnos de manera eventual, pero porque conocemos los tropos de la saga. Sin embargo, la principal opción es desvelar dónde está la princesa y cómo rescatarla. La aventura es más tensa y la tensión de estar contrarreloj está más presente.

En ambos existe una sensación de urgencia que el propio juego parece torpedear con un mundo vastísimo y lleno de posibilidades, en el que en cada trayecto existe una distracción nueva. Sin embargo, en el primero, parece que el empaquetado es más compacto.

13 IMÁGENES DE BREATH OF THE WILD

Para lograr el objetivo final, ir a luchar con Ganon, el juego nos dice que debemos volver a poner de nuestro lado las 4 bestias divinas. Parece el primer paso lógico a dar en nuestra aventura, porque nos será una ventaja para la batalla final y nos mostrará la parte emocional que rodea a Link en este viaje. Sin embargo, no es para nada el primer paso que damos como jugadores, completar las 4 bestias del tirón, pero porque existen otras misiones que son tanto o más importantes para establecer esa conexión de Link con su pasado y que sirven para aplazar ese contrarreloj de una manera justificada.

Algo similar podría decir de la exploración de santuarios y recolección de armas y equipamiento. Link sabe que hace 100 años con sus habilidades no fue capaz de vencer a Ganon. Ahora que las ha perdido, sabe que debe al menos acercarse a lo que en su momento fue para tener posibilidades.

14 IMÁGENES DE TEARS OF THE KINGDOM

Y ojo, esto no quiere decir que todo en Breath of the Wild refuerce esta idea. A priori poco le aporta de cara a su objetivo final el que Link entregue 10 grillos a un vecino para ligar con una vecina; y al meme de Zelda desesperada esperando por Link mientras este se dedica a recoger peces para una misión secundaria.

Tears of the Kingdom sigue una estructura similar. Tras su inicio, nos acercamos al Fuerte vigía y Prunia, una cara ya conocida nos indica una vez más 4 regiones en las que han sucedido extraños sucesos que debemos investigar para conocer el paradero de Zelda.

15 SETUP STREAMER

Volvemos a encontrarnos con una situación urgente, pero en este caso, no encuentro los atenuantes que me lleven a volver a recorrer Hyrule y descubrir todo lo que este mapa, que ahora es el triple de grande sumando las islas en el cielo y el subsuelo, sin sentir que estoy desperdiciando el tiempo

16 IMÁGENES DE TEARS OF THE KINGDOM

El juego nos plantea un misterio por resolver que además puede poner en peligro la vida de Zelda y nos da 4 hilos de los que tirar. Y como sucede en este tipo de historias, la prioridad para el protagonista es ir siguiendo esas pistas por encima de cualquier otra acción. Link aquí ya no tiene una memoria y una conexión con el mundo que recobrar, porque ya la tenemos. Y ante un misterio que resolver, no parece el movimiento lógico, atender a otras situaciones que no nos acerquen de ninguna forma a su resolución.

Tampoco existe una misión como la de los recuerdos, que encontraba justificado en Breath of the Wild. Nos hablan de los distintos grupos de investigación y de cómo tratan de comprender mejor lo que sucede en el mundo, pero cuando les ayudamos a resolver algunos misterios, revelamos cosas del mundo, pero nada nos acerca a comprender qué ha

pasado con Zelda. Lo mismo podemos decir de los santuarios. Link pierde una vez más sus habilidades al inicio del juego, pero en esta secuela quizá no sean tan necesarios puesto que no tenemos que hacernos más fuertes para una batalla final, porque ni si quiera tenemos una certeza de que haya una batalla final. Y sí, es cierto que tener más vida y más estamina nos ayuda a acceder a ciertos sitios, incluido los 4 puntos a investigar, pero su relación parece mucho menos directa que en la precuela.

17 SETUP STREAMER

Todo me lleva a pensar que el cambio de premisa, que a priori me parece más interesante que en Breath of the Wild, no encaja tan bien con la estructura y la parte jugable de Tears of the Kingdom. Y eso me ha hecho sentirme en conflicto durante las primeras horas, porque mi instinto me lleva a ir rápido a investigar la misión principal, pero siento que debo aprovechar para recorrer y vivir la aventura que me presenta dedicándole mucho más tiempo.

Y realmente, este es un conflicto personal contra el que me enfrento como jugador cada vez que un mundo abierto de este estilo se presenta ante mí.

18 IMÁGENES DE BREATH OF THE WILD, RED DEAD REDEMPTION 2 Y THE WITCHER 3

El sentimiento de urgencia está en gran parte de sus obras, y de hecho, los que mejor lidian con este problema como el propio Breath of the Wild, Red Dead Redemption 2 o The Witcher 3, son considerados no solo algunos de los mejores mundos abiertos sino algunas de las mejores historias de juegos de mundo abierto.

19 IMÁGENES DE JUEGOS DE MUNDO ABIERTO

Evidentemente hay más factores que influyen, obligarnos a perdernos en amplios mundos mientras se nos dice que debemos apurar a cumplir nuestra misión principal, casi siempre acaba por dispersar las historias. Y eso hace que su estructura muchas veces pierda fuerza y que no consigan tratar con profundidad los temas que pretenden tocar.

20 SETUP STREAMER

Lo normal en estas situaciones es culpar a la historia, decir que en el videojuego mainstream triple A no se trabaja lo suficiente el guion (algo que, por otra

parte, no es extraño viendo cómo se trata esta parte en el desarrollo). Sin embargo, la razón de que esto ocurra está más ligada a como el videojuego forma su estructura narrativa.

21 ANIMACIÓN SOBRE LA ESTRUCTURA NARRATIVA CLÁSICA

Como consumidores de historias, estamos muy acostumbrados a la narrativa clásica aristotélica. Es la que encontramos en el cine y la literatura. En ella nos encontramos ante una serie de acontecimientos que el autor decide ordenar y estructurar de cierta forma, pero siempre de manera lineal. Que no se me malinterprete.

22 SETUP STREAMER

(Mostrando el libro *Casa de Hojas* y la película *Memento*) Evidentemente existen saltos temporales e incluso obras que juegan con su estructura como *Memento* o el libro *La Casa de Hojas*. A lo que me refiero es que da igual la cronología de la obra, siempre un acontecimiento ocurre detrás de otro y la obra siempre ocurre de la misma manera.

23 ANIMACIÓN SOBRE LA ESTRUCTURA NARRATIVA DEL VIDEOJUEGO

En el videojuego, debido a su propia naturaleza, esto no ocurre así. Gonzalo Frasca, uno de los pioneros en los Game Studies nos habla de que el videojuego sigue una estructura en un sistema. No existe una linealidad, sino que estamos en un espacio de posibilidades en el que, aunque haya ciertos acontecimientos, puntos clave por los cuales debemos pasar, somos nosotros como jugadores los que tenemos la flexibilidad de decidir cuándo y cómo pasamos a través de esos acontecimientos, reordenándolos a nuestro antojo.

24 IMÁGENES DE BREATH OF THE WILD

En *Breath of the Wild*, cada uno de nosotros en su partida puede decidir en qué orden ir completando las bestias divinas, que misiones secundarias hacemos y cuales no y por supuesto, en qué momento y cuando y como ir a vencer a Ganon.

25 SETUP STREAMER

¡Qué demonios! ¡Hay quien se lanza a por Ganon directamente y completa el juego en apenas unas horas! Y esto no es algo que solo nos encontremos en los mundos

abiertos. Juegos con espacios de posibilidades también siguen dando cierta libertad al jugador de recorrer su camino y estructurarlo a su manera.

26 IMÁGENES DE RESIDENT EVIL

En un Resident Evil siempre pasaremos por los mismos acontecimientos en un orden similar, pero nuestra forma de llegar y de afrontarla siempre es distinta, y el recorrido que hagamos nos puede condicionar a tener más o menos vida, más o menos munición. En el videojuego la obra es una, pero la partida siempre es distinta.

27 SETUP STREAMER

Volviendo a la disonancia que encontramos en los mundos abiertos entre cómo nos incitan a explorar durante horas sus mundos y la urgencia del objetivo final de su historia, debemos entender cómo el videojuego lo compensa a través del peso que tienen el espacio y el tiempo.

28 IMÁGENES DE JUEGOS DE MUNDO ABIERTO

Como jugadores nuestra acción principal suele ser el desplazamiento. Casi todos los juegos se organizan alrededor del poder que tenemos de movernos a través del mundo jugable. Es por eso que el espacio siempre cuenta con una mayor relevancia porque es con lo que nos relacionamos de una manera más directa. El espacio siempre es fijo e inamovible.

Por lo contrario, el videojuego compensa esta importancia del espacio y la libertad que tienen el jugador para recorrerla y reordenar acontecimientos a su antojo con un tiempo mucho más maleable.

29 SETUP STREAMER

La suspensión de credibilidad cuando hablamos del tiempo debe ser mucho más generosa, y entender que hay veces que el juego lo congela o lo apresura según nuestra experiencia para guardar la coherencia. Zelda siempre va a aguantar de Ganon hasta que decidamos ir a ayudarla, y da igual si son 10 o 500 horas.

Escaleta Capítulo 1

ESC	Vídeo	Duración	Total	Texto	Sonido
1	Cabecera	00:00:05	00:00:05		
2	Imágenes de TOTK en físico y su presencia en tiendas	00:00:25	00:00:30	... no hayan cesado.	Voz en off + BSO
3	Hablando a cámara	00:00:15	00:00:45	... el tono ha cambiado.	Voz + BSO
4	Imágenes del inicio de BOTW	00:00:30	00:01:15	... nuestro destino.	Voz en off + BSO
5	Hablando a cámara	00:00:30	00:01:45	...el ritmo cambia.	Voz + BSO
6	Imágenes del inicio de TOTK	00:00:30	00:02:15	... camina lentamente.	Voz en off + BSO
7	Hablando a cámara	00:00:15	00:02:30	... la sensación es distinta.	Voz + BSO
8	Imágenes de TOTK	00:01:15	00:03:45	... la gran aventura comienza.	Voz en off + BSO
9	Hablando a cámara	00:00:15	00:04:00	... lo siento distinto.	Voz + BSO
10	Imágenes rebobinando + flashback hablando a cámara	00:00:10	00:04:10	... el tono ha cambiado.	Efectos + Voz
11	Imágenes de BOTW + Imágenes TOTK	00:01:00	00:05:10	... cambia de estilo.	Voz en off + BSO
12	Hablando a cámara	00:00:50	00:06:00	... más compacto.	Voz + BSO
13	Imágenes de BOTW	00:02:00	00:08:00	... para tener posibilidades.	Voz en off + BSO
14	Imágenes de TOTK	00:00:30	00:08:30	...paradero de Zelda	Voz en off + BSO
15	Hablando a cámara	00:00:15	00:08:45	... desperdiciando el tiempo.	Voz + BSO
16	Imágenes de TOTK	00:02:00	00:10:45	... en la precuela.	Voz en off + BSO
17	Hablando a cámara	00:00:45	00:11:30	... presenta ante mí.	Voz + BSO
18	Imágenes de BOTW, Red Dead Redemption 2 y The Witcher 3	00:00:30	00:12:00	... de mundo abierto.	Voz en off + BSO
19	Imágenes de demás juegos de mundo abierto.	00:00:15	00:12:15	... que pretenden tocar.	Voz en off + BSO

20	Hablando a cámara	00:00:15	00:12:30	... su estructura narrativa.	Voz + BSO
21	Animación sobre la estructura narrativa clásica	00:00:30	00:13:00	... manera lineal.	Voz en off + BSO
22	Hablando a cámara (mostrando la película de Memento y el libro La Casa de Hojas)	00:00:15	00:13:30	... la misma manera.	Voz + BSO
23	Animación sobre la estructura en un sistema del videojuego.	00:00:45	00:14:15	... a nuestro antojo.	Voz en off + BSO
24	Imágenes de BOTW	00:00:15	00:14:30	... vencer a Ganon.	Voz en off + BSO
25	Hablando a cámara	00:00:15	00:14:45	... estructurarlo a su manera.	Voz + BSO
26	Imágenes de Resident Evil	00:00:15	00:15:00	... siempre es distinta.	Voz en off + BSO
27	Hablando a cámara	00:00:15	00:15:15	... el espacio y el tiempo.	Voz + BSO
28	Imágenes de juegos de mundo abierto	00:00:30	00:15:45	... mucho más maleable.	Voz en off + BSO
29	Hablando a cámara	00:00:30	00:16:15	... 10 o 500 horas.	Voz + BSO

Desarrollo Capítulo 1

The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom ha salido y nos presenta una secuela directa de Breath of the Wild. Volvemos a recorrer el mismo Hyrule apenas años después del final del primer título de la saga para Nintendo Switch, en lo que promete ser una aventura más grande y ambiciosa de lo que ya había sido la precuela. Sin embargo, en cuanto iniciamos el juego, a pesar de que todo se nos hace muy familiar, algo nos indica que no va a ser lo mismo.

El inicio juega constantemente con esa idea. Nos da el control del Link con el que acabamos en Breath of the Wild, pero no nos lanza directamente a la aventura como sí ocurre en el primer juego. Cambia el ritmo y el tono. Estamos en un pasadizo oscuro, se escuchan pasos con eco y nos vemos obligados a seguir a Zelda, lentamente hacia lo desconocido. Todo se rodea de un aura misterio que continúa cuando el mal se desata y la princesa desaparece. En ese momento, volvemos a lo que ya nos es familiar de Breath of the Wild. Nos despertamos en un lugar que no conocemos y seguimos la luz hacia el mundo exterior, casi replicando su arranque. Sin embargo, ahora no hay música ni una carrera a la aventura... hasta que decidimos saltar y ahí comienza la épica y todo parece concordar con nuestras expectativas.

Este juego de ambigüedades me genera un conflicto. En Breath of the Wild todo nos lanza a la aventura y aunque su objetivo final tiene cierta urgencia - debemos ayudar a una Zelda que nos espera conteniendo a Gannon -, el largo camino hasta ese final está justificado. Somos un Link con amnesia que debe recuperar sus habilidades y reconectar con quién es y con su mundo para llegar en las mejores condiciones. En Tears of the Kingdom su objetivo final es distinto, nos plantea resolver el misterio de qué ha ocurrido con Zelda para salvarla. En este escenario la urgencia se vuelve mayor, y toda la aventura y la exploración que nos propone el juego parece ir en contra de la premura de su premisa.

Esta situación, sin embargo, es la más común en los juegos de mundo abierto. El objetivo final siempre cuenta con cierta prisa, pero el juego nos incita a explorar, elaborar todo tipo de misiones secundarias y pasar horas y horas recorriendo su mundo. Para entender por qué ocurre esto, es importante conocer la estructura narrativa del videojuego. Estamos acostumbrados a la narrativa clásica que encontramos en el cine o la literatura, en la que el autor ordena una serie de acontecimientos para contarnos una historia.

Sin embargo, los videojuegos por su naturaleza no pueden tener esa linealidad. Gonzalo Frasca, uno de los pioneros en los Game Studies, introduce la simulación como forma de comprender su estructura. El videojuego es un espacio de posibilidades en el que la linealidad se pierde y es el jugador el que reinterpreta con mayor o menor flexibilidad los acontecimientos y su orden. Y en un mundo abierto, esa flexibilidad se vuelve todavía mayor, puesto que la libertad de movimiento del jugador es también mayor y aunque deba pasar por ciertos puntos fijos en la historia, el tiempo que se toma en pasar por ellos es mayor.

Es importante entender que el videojuego como medio narrativo funciona con sus particularidades. Lo que ocurre en los mundos abiertos y esta disonancia entre lo que nos incitan a realizar y la urgencia se solventa dando mayor peso al espacio que al tiempo. Como jugadores, nuestra acción principal suele ser el movimiento, la exploración y el desplazamiento a través del mundo jugable en el que nos sumergimos. Para mantener la coherencia teniendo en cuenta la libertad del jugador, los videojuegos normalmente distorsionan el tiempo al antojo de lo que requiere la propia partida del jugador. Con un tiempo maleable, la sensación de urgencia queda condicionada a lo que necesitemos según el modo de juego y la partida de cada jugador. Zelda siempre

va a aguantar de Ganon hasta que decidamos ir a ayudarla, y da igual si son 10 o 500 horas.

Comprender y adecuarnos a esta naturaleza narrativa del videojuego nos puede ayudar a sobrellevar estas situaciones. Sin embargo, siempre habrá obras que lleven mejor estas situaciones. *Breath of the Wild*, así como hicieron también *Red Dead Redemption 2* o *The Witcher 3* son consideradas algunas de las mejores obras en juegos de mundo abierto precisamente por ello.

Desarrollo Capítulo 2

La toma de decisiones es algo tan natural en el videojuego que incluso existen géneros que se sustentan en ello como mecánica principal, como ocurre en las aventuras interactivas o en las *visual novel*. Es algo que consideramos intrínseco al jugador, puesto que nosotros somos el motor que permite a la obra existir a través de las acciones que realizamos y en el momento en el que la realizamos. Decidir es una constante, no solo a la hora de elegir un camino ramificado, como ocurre en los juegos de *Telltale*, o a la hora de seleccionar una respuesta u otra en una conversación cuando jugamos, como Aloy en la saga de *Horizon*, sino también cuando elegimos en qué orden vamos a realizar ciertas acciones, o cuando damos un paso atrás para curarnos en un enfrentamiento en un *Souls* en vez de lanzarnos a golpear.

A pesar de que las segundas son las que hacemos de forma más habitual cuando jugamos, se realizan casi de manera intuitiva y parecen no tener el peso de las primeras. Cuando pensamos en decidir en el videojuego, casi siempre lo asociamos a ramificaciones de historias y a la libertad de elegir cuál será el camino a recorrer. Y, al igual que ocurre con el tamaño del mapa o la duración del juego, se termina por determinar que más siempre es mejor, sin importar la obra de la que estemos hablando y de las necesidades que estas requieran.

Este pensamiento se ha arrojado contra muchas obras con una historia más cerrada, acusándolas incluso de no ser distintas al cine, de una manera totalmente injustificada. Algunos creen que el jugador debe ser quien decida todo y por supuesto, este debate acabo llegando incluso a una de las obras más laureadas tanto por crítica como por los propios usuarios: *The Last of Us*.

En la obra de *Naughty Dog*, encarnamos a Joel, una suerte de mercenario que tras años sobreviviendo al apocalipsis desatado por la infección del *Cordyceps* se ve obligado a iniciar un largo camino junto a Ellie, una joven que podría ser la clave para la salvación de la humanidad. Durante ese largo viaje, su relación se estrecha hasta el punto de que son lo único que les queda el uno al otro. Al final de su viaje, Ellie debe morir para poder crear una cura que salve a la humanidad. En ese momento, nosotros como Joel nos vemos obligados a matar a todo el que se cruce en nuestro camino para salvarla y condenar al mundo.

La decisión ya está tomada y lo hace Joel, nosotros como jugadores no tenemos ningún poder y eso abrió el debate. ¿Debería *The Last of Us* habernos dado la opción de decidir? Muchos se han escudado en que los videojuegos deben dar esa libertad al jugador, que no hacerlo traiciona su esencia. Y no podría estar más en desacuerdo. En el videojuego existe una tensión entre lo que estamos obligados a hacer y lo que podemos hacer. En otras artes, el conflicto no se hace apenas palpable, pero en el videojuego, quitar el control de la toma de decisiones a muchos le genera un conflicto. Sin embargo, a pesar de que como jugadores somos el motor de la obra, el creador

siempre va a ser el que tome las decisiones sobre lo que podemos o no hacer por el bien de la creación de un discurso y siempre con una intención creativa. Algo que Víctor Navarro Remesal acuña como libertad dirigida.

En *The Last of Us*, dejarnos decidir por Joel rompe por completo con el desarrollo y la coherencia del personaje. Y que para muchos jugadores esto sea difícil de identificar, es el gran trampantojo que ha creado Naughty Dog. Joel es un protagonista rudo, fuerte, carismático que va más allá del clásico tipo duro de acción a través de cómo va evolucionando su relación con Ellie durante todo el juego. Tiene todo para camelar al público, para que Joel sea nuestro héroe por encima de todo. Sin embargo, desde el principio hemos visto que esto no es así. Cuando rascas la superficie ves que detrás de ese envoltorio hay un personaje lleno de grises, donde muchas veces solo se interesa por sus propios beneficios y esa decisión final, es el claro ejemplo que lo define. Joel está dispuesto a condenar a la humanidad por no perder lo único que le queda.

Pero, incluso tras el debate de si debemos nosotros tomar esa decisión, todos entendemos a Joel. ¿Por qué lo hacemos si en el fondo no nos identificamos con él? Cuando Elena Crimental habla de cómo, estamos ante un protagonista de un videojuego, debemos diferenciar identificarnos de empatizar con él. En muchos juegos, se nos da como personaje controlable un lienzo en blanco, alguien que podemos crear a nuestra imagen y semejanza como un personaje de un RPJ o alguien que se muestra como un cascarón vacío para que proyectemos nuestra personalidad en él, como sucede con Link. En esas situaciones lo común es identificarnos y hacer nuestro al personaje para establecer una conexión emocional. En el caso de Joel, eso no es así. Joel ya tiene un aspecto y una personalidad propia, por lo que no hay espacio para proyectar la nuestra. La conexión emocional debe establecerse a través de la empatía, siendo capaces de comprender sus motivaciones, aunque no las compartamos. Ahí reside su éxito.

Desarrollo Capítulo 3

Las mecánicas, además de ser el verbo, la acción del videojuego y núcleo de la parte jugable, son un elemento narrativo inmenso, puesto que es la forma en la que interactuamos y nos relacionamos con él como jugadores. Son la catarsis entre jugador y juego, un punto de conexión que se vuelve físico cuando el jugador lanza un input a través del mando/teclado/ratón y eso se convierte en un output en pantalla. Este sistema comunicativo se vuelve algo único en el videojuego y forma una proyección kinestésica que potencia esta conexión. Y en los últimos años y de cara al futuro, hemos ido comprobando como la industria ha puesto el foco en ello para mejorar la experiencia del jugador, a través de mejoras en los controles, como los gatillos hápticos del nuevo mando de PS5 o la vibración de los Joy-Con de Nintendo Switch.

Es por eso por lo que su relación con la parte narrativa es la clave para concebir al videojuego como medio narrativo, y este su armonía se ha denominado como ludonarrativa. Sin embargo, esta palabra a muchos sonará, por justo lo contrario. El momento en el que la relación entre lo jugable y lo narrativo no encajan. La archiconocida disonancia ludonarrativa.

La disonancia ludonarrativa fue el tema de moda hace unos años en el videojuego. Una simple búsqueda en Google o YouTube te permite ver cómo caló en medios, analistas y jugadores. Y todo inicia con un texto en el que Hocking habla de cómo en *Bioshock* los plásmidos y su uso como protagonistas chocaba directamente con la idea de ayudar

a Atlas a acabar con Ryan y su objetivismo. Y de repente, parece que el videojuego como medio narrativo se tambaleaba.

Resulta curioso cómo, sin embargo, desde el trabajo de los académicos de los Game Studies, el concepto disonancia ludonarrativa no tuvo mucho recorrido. Se asume la necesidad de cierta armonía entre la parte jugable y la narrativa, pero también que existe una exageración en la suspensión de credulidad que hace que de repente la lupa de la disonancia lo aumente todo. Víctor Navarro Remesal lo muestra claro cuando habla de cómo los disparos de Nathan Drake en Uncharted parecen un error garrafal, mientras nadie señala cómo Indiana Jones hace lo mismo sin suponer un problema.

Esto no significa que la disonancia ludonarrativa sea un concepto erróneo, pero sí que no es algo tan relevante y universal como algunos han creído. Las mecánicas son evidentemente una forma muy potente de narrar en el videojuego, al ser esa conexión tan directa con la interacción del jugador y por eso son importantes a la hora de narrar. Se nota en aspectos básicos, como cómo está diseñado un sistema de disparo y lo que con ello nos quiere mostrar.

Pero en este episodio, vamos a dar un paso más allá hablando de Hellblade: Senua's Sacrifice y cómo la parte jugable es capaz de tratar temas más complejos y profundizar para comprender el mundo interno de un personaje.

En el título de Ninja Theory encarnamos a Senua, una guerrera celta que sufre de psicosis, que debe emprender un viaje hasta el mismo infierno para rescatar el alma de su amante. La condición de Senua no es solo un aspecto ficcional que caracteriza al personaje, sino que se vuelve el núcleo del apartado jugable.

La forma más clara en la que esto se evidencia en el juego es a través de las voces que acompañan a la protagonista – por lo tanto, a nosotros – durante toda la obra. Las voces comienzan siendo algo molesto, algo que trata de minar y hacer renunciar a Senua a emprender su misión. Con eso ya nos está planteando narrativamente qué se siente al estar en su cabeza. Mientras tanto, nuestras acciones como jugador son ver y luchar. De ellos nos valemos para ir resolviendo los distintos puzles que nos plantea, todos visuales, y para ir derrotando a los enemigos que encontramos. Sin embargo, según avanzamos, el verbo escuchar gana fuerza y asume un papel mecánico, porque ya no solo son un estorbo que trata de minar a Senua, sino que cuando prestamos atención, aprenderemos a que nos sirvan de guía y ayuda para avanzar, dándonos claves para resolver puzles y vencer combates. Lo narrativo y lo jugable se unen para transmitir que tanto la protagonista como nosotros no debemos confrontar las voces, sino reconciliarnos y aprender de ellas.

Hellblade no solo hace uso de las mecánicas para transmitir en esa situación. La obra se permite el jugar con nosotros presentando una mecánica que nos dice que, si morimos de manera continuada, nuestro cuerpo se verá tan corrompido que no podremos seguir con la partida y tendremos que volver a empezar de cero. El giro viene al saber que eso no puede llegar a suceder, pero el juego nunca lo evidencia y nos hace estar ante una amenaza que realmente solo está en nuestra cabeza, como le ocurre a Senua con su propia psicosis.

La disonancia entre lo jugable puede hacer que algún jugador arqueé una ceja, pero si algo nos demuestra Ninja Theory con este juego, es que cuando se trabajan ambos aspectos de manera conjunta, se pueden generar obras maestras.

Desarrollo Capítulo 4

Nosotros, como jugadores, somos una parte primordial de lo que hace al videojuego un medio tan particular a la hora de plantear sus historias. El juego nos necesita para poder darse, algo que no sucede en ninguna de las otras artes narrativas. El cine se hace para el espectador, pero la obra está ahí por sí sola, haya o no alguien viéndola tiene un valor propio que se mantiene inamovible. Lo mismo podemos decir de la literatura, un libro es una obra propia, exista o no lector para ella. En el videojuego, esto no sucede.

Es evidente que hay matices en esto. El software que contiene el videojuego existe de forma independiente, es algo tangible que podemos tener incluso en nuestras manos. Pero esto solo es software, un espacio de posibilidades que se presenta ahí pero que en este caso no es inamovible. El videojuego solo se desarrolla a través de la partida, puesto que cada una es distinta al resto de partidas existentes, y solo puede suceder a través de nuestra acción como jugadores. Mario nunca llega al castillo para salvar a Peach si no existimos como jugadores para llevarlo hasta ese objetivo.

Pero nuestro papel no solo se limita a ser ese motor. Lo que hacemos no es llevar a Mario al castillo, sino que decidimos el cómo y el cuándo eso sucede. El videojuego nos proporciona siempre cierta libertad para tomar decisiones y elegir cómo nos enfrenamos a cada situación para seguir avanzando en el camino. Como jugadores, tenemos cierta parte performativa, que hace que interpretemos cada papel de una forma distinta y decidamos la forma en la que se dan los acontecimientos de la historia.

Esta situación ha sido un tema que ha sido más que comentado en los Game Studies. Si tenemos tanto peso en el resultado de la obra, ¿hasta qué punto somos creadores de esta? La división de opiniones en esta ocasión sucede dependiendo de la perspectiva de lo que es un autor que tenga cada uno. Existen académicos que le dan ese papel de coautor al jugador porque opinan que la importancia de sus acciones y sus decisiones modifican la obra lo suficiente. Sin embargo, la opinión más extendida nos habla de una relación conversacional entre jugador y creador. El primero siempre ve sus acciones supeditadas a los factores – reglas y límites – establecidos por el segundo, que es el que decide hasta donde podemos actuar y de qué maneras. El videojuego nos presenta un sistema lleno de posibilidades y nosotros elegimos que interpretar.

Aun así, los jugadores en muchos casos tenemos la suficiente libertad como para transformar una obra según la forma en que jugamos. Y eso, puede definir incluso definir el juego. Para entenderlo mejor, antes hay que explicar qué es jugar. En español, lo entendemos como un solo significado que alberga distintas formas de realizar una acción. Pero si nos vamos al inglés, podemos marcar dos formas de entender el juego a partir de la palabra *play* y *game*.

Play es una forma de jugar que muchas veces asociamos a la inocencia, a algo más puro y cercano a los niños. Se juega en libertad, las normas o no existen o son muy poco limitantes y nunca funcionan con un objetivo que alcanzar que separa a un ganador de un perdedor. *Play* es un niño jugando a ser piloto. Normalmente, es algo que imita un comportamiento o que representa una situación. Por su parte, *game* es una forma de jugar ligado a una normativa estricta, con un espacio definido y en el que siempre hay un resultado final en el que hay dos estados, el ganador o el perdedor. Es algo que relacionamos con juegos y deportes como el ajedrez o el fútbol.

Esta forma de jugar se traslada al videojuego a la hora de establecer sus propias estructuras. *Animal Crossing* nos plantea una estructura de *play* en la que nos plantamos en un mundo que se limita con ciertas normas, pero que carece de un objetivo final y donde nosotros como jugadores podemos actuar con total libertad, representando o imitando una situación. Por su parte, en *Red Dead Redemption 2* se nos plantea una

estructura de *game* en donde hay unas normas y se nos van marcando objetivos a cumplir hasta completar con el objetivo final y salir “vencedores” del juego.

Jugar a estos juegos según la forma en la que han sido pensados, aceptar sus normas y sus objetivos y actuar en consecuencia es algo que como jugadores hacemos prácticamente sin pensar. Esta situación es lo que conocemos como pacto lúdico. Nosotros adoptamos una forma de comportarnos a cambio de recibir la experiencia que el autor crea para nuestro disfrute. Sin embargo, no tiene por qué ser una obligación y nuestro comportamiento puede cambiar el juego, y volver un juego con estructura de *play* en uno de *game* y viceversa.

En *Animal Crossing* podemos establecer normas autoimpuestas y considerar que somos ganadores, como conseguir tener la casa más grande de la isla en un tiempo determinado. O en *Red Dead Redemption* podemos obviar nuestros objetivos y dedicarnos únicamente a pasear por su mapa, cazar y pescar y tener una vida tranquila en el salvaje oeste durante todo el tiempo que queramos.

Es por eso por lo que el papel que desarrollamos como jugadores es tan importante y define tanto al videojuego como medio narrativo, porque solo aquí tenemos ese valor como consumidores.

Desarrollo Capítulo 5

El videojuego es un medio diferente. Ya hemos visto cómo se estructura en torno a una simulación y cómo es un espacio de posibilidades en el que la movilidad y la exploración tienen un peso mucho mayor que otros condicionantes como el peso. Además, como jugadores, somos nosotros los encargados de realizar ese desplazamiento, de recorrer sus universos y de adentrarnos en ellos. Es por eso por lo que el mundo lúdico o *gameworld* ha tenido tanta importancia siempre en el videojuego. Y esto se nota más desde una perspectiva narrativa.

El entorno en el que nos movemos como jugadores está lleno de elementos con potencial narrativo, capaces de contarnos qué ha ocurrido, qué está pasando o de conocer mejor el mundo en el que se desarrolla la historia. Para Henry Jenkins, nuestro papel como jugadores es el de curiosear, explorar y sacar conclusiones para poder armar el puzle en el que se esconde parte de la trama.

Esto vuelve al creador como una especie de arquitecto narrativo, que no solo debe pensar en la historia, sino en el desarrollo de un *gameworld* que la complemente y lo potencie. De nada sirve una buena historia si el mundo lúdico no la refuerza. Esta forma de crear historias, sin embargo, viene de algunas de las fuentes de influencia del videojuego como son las partidas clásicas de rol, en las que desarrollar en profundidad ese escenario en el que luego surgen las pequeñas historias es la base de su funcionamiento. Es algo que encontramos de forma muy común también en obras de distintos medios enmarcadas en el género de fantasía o de ciencia ficción. Tener esos puntos de encuentro ha provocado que ambos hayan sido géneros que el videojuego ha explotado tanto y tan bien.

Quizá el ejemplo más manido para comprender esto lo encontramos en la saga *Souls*. Su historia no se nos muestra como en otras obras, de una forma directa a través de escenas, sino que es algo que debemos ir desentrañando a través de conversaciones, espacios y descripciones de objetos. Este tipo de narrativa ambiental conecta muy bien con el jugador, pero casi siempre se ve encajada en una misma situación: como

protagonistas, aquí llegamos tarde. Esta forma de narrar casi siempre referencia al pasado, a algo que ya ha ocurrido y que simplemente recogemos lo que otras personas han dejado grabado.

Su ejecución en *Dark Souls* se ha vuelto icónica y ha sido tan influyente que ya es algo que encontramos en muchísimas otras obras. Pero saliendo de lo obvio, todavía existen algunas obras que se acercan a esta forma de narrativa ambiental de una manera novedosa que la hace tan interesantes como *Return of the Obra Dinn*. En este juego somos un investigador de una empresa de seguros que debe deducir que ha ocurrido en un barco que, tras desaparecer hace años, regresa a puerto sin quedar nadie de su tripulación.

Y es que, la narrativa ambiental se desenvuelve de otras muchas formas. *Unpacking* salió en 2021 y en nada se convirtió en uno de los juegos mejor aceptados por público y crítica. Su idea es sencilla, cada nivel representa una mudanza y nuestra labor es ir sacando los objetos de las cajas y ubicándolos en el sitio que creamos conveniente. El sueño de cualquier amante del orden. Sin embargo, aprovecha esta mecánica para narrar. Cada mudanza tiene una continuidad en la vida de la protagonista y cada cambio de hogar, cada objeto que aparece y desaparece de esas cajas nos cuenta un nuevo episodio de su vida. El mundo lúdico del juego es su propia historia y no necesita nada más para que podamos desentrañarla.

Pero también hay ejemplos que juegan con un mundo lúdico por capas. *Inscription* comienza como un clásico juego de cartas en las que nuestro espacio de juego es un tablero. Pero pronto comienza a abrirse, de repente podemos levantarnos de la mesa y movernos a través de la cabaña en la que estamos jugando. Y las capas continúan abriéndose y volviéndose meta. Todo es un videojuego al que estamos jugando y nos permite tener esa visión desde fuera. El juego lo lleva todavía más allá cuando se aprovecha de elementos extradiegético para hacer avanzar su historia y nos obliga como jugadores a buscar fuera del propio juego códigos binarios para comprender mejor lo que ocurre.

Un caso similar ocurre con *Pentiment*. Su estética de ilustraciones medievales no solo son el mundo en el que se desarrolla la historia, sino que nos permite salirnos de él y ver que realmente todo sucede dentro de un propio libro que nos da más herramientas para comprender mejor su historia, como un glosario de personajes o ilustraciones en los propios márgenes de las páginas.

La narrativa ambiental tiene muchas más posibilidades que ser atrezzo que nos muestra algo del mundo o cartas y audios que nos cuentan historias del pasado, y muchas veces, es el desarrollo *indie* el que se encarga de desarrollar y experimentar con unas ideas que hacen avanzar al videojuego como medio narrativo.

Canal de YouTube

This screenshot shows the desktop view of the YouTube channel page for 'Ludus & Play'. On the left is the navigation sidebar with options like 'Inicio', 'Shorts', 'Suscripciones', 'Mi biblioteca', 'Historial', 'Mis videos', 'Ver más tarde', and 'Videos que me gus...'. Below this is the 'Explorar' section with categories like 'Tendencias', 'Música', 'Películas', 'En directo', 'Videojuegos', and 'Noticias'. The main content area features a red banner with the channel name 'LUDUS & PLAY' and a character illustration. Below the banner is the channel profile: a red circular logo with 'L&P', the name 'Ludus & Play', the handle '@LudusPlayJb4vI', and the text 'Sin suscriptores No hay videos'. A bio reads 'Una exploración a través del trabajo académico de los Game Studies que...'. Navigation tabs for 'INICIO', 'LISTAS', 'CANALES', and 'INFORMACIÓN' are visible. A central illustration shows a person with a camera.

This screenshot shows the 'Crea un video' (Create video) page on the YouTube channel. At the top, it shows the channel name 'Ludus & Play' and navigation icons. Below is a red banner with the channel name and logo. The channel profile information is repeated: 'Ludus & Play', '@LudusAndPlay', 'Sin suscriptores No hay videos', and the bio 'Una exploración a través del trabajo académico de los Game Studies que hace al videojuego ser uno de los medios con mayor potencial y capacidad...'. A 'Gestionar videos' button is present. Navigation tabs for 'INICIO', 'LISTAS', 'CANALES', and 'INFORMACIÓN' are shown. The main content area features a colorful illustration of a person with a camera and the text 'Crea un video'. Below this, it says 'Compártelo con usuarios concretos o con todo el mundo. Aquí aparecerán los videos públicos.' and a blue 'Crear' button. At the bottom is the YouTube mobile navigation bar with icons for 'Inicio', 'Shorts', a plus sign, 'Suscripciones', and 'Mi biblioteca'.

Mapa Conceptual del Marco Teórico

