



Trabajo Fin de Grado

Narrativa de videojuegos y su evolución en los últimos treinta años: Un estudio del caso particular de la saga Final Fantasy

Autora

Victoria Suárez Mascareño

Tutor del trabajo

Tomás Creus

Junio 2018

Resumen

Esta disertación se centra en investigar la transformación que ha sufrido la narrativa de los videojuegos en los últimos treinta años y su relación con el entorno de juego y la experiencia del jugador. Tomando como objeto de estudio la saga Final Fantasy que ha cumplido treinta años el 18 de diciembre de 2017.

Palabras clave

Narrativa, videojuegos, historia, trama, jugador, PJ, PNJ, entorno de juego, transmedia, Guerrero de la Luz, Final Fantasy, Sakaguchi, RPG, MMORPG.

Abstract

The dissertation focuses on the investigation about the changes in the narrative of video games during the last thirty years, regarding the game environment and the player's experience. We will take Final Fantasy as a case study as it has reached thirty years of age as of December 18th 2017.

Keywords

Narrative, videogames, history, player, PC, NPC, game environment, transmedia, Warrior of the Light, Final Fantasy, Sakaguchi, RPG, MMORPG.

Contenido

INTRODUCCIÓN.....	4
Objetivo general	6
Introducción al marco teórico	6
Metodología de trabajo	7
NARRATIVA Y VIDEOJUEGOS.....	8
Rasgos definatorios	8
Narrativa Japonesa	16
El papel de jugador y la interactividad	19
Personajes no jugadores	21
Representación de la diversidad	28
Evolución de la narrativa	31
Narrativa transmedia	33
CRONOLOGÍA DE LA SAGA FINAL FANTASY.....	37
CASO APLICADO: SAGA FINAL FANTASY	38
Fundación de Square y definición de la saga	38
Hironobu Sakaguchi como identidad de la saga	40
Continuidad y conexión narrativa	42
Evolución Tecnológica e influencia en la narrativa.....	45
Antes y después de Sakaguchi	47
Narrativa transmedia y productos alternativos.....	48
Representación de la diversidad	49
CONCLUSIONES.....	51
BIBLIOGRAFÍA.....	53
GLOSARIO	57

Introducción

El 18 de noviembre de 2017 se cumplieron 30 años desde el lanzamiento del primer título de la saga de videojuegos Final Fantasy. Este juego, cuyo nombre original aludía a las esperanzas que tenía el pequeño estudio Squaresoft de alzarse o desaparecer en función de su éxito, sentó las bases en las que se apoyaría después el resto de la saga. Esta, aparte de por su largo recorrido se caracteriza por la creación de un universo diegético cuyas características se han trasladado al resto de títulos de la saga, como los cristales o los guerreros de la luz.

Tres décadas después del lanzamiento de este videojuego, y contando con cerca de cincuenta títulos (Taboada, 2013), donde se incluyen quince títulos en la saga principal y más de treinta secuelas y spin-offs pertenecientes a sagas secundarias o independientes situadas en universos narrativos que comparten características entre ellos, estamos ante una saga tan prolífica como popular. Sus entregas están siempre en lo alto de las listas de videojuegos en sitios web especializados de la industria como IGN o Polygon. Pero no se limita únicamente a la aceptación de la crítica, ya que el último título de la saga vendió 6,5 millones de copias y actualmente el Final Fantasy XIV, el segundo MMORPG¹ de la compañía, ronda los diez millones de jugadores activos.

Desde el lanzamiento del primer título en NES, diseñado por el creador de la saga Hiro-nobu Sakaguchi que abandonaría la compañía en 2003, la saga ha sufrido una evolución tal que los productos actuales distan mucho de la creación original. La industria ha vivido un cambio en el paradigma empresarial, tecnológico y social que ha afectado a la producción de videojuegos y a su narrativa. Estos cambios no han sido homogéneos y han tomado diferentes sendas dependiendo de los equipos creativos, el público objetivo y su enfoque.

Pese a las dificultades que estos cambios supusieron, se han producido nuevos títulos fieles a la caracterización narrativa del primer título, aprovechando las nuevas configuraciones de producción y distribución para acercar la saga a diferentes públicos.

Lo que comenzó siendo un producto exclusivo de consolas con gráficos de pixels y música en 8 bits ha evolucionado de formas muy diferentes. Desde la inclusión de extensos diálogos o cinématicas para ofrecernos una visión más profunda y sensible del universo diegético, hasta el doblaje de los personajes para otorgarles una mayor caracterización. Así como la exploración de diferentes alternativas del género como es el caso de los MMO's o las plataformas móviles Android/iOS.

1. Este y otros términos específicos se encuentran referenciados en el glosario adjunto al final del documento.

La marcha de Hironobu Sakaguchi tras el lanzamiento de la película *Final Fantasy: The Spirit Within* y la fusión con la empresa también japonesa Enix, momento desde el cual la empresa resultante pasa a llamarse Square Enix, fue un punto de inflexión para la saga. Tras este, la narrativa transmedia cobra una relevancia superior con la creación de títulos que expanden el universo narrativo de las distintas entregas, principalmente las más populares como *Final Fantasy VII* con los juegos *Dirge of Cerberus* y *Crisis Core*, y la película *Advent Children*.

Todo esto culminó con el lanzamiento del *Final Fantasy XV* en noviembre de 2016. El título incluyó en su promoción aplicaciones Android/iOS, juegos gratuitos complementarios, una película, una serie de animación y una breve saga de manga, término que define al comic japonés, lo que lo convierte en un claro ejemplo de narrativa transmedia e integración en el nuevo paradigma comunicativo.

Pero esto no es todo: *merchandising*, libros de arte, ediciones especiales con ilustraciones y contenido, apps de dispositivos móviles, etc. Desde hace muchos años Square Enix había buscado ampliar y atraer el universo de sus fans hacia la saga extendiendo su influencia y alcance.

Esta evolución ha sido paralela a la sufrida por la industria de los videojuegos, que ha visto como su narrativa se iba transformando y cambiando a medida que su contexto lo iba haciendo. Esta narrativa difiere de aquellas de medios tradicionales, como la literatura o el cine, principalmente a causa de la interactividad. La forma en la que el usuario se relaciona con la historia es fundamentalmente diferente a como lo hace en otros medios. El usuario es el eje sobre el que se desarrolla la acción, y su intervención es determinante en el progreso de la historia. No sólo es un espectador pasivo de la misma, sino que es responsable de que esta se lleve a cabo.

La evolución tecnológica permitió añadir expresividad a los personajes y paisajes, a la vez que elementos de doblaje y un diseño sonoro mucho más rico y complejo. La aplicación de una programación más sofisticada sumada a la evolución de las TIC ha transformado el paradigma de la interactividad, que ahora no es única y exclusiva del apartado técnico y propio de la fase de jugabilidad, sino que integra al jugador en el apartado narrativo, dándole la oportunidad de ser partícipe de la historia a un nivel más profundo que en épocas anteriores. Se han añadido rutas secundarias, decisiones e incluso opciones de diálogo que han enriquecido la participación del jugador. Sentando las bases para una narrativa interactiva llena de posibilidades que cada vez estará más presente en el futuro.

OBJETIVO GENERAL

El objetivo principal de esta disertación es analizar las particularidades y la evolución de la narrativa en los videojuegos a través del estudio de un caso práctico.

Objetivos específicos

1. Analizar la evolución de la saga Final Fantasy
2. Valorar la influencia del desarrollo tecnológico
3. Valorar la influencia de la sociedad red.
4. Investigar su integración con la narrativa transmedia
5. Investigar la influencia del cambio del paradigma empresarial.
6. Valorar la aparición de personajes referentes feministas, LGBT o neurodivergentes.
7. Valorar la influencia del creador de la saga Hironobu Sakaguchi en su evolución y los cambios que se sucedieron tras su marcha.
8. Estudiar las particularidades de la narrativa nipona.

INTRODUCCIÓN AL MARCO TEÓRICO

Narrativa y videojuegos

Se definirá y delimitará el área de estudio. Describiendo las características y particularidades que la diferencian de otras narrativas audiovisuales conocidas. Hablaremos de los conceptos básicos de la narrativa antes de sumergirnos en la narrativa interactiva y la narrativa transmedia. Además, se analizarán los diferentes contextos que se han presentado en los diferentes cambios de la industria de los videojuegos.

Caso puntual de estudio: Final Fantasy

Se aplicarán los conocimientos expuestos en el estudio del caso puntual. Centraremos nuestro análisis en las quince entregas principales de la saga aunque no obviaremos el resto de juegos pues son parte de la narrativa transmedia y la creación del universo.

Conclusiones

Se realizará una exposición de conclusiones a las que se ha llegado a través de la investigación. Apoyándonos en los conceptos y ejemplos de los capítulos anteriores formular los resultados de nuestros objetivos previos, para después gracias a estas conclusiones plantear los desafíos de la saga en cuanto a su narrativa de cara a futuras entregas.

METODOLOGÍA DE TRABAJO

Esta investigación se realizará a través de un estudio analítico-descriptivo, estableciendo primero un marco teórico que hable sobre las particularidades de la narrativa interactiva y transmedia, siguiendo la evolución que ha sufrido en los últimos treinta años, antes de culminar con el análisis del caso particular y las conclusiones.

Utilizaremos el método descriptivo para definir el marco teórico de la realidad, a través de una observación directa que será complementada con informaciones académicas que nos permita una descripción rigurosa de la realidad a estudiar. Una vez tengamos delimitada nuestra área de estudio aplicaremos el método analítico para estudiar nuestro caso particular.

Esto se hará siguiendo una serie de pasos que estructuren la redacción de esta disertación: 1º Creación de un repositorio de fuentes y documentos de interés que permitan un estudio de los objetivos y la adquisición de conocimientos complementarios sobre narrativa y videojuegos que permitan enfocar el trabajo desde una perspectiva científica y rigurosa.

Esta parte también incluirá un repaso a los diferentes videojuegos de la saga desde una perspectiva crítica e investigadora para poder realizar un análisis posterior en la tercera y última parte de la metodología.

2º Estudiar la evolución que ha sufrido la narrativa de los videojuegos en los últimos treinta años. En este apartado analizaremos el contexto en el que se ha desarrollado esta transformación, los puntos de inflexión claves y las consecuencias de estos cambios.

Este estudio se centrará en el cambio sufrido y su relación con el paradigma social, tecnológico y comunicativo.

3º Analizar el caso particular sobre el que basamos esta investigación a partir de los conocimientos adquiridos y el marco teórico planteado previamente. Este es el apartado práctico. También se hablará de la influencia del fundador de la saga, Hironobu Sakaguchi en la evolución de la misma y los cambios sucedidos tras su marcha de la compañía.

4º Presentación de las conclusiones, y perspectiva de futuro de la temática y el objeto de estudio, valiéndonos del marco teórico y el análisis realizado para apoyar nuestros planteamientos.

Narrativa y videojuegos

RASGOS DEFINITORIOS

Entre las múltiples acepciones adoptadas en lo referente a la narrativa, en esta disertación nos quedaremos con la que se refiere a ella como “método de recapitulación de la experiencia pasada que consiste en hacer corresponder a una secuencia de acontecimientos (supuestamente) reales una secuencia idéntica de proposiciones verbales.” (Labor, 1978)

En definitiva, nos referimos a narrativa como la forma de enunciar un acto a través del lenguaje, que puede referirse a proposiciones verbales, imágenes, sonido, transmedia o entornos interactivos.

Tomando como referencia este concepto hemos de hablar de las características esenciales que corroboran esta forma de enunciar textos los cuales pueden ser históricos o ficticios.

“La historia y la ficción se refieren ambas a la acción humana, aunque lo hagan con base en dos pretensiones referenciales diferentes. Solamente la historia puede articular la pretensión referencial de acuerdo con las reglas de la evidencia común a todo el cuerpo de las ciencias”, mientras que, a su vez, “las narrativas de ficción pueden cultivar una pretensión referencial de otro tipo, de acuerdo con las referencias desdoblada del discurso poético. Esta pretensión referencial no es sino la pretensión de redescubrir la realidad según las estructuras simbólicas de la ficción” (Ricoeur, 1995)

A continuación se encuentra el acto de la narración: “Proceso y resultado de la enunciación narrativa, es decir, como una forma de organización del texto narrativo.” (Sanchez Navarro, 2006)

La narrativa está caracterizada por los elementos que la definen, incluyendo la diégesis como universo donde se desarrolla la historia que actúa como agente delimitador del espacio y el tiempo. Además están las figuras de autor y narrador como creador y transmisor de la historia. Con lo primero nos referimos al encargado de definir la trama y la historia, que son los elementos que estructurarán la transición de la narración. Con lo segundo a la figura que comunica la misma al receptor de la comunicación.

En esta disertación vamos a valorar dos elementos que estructuran la enunciación: la historia y la trama. Aunque estos dos elementos no son empleados de la misma forma por todos los teóricos de la narrativa, empleamos esta distinción debido a que encaja adecuadamente con las posibilidades narrativas de los videojuegos. De modo que cuando hablamos de historia nos referimos a la sucesión de hechos cronológicamente ordenados y la trama es la disposición concreta de la enunciación narrativa que cada partida puede generar.

“Entre la actividad de narrar una historia y el carácter temporal de la existencia humana existe una correlación que no es puramente accidental, sino que presenta la forma de necesidad transcultural. Con otras palabras: el tiempo se hace humano en la medida en que se articula en un modo narrativo, y la narración alcanza su plena significación cuando se convierte en una condición de la existencia temporal.” (Ricoeur,1995)

El lector o espectador en este caso se transforma en jugador, adoptando un papel más activo en la recepción de información. Aunque la figura de lector activo ya había sido definida anteriormente.

“El debate clásico apuntaba a descubrir en un texto bien lo que el autor intentaba decir, bien lo que el texto decía independientemente de las intenciones del autor. Sólo tras aceptar la segunda posibilidad cabe preguntarse si lo que se descubre es lo que el texto dice en virtud de su coherencia textual y de un sistema de significación subyacente original, o lo que los destinatarios descubren en él en virtud de sus propios sistemas de expectativas. Un texto es un dispositivo concebido con el fin de producir un lector modelo. Este lector no es el único que hace la «única» conjetura correcta. Un texto puede prever un lector con derecho a intentar infinitas conjeturas. El lector empírico es sólo un actor que hace conjeturas sobre la clase de lector modelo postulado por el texto. Puesto que la intención del texto es básicamente producir un lector modelo capaz de hacer conjeturas sobre él, la iniciativa del lector modelo consiste en imaginar un autor modelo que no es el empírico y que, en última instancia, coincide con la intención del texto. Así, más que un parámetro para usar con el fin de validar la interpretación, el texto es un objeto que la interpretación construye en el curso del esfuerzo circular de validarse a sí misma en base a lo que construye como resultado.” (Eco, 1978)

La diferencia entonces entre lector y jugador es la influencia de este último en la narración, adoptando un papel activo en la misma a la hora de definir la trama. Analizaremos con profundidad este aspecto más adelante.

El núcleo central de esta disertación es analizar la narrativa de los videojuegos, un discurso que abarca la narrativa interactiva, audiovisual y transmedia. Integrándose las tres para definir una estructura que abarca la diégesis, el narrador, los personajes, la focalización, la trama, la historia y el lector.

La narrativa audiovisual y transmedia se utilizan para definir el marco de acción: la diégesis que consiste en el universo de juego, las localizaciones, la historia, los personajes y las limitaciones del tiempo y el espacio. Es conocido el uso de cinemáticas o mensajes audiovisuales integrados en el motor gráfico de las piezas interactivas con la intención de complementar la enunciación narrativa.

Aunque existen videojuegos y obras literarias donde se permite la influencia en la historia la narrativa de los videojuegos define la estructura de la trama ofreciéndole poder al jugador

sobre el espacio, el tiempo y la linealidad de la acción. Es él quien decide cómo se estructura gracias a la reciprocidad de los sistemas informáticos que son capaces de reaccionar de forma inmediata a sus acciones. Se da la posibilidad de experimentar una historia lineal siguiendo las acciones necesarias para desbloquear su avance pero no existe una única forma de acceder a ella, se puede navegar a través del espacio de juego postergando de forma indefinida los acontecimientos de la historia y desbloqueando únicamente contenido secundario.

Pese a esta libertad, para definir todos los elementos a los que se tendrá acceso es necesaria una cierta secuencialidad, incluyendo unos determinados puntos de inflexión dentro de la historia que estén relacionados con la trama. Pero es el jugador quien, en última instancia, tiene el poder de decisión sobre cómo y cuándo hacerlo. En el juego *Elder Scrolls: Morrowind* (2002) una vez terminado el prólogo en el momento en que el personaje se baja del barco en la costa de Morrowind, el jugador puede acudir a la localización en la que se encuentra Dagoth Ur si es capaz de recorrer el camino para enfrentarse a él, ignorando cualquier tipo de misión o planteamiento narrativo del juego.

En *Zelda: Breath of the Wild* (2017) para que el juego alcance el final de la historia debe derrotarse a Ganon. Pero el jugador debe decidir si desea enfrentarse a él nada más haya finalizado el prólogo, o por el contrario descubrir todo el mapa, empaparse del universo narrativo, conseguir el poder de las bestias divinas o comprarse una casa antes de enfrentarse a su eterno enemigo.

En ambos casos, si el jugador procede de este modo es probable que fracase debido a que ignorar los procedimientos habituales del juego le privan de herramientas y mecánicas que le servirían de apoyo. Existen jugadores que disfrutan especialmente de este tipo de desafíos. Prueba de ello es la abundancia de *gameplays* publicados en la red con *speedruns* o *early kills*.

Esta libertad propia de la narrativa de los videojuegos, relacionada con la narrativa interactiva y la influencia de las decisiones del jugador, es la que otorga a los videojuegos una diferenciación frente a los formatos tradicionales. Difiere así de la utilizada en dichos medios, como puede ser una novela, un audiovisual o una novela gráfica. En estos formatos existe una estructura en la que los hechos eran presentados al lector para que fuese descubriendo la información de forma secuencial. Cabe destacar que antes de la estandarización del uso de los ordenadores, la programación y los algoritmos ya habían aparecido formatos interactivos en los medios tradicionales, como sucedía en la obra *Rayuela*, del escritor Julio Cortázar.

Pero esto cambia con la narrativa interactiva que aplica la noción de hipertexto, “[...] con hipertexto me refiero a una escritura no secuencial, a un texto que bifurca, que permite que el lector elija y que se lea mejor en una pantalla interactiva. Se trata de una serie de bloques conectados entre ellos por nexos, que forman diferentes itinerarios para el usuario”. (Nelson, 1981)

Esta libertad dentro del entorno de juego sucede gracias a la propiedad de los sistemas informáticos que ofrece una respuesta automática a un tipo de estímulo programable. Esta nueva forma de expresión genera un tipo de experiencia diferente e integradora entre narración y lector.

Se cede el control del espacio y el tiempo al jugador otorgándole libertad de movimiento y acción para poder navegar a través de los diferentes bloques de información y realizar una evolución no lineal de la historia. Se redefine así el papel del lector (jugador) que ejerce ahora el papel de narrador en la enunciación al construir una trama única con la historia dada.

Esta narrativa está limitada debido a que un programa siempre tendrá una serie de respuestas finitas, independientemente de lo eficiente que sea su planteamiento. Como es el caso de las opciones de diálogo y el transcurso de los niveles donde hay una serie de opciones que se definen como clave para delimitar la relación entre trama e historia y su progresión. Dentro de estas limitaciones un jugador puede decidir cuánto tiempo desea dedicar a pasarse un nivel o las acciones que emprenderá antes de superarlo.

Actualmente no se han encontrado sistemas no experimentales que puedan responder ante una premisa desconocida, pero si se encuentran en el futuro la narrativa dará un salto cualitativo que la redefina por completo.

En los videojuegos existe un cierto control sobre el personaje que no ofrecían los géneros tradicionales de narrativa. Entonces, ¿el personaje es una entidad independiente o el jugador es el personaje? Dentro de la trama su influencia provoca que esta sea completamente diferente en función del quien la experimente. Concluyendo que la identidad del personaje se desarrolla parcialmente dentro de la misma y se mezcla con la nuestra, creando una identidad inédita. Esto mismo no sucede siempre dentro de la historia, pues en la gran mayoría de juegos las decisiones del personaje relacionadas con ella están definidas. Son consecuencia de la personalidad que le ha otorgado el autor, independientemente de la del jugador.

Existen juegos donde se permite al jugador transformar la historia, de manera que podemos influir en puntos escogidos con trascendencia para su desarrollo y resolución futura. Estas acciones, al igual que en la trama como acabamos de mencionar, integran la identidad del jugador dentro del universo diegético. En este punto las fronteras entre jugador y la del personaje se hacen cada vez más difusas. Este rasgo ha sido definitorio para el éxito de la saga *Mass Effect* (2007) cuyo protagonista (hombre o mujer a nuestra elección) puede decidir el destino de especies completas en el universo así como sobre la vida o muerte de sus acompañantes.

La definición del entorno de juego, donde el jugador debe desplazarse o interactuar con los elementos del mismo, es crucial dentro de la narrativa de los videojuegos. Gracias a las posibilidades de la narrativa interactiva en ese espacio es donde se muestra de forma más clara la no linealidad. El tiempo y espacio se dilatan ofreciendo un espacio no secuencial que el jugador

tiene libertad para explorar. Para guiar en una cierta dirección que confluya en la historia se disponen una serie de objetos en el entorno. Estos pueden ser recompensas, misiones, enemigos, opciones de diálogo o puzzles, los cuales pueden adelantar o retrasar el desarrollo de la historia, ofrecer bonificadores e incluso recompensas secretas.

Las misiones se definen como una serie de arcos argumentales que pueden consistir en actos de la historia principal o subtramas paralelas a la misma. Su narración está enunciada a partir de un desencadenante y una posterior resolución que puede conllevar una serie de recompensas.

Aunque pueda parecer que el jugador no se involucra salvo en aquellos juegos donde tiene opciones para afectar a la historia, como por ejemplo sucede en el caso de los RPG producidos por la compañía Bioware, su papel dentro de la trama también tiene la capacidad de transformar la enunciación. Un caso que nos sirve de ejemplo es el de un videojuego con una historia tan sencilla como *Arkanoid* (1986).

En *Arkanoid*, la historia es la partida y la trama es el desarrollo de la misma propiciado por las acciones del usuario. La diégesis pueden tener una definición más extensa o menos en función de las intenciones comunicativas de los propios desarrolladores. Pero cuenta con un principio, un desarrollo y una serie de finales en función de las acciones realizadas. El jugador cuando inicia una partida puede acabarla en victoria o en derrota en función de si es capaz de golpear todos los bloques con la pelota, y dentro de la victoria existen diferentes grados de éxito dependiendo de si se han cumplido una serie de objetivos fijados previamente. Cabe mencionar que aquí entran también en conflicto con la narrativa conceptos de ludología², que ha sido objeto de investigación por diversos autores con conclusiones diferentes. A continuación mostraremos algunas cuestiones que afectan al análisis narrativo descritas por académicos del género. “As Juul introduces his concept of “incoherent” fictional worlds, he moves even further away from the cross-medium opening of the chapter, as he examines fiction and narrative in videogames in search of elements that define them as unique. In a section titled “Why Does Mario Have Three Lives?” Juul transitions from the broad principle of incompleteness in fictional worlds to the game-specific category of “incoherent” worlds,” a type which he describes as emerging from the special circumstance of games: “In addition to incomplete worlds, some games, and many videogames, present game worlds that are *incoherent worlds*, where the game contradicts itself or prevents the player from imagining a complete fictional world” (Juul, 2005: 123).” (Wesp, Game Studies)

2. Ludología <<http://blogs-lectores.lavanguardia.com/pixel-art/2013/06/11/ludologia-ciencia-investigacion-y-disciplina-33361/>>

Traducción:

“El concepto introducido por Juul de universos diegéticos incoherentes, va más allá del modelo cross-media que inicia este capítulo, a medida que examina la ficción y la narrativa en los videojuegos en busca de elementos que la definen como única. En una sección titulada “¿Por que Mario tiene tres vidas?” Juul se desplaza desde un principio de falta de lógica en el universo diegético hacia universos incoherentes, que emergen de las características unívocas de los juegos: “Además de los universos diegéticos incompletos, algunos juegos y muchos videojuegos presentan entornos de juego como universos incoherentes donde el juego se contradice a si mismo, o previene al jugador de asumir el entorno como universo diegético.”(Juul, 2005: 123). (Wesp, Game Studies)

“This predominance of narrative in the humanities is no longer uncontested. In the late 1980s and early 1990s hypertext theoreticians claimed that interactive, computer based media would bring “a textual medium of a new order... , the fourth great technique of writing that will take its place beside the ancient papyrus roll, the medieval codex, and the printed book” (Bolter, 1991). Whatever kind of “textuality” new media might bring, it was certainly bound to be different from narrative-as-we-knew-it (see Landow, 1994). Nowadays scholars of games studies argue that narrative theory is no longer appropriate to cope with the forms and formats of new media. These scholars call for a new paradigm that provisionally has been baptized “ludology” (Juul, 2001; Frasca, 1999; Eskelinen, 2001).” (Simons, Game Studies)

Traducción:

“Este predominio de la narrativa en las humanidades ya no es indiscutible. A finales de la década de 1980 y comienzos de la década de 1990, los teóricos del hipertexto afirmaron que los medios interactivos basados en computadoras traerían “un medio textual de un nuevo orden ... la cuarta gran técnica de escritura que tomará su lugar al lado del antiguo rollo de papiro, el códex medieval y el libro impreso” (Bolter, 1991). Cualquiera que sea el tipo de “textualidad” que traigan los nuevos medios, seguramente será diferente de la narrativa tal como la conocemos (ver Landow, 1994). En la actualidad, los estudiosos de los juegos argumentan que la teoría narrativa ya no es apropiada para lidiar con las formas y formatos de los nuevos medios. Estos estudiosos piden un nuevo paradigma que provisionalmente ha sido bautizado como “ludología” (Juul, 2001; Frasca, 1999; Eskelinen, 2001). “(Simons, Game Studies)

Los mundos incoherentes generan una distribución de peligros y recompensas sistematizados que no responden a una geografía o ecosistema consistente, ni tan siquiera a una necesidad narrativa, en este punto muchos juegos supeditan todas estas cuestiones a la necesidad lúdica de estructurar estos elementos de juego para mayor disfrute del jugador o para facilitar el progreso de la historia acorde a la trama prevista por el autor.

Para algunos la ludología no es solo una capa más en la narrativa de los juegos sino una disciplina que debe sustituir la narratología cuando se aplica a juegos puesto que estos rompen los paradigmas clásicos de la enunciación.

Dentro de la narratología, la figura del narrador se define de la siguiente forma: “Si el autor corresponde a una entidad real y empírica, el narrador será entendido como autor textual, como una entidad que en el escenario de la ficción enuncia el discurso como protagonista de la comunicación narrativa.” (Sanchez-Navarro. UOC)

Partiendo de esta premisa, dentro de la narrativa interactiva en general y los videojuegos en particular, esta figura se apoya en la interfaz del programa o videojuego. Esta es planteada por el autor para que le enuncie algunos aspectos de la narración al jugador, ofreciendo información sobre el entorno de juego, y los objetos interactivos integrados en el mismo.

La narración dentro del entorno de juego es compartida, existiendo varios tipos de narradores integrados dentro del mismo.

- Tutoriales o personajes guía (narrador heterodiegético) que navega entre el universo real y el diegético.
- Interfaz [narrador homodiegético]
- Elementos interactivos y personajes no jugadores [narrador autodiegético] que dan diferentes datos desde puntos de vista independientes.

El paradigma de narrador y lector se ve alterado ante la reciprocidad propia de los medios interactivos. Siguen conservando algunas de las atribuciones clásicas definidas por los teóricos de la narratología pero los límites de estas se difuminan en favor del nuevo papel del jugador. No se trata de un lector interpretando una información estructurada y secuencial planteada previamente, como ya mencionamos, tiene una serie de atribuciones sobre la trama propias del narrador.

Por su parte el narrador adopta atribuciones de lector al tener que adaptarse a las acciones del jugador a medida que éstas van sucediendo, aprovechando la reciprocidad propia de los sistemas informáticos. Es así como se define una trama inédita en cada experiencia de juego.

Los aspectos propios de la narratología no son los únicos que definen el discurso de un videojuego, apoyándose en la expresión audiovisual para enunciar la trama e historia. Para ello se vale de recursos como el audio, las imágenes y la comunicación verbal y no verbal.

En el apartado gráfico podemos hablar de la expresión visual como parte de la construcción de la diégesis. Existen en la industria dos corrientes que han marcado el desarrollo de los videojuegos desde sus inicios y se han independizado con el desarrollo tecnológico: En un caso se busca generar un realismo apoyándose en los motores gráficos cada vez más potentes que permiten la generación de imágenes fotorealistas por ordenador. La opuesta, pese a que

nació debido a las limitaciones existentes en los años setenta, ochenta y noventa para producir imágenes digitales, se apoya en las particularidades de la imagen por ordenador para generar representaciones de carácter denotativo, utilizando diferentes representaciones estéticas como colores vivos, estética *cartoon* o *anime*, un ejemplo es el videojuego *Persona 5* (2016), que fue un éxito de ventas y crítica. Partiendo de esta premisa se ha desarrollado un nuevo tipo de expresión artística conocida como el *pixel art*. “Este término nació en 1982 para definir cualquier imagen diseñada para ser reproducida mediante píxeles, (del inglés *picture elements*). Representando cada uno de estos píxeles un valor cromático y lumínico propio.” (Maravall, Martín, 2015)

En la actualidad los dispositivos de juego portátiles y estáticos son capaces de soportar entornos de juego con gráficos realistas. Además, existen motores gráficos como *Unreal Engine* o *Unity* que permiten generar gráficos en 3D de aspecto realista a disposición de estudios que carecen de grandes medios económicos. Pese a todo, la popularidad del *pixel art* ha servido de reclamo para las desarrolladoras, que han continuado lanzando juegos que gozan de popularidad entre el público.

Cave Story es un videojuego de plataformas lanzado en 2004 por la desarrolladora independiente Studio Pixel de manera gratuita. El videojuego ha alcanzado tal repercusión que años después fue lanzado *Cave Story+* (2010), mejorando la calidad sonora y visual en aspectos como la definición de sonido, la iluminación y el colorido, pero sin abandonar la estética *pixel*. Tal es su popularidad que actualmente se encuentra disponible para el dispositivo de juego portátil más potente de la actualidad, Nintendo Switch, quince años después de su lanzamiento.

Un año antes se había puesto a la venta *Call of Duty* (2003) planteado con una estética realista que ha mantenido a lo largo de las secuelas aunque perfeccionándose a nivel técnico, pues a día de hoy estos primeros modelos tridimensionales se consideran toscos y poco creíbles.

En ambos casos nos presentan una intención completamente opuesta a la hora de aprovechar las propiedades de iconicidad de las imágenes digitales.

Otro ejemplo de proyecto *pixel art* más reciente es el RPG *Octopath Traveler* (2018) de la desarrolladora Square Enix que será lanzado este año y que está diseñado siguiendo esta corriente estética. En este caso la desarrolladora podría haber optado por una estética realista como ha hecho en la última entrega de su saga más famosa: *Final Fantasy XV*.

La expresión audiovisual es una herramienta de la narrativa utilizada para otorgarle un carácter único a cada obra y aprovechar las posibilidades de cada medio. Complementando las propiedades de la imagen y el audio digital con la narrativa interactiva.

NARRATIVA JAPONESA

Desde la caída del Shogunato Tokugawa y la restauración Meiji se inició un periodo de apertura en Japón y el inicio del comercio con occidente, que inició, a su vez, una transformación que continuó tras la derrota en la segunda guerra mundial y la intervención estadounidense. En estas circunstancias Japón se ha visto atrapado en una encrucijada cultural.

“The study of nationalism in East Asia often remains caught in the familiar dilemma that Stefan Tanaka notes in his discussion of late nineteenth and early twentieth-century Japanese colonialist historians: “how to become modern... and yet not lose an identity?” (Doak, 1997)

Traducción:

“El estudio del nacionalismo en el Asia oriental permanece atrapado en un dilema que Stefan Tanaka anota en sus estudios acerca de historiadores de final del siglo diecinueve y principios del siglo veinte: “Como modernizarse... sin perder la identidad?” (Doak, 1997)

Es importante entender la influencia de la necesidad de construir una identidad nacional en la narrativa del país nipón y su forma de enunciar historias.

La unificación alcanzada por Ieyasu Tokugawa formó un país que mantenía una estructura no centralizada, a pesar de conservar dos figuras unificadoras como eran el emperador y el shogun. Esta nación contaba con multitud de provincias cada cual sometida a un clan, generando identidades culturales independientes del resto. Tras la restauración Meiji, dos siglos después, el país adoptó un gobierno centralista alrededor de la figura del emperador y su gobierno. Esta restauración generó un clima de inestabilidad en el país al arrebatar el poder a los clanes y como consecuencia, poco después, el clan Satsuma, uno de sus impulsores, optó por rebelarse contra el emperador que antes habían alzado. Este suceso inspiró la película estadounidense *El último samurái* (2003).

Con la intención de definir esa identidad nacional, aparecieron varias corrientes de principios militares, marxistas, o étnicos. Cada cual defendía un tipo de nacionalismo y en muchos casos consideraban los problemas una mera cuestión legislativa o de clase.

“Whether they have styles themselves modernist, Marxist, progressive, or capitalist, historians and other social scientists have often turned to the state as the key actor of modern Japanese political discourse.[...] The ancient régime --250 or so semi-autonomous domains --was replaced by a centralized state, headed in name by the Meiji emperor, but real power was in fact exercised informally by a handful of men from a few of the old domains.[...]” (Doak, 1997)

Traducción:

“Se hayan definido como modernistas, Marxistas, progresistas o capitalistas, historiadores y otros científicos del campo de las ciencias sociales se han centrado en el estado como actor principal del discurso político moderno Japonés [...] El antiguo régimen - Que incluía aproximadamente 250 dominios - fue reemplazado por un estado centralista en el nombre del emperador

Meiji, pero el poder real era ejercido de forma informal por un puñado de hombres de un pequeño grupo de viejos dominios. [...] (Doak, 1997)

En esta tesitura, el historiador Stefan Tanaka trata de definir la identidad nacional a partir de la producción artística.

“Various symbols can be used in this reorganization of society; art, now arranged into a historical narrative presents key moments of Japan’s culture development and serves as another orientation tool. Like Elia’s clock, art as a historical narrative can also connect those sights with correct memory patterns; its orientational function is to transmit an institutionalized visual message, that of the national history of Japan and its essential culture characteristics.” (Tanaka, 1994)

Traducción:

“Varios símbolos pueden ser utilizados a la hora de reconocer una sociedad; el arte, actualmente vinculado a la narrativa histórica, presenta momentos clave del desarrollo de la cultura japonesa y sirve como herramienta de orientación. Como el reloj de Elia, el arte como narrativa histórica puede conectar estos enfoques con unos correctos patrones de memoria; su función para orientar es transmitir un mensaje visual institucionalizado de la historia de Japón y sus características culturales” (Tanaka, 1994)

A partir de esta premisa, se erige una identidad nacional en base a la cultura samurái, relacionada con la prolífica producción artística que surgió alrededor y en el interior de la misma. Como por ejemplo lo sucedido en el Shogunato Tokugawa³ tras la guerra de unificación. “*Bajo el ala una pacífica nación unificada, tras la entrada de la burocracia que les otorgó a los samuráis un estatus distinguido, se les trató de guiar hacia una vida virtuosa apoyándose en los principios del confucionismo*”. (J.Graham, 1990) Dedicando así su tiempo libre a la erudición y la práctica artística, que concluyeron en la apareciendo de publicaciones como *El Libro de los Cinco Anillos* (1645) de Miyamoto Mushashi.

El mencionado código de caballería, ha cumplido en España una función cultural similar. Convirtiendo en iconos a figuras históricas que servirían para desarrollar la narrativa de la identidad nacional. Dos ejemplos propios de España son *El cantar del mio Cid* y la figura de los Reyes Católicos y el Imperio Español, que fue fundado a través de alianzas, bodas y una bonanza económica procedente del descubrimiento de América.

3. Periodo histórico sucedido tras la unificación de Japón donde se instauró un gobierno en el que la figura de autoridad era el Shogun. Se le denomina Tokugawa debido a que la unificación fue llevada a cabo por Ieyasu Tokugawa, el primer Shogun, que finalizó la guerra en 1600 y lo estableció en 1605.

Este marco cultural ha servido de inspiración para innumerables obras de ficción literaria, audiovisual e interactiva, definiendo historias, universos diegéticos o perfiles de personaje.

En el caso nipón, el *bushido* es lo que sentará los pilares de la narrativa nipona más allá de aquellas narraciones de corte bélico o histórico. Influyendo en su narrativa de una forma similar.

Una vez postulado esto podemos hacer una breve mención del *bushido*, del cual destacaremos su influencia para definir la personalidad de los personajes y su relación con el entorno. Este tratado menciona las siete virtudes del samurai: rectitud (gi), coraje (yu), compasión (jin), cortesía (rei), honestidad (makoto), honor (meiyo) y lealtad (chûgi)⁴.

Este código de caballería genera una enunciación narrativa diferente a la occidental en la que cabe destacar el respeto a los antagonistas, de los que se nos hace saber que cuentan con una motivación que suelen defender con fervor más allá de presentar oposición al protagonista. Esto propicia la posibilidad de alcanzar un entendimiento durante la historia (Lady Eboshi, Hyoe Todokoro).

Estas distinciones con respecto a la narrativa occidental han destacado a los productos de ficción japoneses en occidente. Desde el mencionado Akira Kurosawa, cuya obra bebe de autores clásicos europeos aunque trasladando la acción a su ideario nacional y a su vez ha sido fuente de inspiración para cineastas estadounidenses. Un ejemplo es la película *Los siete magníficos* (1960), adaptación directa de *Los siete samuráis* (1960) o la famosa *Por un puñado de dólares* (1964) cuya inspiración en *Yojimbo* (1961) no fue reconocida por su director, Sergio Leone, hasta que Kurosawa ganó la demanda por los derechos de autor⁵. Yasujiro Ozu es una figura de reconocido prestigio internacional cuyas innovaciones técnicas en aspectos de la realización como planos y transiciones le convirtieron en un referente⁶.

Se han hecho aportaciones a la cultura popular que han trascendido las fronteras de Japón a pesar de ser productos orientados al público local, como es el caso del monstruo radioactivo Godzilla (*Gojira*, 1954), cuya intención inicial era un alegato contra las armas nucleares.

Así como la animación japonesa cuya influencia en occidente se disparó a finales de los años ochenta con el estreno de *Akira* (1988) cuyo estilo y argumento rompía con lo que el público de estos países esperaba de una película de animación. El referente de animación que este público tenía más presente era la obra de The Walt Disney Company cuya aproximación se

4. Estas virtudes se encuentran recogidas en el libro de Nitobe, Inazo. *Bushido, the soul of Japan*. Se hace un análisis exhaustivo de cada una de ellas en su correspondiente capítulo.

5. Artículo sobre Kurosawa y Sergio Leone <<https://www.filmin.es/blog/por-un-punado-de-dolaresde-akira-kurosawa>>

6. Artículo sobre Yasujiro Ozu <<https://www.japantimes.co.jp/culture/2013/12/07/films/re-examining-yasujiro-ozu-on-film/#.WyXdnKczaUm>>

orientaba al público infantil y a los musicales, mientras que la animación japonesa abarca un amplio espectro cuyo enfoque más adulto supuso un choque cultural. Cabe destacar la obra Hayao Miyazaki y Studio Ghibli con un enfoque más en la línea de los cuentos clásicos, pero integrando un trasfondo maduro que amplía el espectro de su público y dotándole de gran popularidad a nivel mundial.

Antes de finalizar creo conveniente mencionar dos figuras de su ideario social como ejemplo de aplicación del *bushido*: los *47 ronin* y los *Shinsengumi*. Ninguno de ellos tenía rango de samurai pero actuaron acorde a los principios del *bushido* y son recordados como héroes. Sus actos han servido como inspiración en numerosas obras de ficción, atravesando fronteras. Un ejemplo de esto es la novela visual *Hakuouki: Shinsengumi Kitan* (2012), ambientada en la caída del Shogunato Tokugawa pero con elementos propios del folklore nipón como los *oni*.

Ha contado con varias entregas, *ports* a diferentes plataformas, *spin-offs* y series de anime, y ha sido publicado también en Estados Unidos y Europa, traducándose en varios idiomas, incluido el español. Otro ejemplo es la película *47 ronin* (2013) producida por Universal Studios inspirada en ellos aunque trasladando su historia a un mundo de fantasía.

EL PAPEL DE JUGADOR Y LA INTERACTIVIDAD

En los nuevos modelos de comunicación se reniega del postulado de Laswell, que enunciaba transmisión de información unidireccional, definiendo ahora una comunicación bidireccional⁷. Los receptores dejan de ser pasivos y pasan a ser activos, esto significa que el emisor realiza la comunicación en función del receptor al que vaya dirigirla, adaptándola a su interlocutor o público provocando que este ejerza un papel activo con o sin intención, con aspectos como su identidad, relación o posición.

Este aspecto es primordial a la hora de desarrollar entornos interactivos. Cuando programas se deben tener en cuenta las posibles respuestas y reacciones del público. Cuanto más amplio el público, más amplio el abanico de respuestas posibles, lo que hace necesario sintetizar estas opciones de la forma más eficiente que ofrezca una sensación de reciprocidad. Es por ello que se aplican los perfiles de *target* para generar un contenido capaz de ofrecer una falsa sensación de personalización mediante respuestas genéricas pero apropiadas a las actitudes reflejadas.

7. Durante muchos años se aceptó como modelo de comunicación la premisa de Laswell que indicaba que la comunicación se trataba de un acto unidireccional de un emisor activo a un receptor pasivo, esta concepción ha cambiado en los últimos años, aceptándose la existencia de un receptor activo que influía en la forma en la que se transmitía el mensaje y además luego lo descodificada. Gamero González. Tiempo y tecnología en psicología de la comunicación.

La interactividad tiene una base en la programación y el diseño de algoritmos. Cuando hablamos de algoritmo nos referimos a un conjunto finito y ordenado de operaciones que permite hallar la solución de un problema⁸.

En la realización de estos productos interactivos, es necesario plantear la estructura mediante algoritmos. Ordenando y anidando las diferentes rutas de acción que puedan desarrollarse a partir de unas determinadas premisas. Por ejemplo, si buscamos que un programa ordene una serie de números que se le introduzcan, requerirá la aplicación de un algoritmo con una estructura iterativa que compruebe y modifique el orden de los números hasta que se cumpla la premisa inicial, en este caso su correcto ordenamiento.

Dentro de la narrativa interactiva se ofrece una sensación de libertad e implicación pero existen limitaciones debido a los fundamentos de la programación. Se ofrece la capacidad de navegar a través de un marco predeterminado que cuenta con una serie de opciones predefinidas. Esto se puede atribuir a la navegación dentro de un mapa o a la elección de un diálogo.

Recordando el concepto de jugador que definimos anteriormente vamos a discernir su relación con una interfaz digital. En el auge de la comunicación digital se define el concepto de cibercultura:

“un conjunto de técnicas (materiales e intelectuales), prácticas, actitudes, maneras de pensar y valores que se desarrollan de manera conjunta con la emergencia y el crecimiento del ciberespacio” (Lévy, 1997).

En este nuevo espacio de comunicación cultural se enuncian cinco características que definen su lenguaje: personalización, simplicidad, iconicidad, agilidad e interactividad⁹. Aunque su planteamiento esté relacionado con la conectividad y la red, estas propiedades están presentes en cualquier interfaz digital.

Hemos planteado un jugador que ejerce el papel de narrador a la hora de definir el desarrollo de la trama, aunque comparta este rol con la interfaz, y que tiene la posibilidad de dilatar y comprimir el tiempo, a la vez que desafía los límites del espacio y mantiene la capacidad de decidir el resultado de la partida, pero sin influir en la historia. Esto cambió con la aparición de aventuras gráficas, novelas visuales y RPGs con diferentes finales, una opción que gana popularidad desarrollándose cada vez más juegos con esta característica tanto por desarrolladoras indie como de alto presupuesto. Por ejemplo contamos con *Baldur's Gate* (1998), *Dragon Age* (2009), *Mass Effect* (2007) o *Nier: autómata* (2017) donde se plantea una narrativa hipertextual.

Continuando esta tendencia, el papel del jugador en estos casos se ha redefinido abarcando el ámbito de la autoría.

8. Definición de la RAE.

9. Alberich Pascual, Jordi. Arte, estética y comunicación digital.

Los ejemplos que hemos mencionado, que ofrecen una historia abierta a modificaciones limitadas, no son los únicos ejemplos de narrativa hipertextual. Los videojuegos de género *sandbox* permiten que el jugador sea quien diseñe su propia historia partiendo de una o varias premisas genéricas, como sucede con el juego *Mount & Blade* (2008) de la compañía TaleWorlds Entertainment.

PERSONAJES NO JUGADORES

Uno de los elementos de la narrativa de los videojuegos que a su vez la caracteriza son las representaciones de personalidades ficticias incluidas dentro de la narración. Las cuales no son controladas por el jugador, aunque dentro de la historia responden a la definición de Aristóteles de agentes de la acción, de forma coral con el protagonista. Estos son los personajes no jugadores (PNJ de ahora en adelante), que actúan como elementos de interacción ejerciendo diferentes roles dentro de la historia y la trama.

A diferencia de otros elementos interactivos dentro de un videojuego su existencia no es indispensable, como demuestran *Tetris* (1984) o *Arkanoid* (1986). Existen también otros videojuegos con un universo diegético más definido que utilizan su ausencia como elemento narrativo. Un gran ejemplo de este uso son los videojuegos de Ueda Fumito y su equipo, primero en la desarrolladora Team ICO y posteriormente bajo el sello de genDesing¹⁰, donde creó *Shadow of the Colossus*(2005) y *The Last Guardian*(2016), respectivamente. En ellos apreciamos grandes espacios de juego y ruinas de civilizaciones desérticas que carecen casi por completo de PNJ.

Antes de adentrarnos en un análisis propio de su idiosincrasia en el entorno narrativo y las particularidades que genera la interactividad, profundizaremos en el concepto de personaje dentro de la teoría de la narración para comprender el rol que ejercen en la historia. Es importante la paradoja del personaje puesto que define su capacidad de integrarse en el mundo real siendo una creación ficticia.

“La gran paradoja del personaje –al igual que la de otros tantos aspectos del sistema literario– es que se desenvuelve en el ámbito del relato con la soltura de una persona sin que jamás pueda identificarse con ninguna. El personaje come, duerme, habla, se encoleriza o ríe, opina sobre el tiempo que le ha tocado vivir y, sin embargo, las claves de su comprensión no residen ni en la biología, la psicología, la epistemología o la ideología sino en las convenciones literarias que han hecho de él un ejemplo tan perfecto de la realidad objetiva que el lector tiende inevitablemente a situarlo dentro del mundo real (aunque sea mentalmente). Por si fuera poco, bastantes personajes tienen una gran trascendencia social y el lenguaje los incorpora para aludir a ciertos tipos de personas que coinciden con los rasgos característicos de aquél: Quijotes y Sanchos, Dr. Fausto, Emma Bovary o la Regenta, Tenorios, Leopold Bloom...”. (Garrido Domínguez, 1996)

10. About Us <http://www.gendesign.co.jp/E_index.html>

Aristotéles por su parte realiza una definición pragmática de personaje, que se ciñe bastante a su rol dentro de la narrativa de los videojuegos.

“Y los personajes son tales o cuales según el carácter; pero, según las acciones, felices o lo contrario. Así, pues, no actúan para imitar los caracteres, sino que revisten los caracteres a causa de las acciones. De suerte que los hechos y la fábula son el fin de la tragedia, y el fin es lo principal en todo.” (Aristóteles, 1999)

“En los planteamientos posteriores al autor de la *Poética*, las posiciones respecto del personaje se diversifican. Hay teóricos que lo contemplan como una plasmación de las preocupaciones del hombre de la calle, como la expresión de conflictos internos característicos del ser humano de la época o el reflejo de la visión del mundo de un autor o de un grupo social. Para otros, el personaje es sobre todo un elemento funcional de la estructura narrativa o, usando una terminología semiótica, un signo en el marco de un sistema.” (Sánchez-Navarro, UOC).

En los PNJ confluyen las diferentes definiciones siendo detonantes de acción dentro de la historia y a la vez conteniendo un sello del autor en su conceptualización propia de los valores del mismo. Solo hay que comparar la conceptualización de los mismos en función de la cultura de procedencia.

Partiendo de la literatura a modo de ejemplo compararemos dos personajes que se ven envueltos en sus respectivas novelas en una investigación a contrarreloj y sus diferencias más notables. El primero es Tengo Kawana, de la novela *1Q84* de Haruki Murakami. El segundo es Samuel Vimes, protagonista de la saga de la guardia de Mundodisco, escrita por Terry Pratchett. Si comparamos su personalidad son dos polos opuestos, pero la diferencia que representa el contexto donde se han ideado plantea una forma contraria de enfrentarse a los problemas. Samuel es un personaje implacable dispuesto a llegar hasta el fondo de los problemas, mientras que cuando Tengo debe realizar la investigación lo hace a través de los canales adecuados respetando el orden social, sin que este sea considerado una traba.

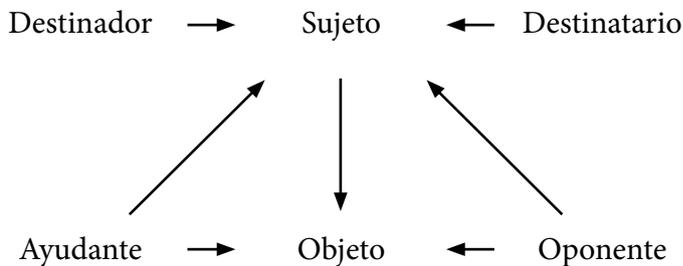
Un personaje va más allá de su consideración como elemento funcional de la estructura narrativa, también es una representación de la visión que tiene el autor sobre el mundo. El signo más visible de esto son los valores propios de la cultura del autor que rigen la personalidad del personaje al delimitar que se considera una virtud o un defecto.

A diferencia del personaje principal los PNJ abarcan varios roles diferentes dentro del entorno de juego y no hay posibilidad de controlarlos, únicamente se puede interactuar con ellos. Su aportación no es por ello menos enriquecedora y hay juegos que han pasado a la historia por su calidad y profundidad por encima de la enunciación.

Las opciones de interacción con ellos son casi ilimitadas y, dado que realizar una clasificación resultaría una tarea ardua, partiremos del esquema actancial de A. Greimas que a su vez

partió de las proposiciones de Propp, estudiadas en su obra *Morfología de un cuento* (1928). El carácter orientado a la acción de los videojuegos hace que este enfoque resulte adecuado.

Esquema actancial o actuacional¹¹



A consecuencia de estos roles, existen tres tipos de relaciones entre los personajes:

Relación	Actuantes	Modalidad	Enunciados
Deseo	Deseante/deseado	Querer/desear	1º ser/estar 2º hacer transformador
Comunicación	Dador/destinatario	Querer/saber/deber	
Lucha	Ayudante/oponente	Poder	

En anteriores apartados hablamos de como el jugador era quien definía el avance de la trama, pero los puntos de inflexión de la historia suelen estar definidos por cambios de mapa y misiones, las cuales suelen estar ofrecidas por PNJ y su historia y trama están relacionadas con ellos.

Antes de implicarnos en su rol dentro de la historia analizaremos un pequeño segmento donde los PNJ se sitúan con un pie dentro de la historia y otro dentro de la trama. Estos son dos tipos: aquellos que se pueden controlar dentro de la trama pero no en la historia, y aquellos personajes de entorno multijugador controlados por otros usuarios, que actúan como PNJ en el universo diegético para el resto de usuarios. Esto es debido a que cada jugador no tiene control sobre el resto pero estos intervienen dentro de su trama y pueden variar su desarrollo a través de una relación de oposición o apoyo.

En el primer caso, donde se pueden controlar dentro de la trama, el rol de narrador cobra relevancia pues ya no solo cuenta con influencia en las acciones del personaje protagonista, sino de un grupo completo.

El papel de este grupo dentro de la historia es diferente. En algunos RPG aunque se defina un personaje como protagonista y el resto como compañeros, no existe forma posible para el jugador de influir en la historia, de modo que ¿podría decirse que todos son protagonistas? Si este protagonismo queda vinculado a la influencia en la trama y el jugador tiene el control de un grupo entero, podría concluirse que existe una relación de coprotagonismo.

11. Saniz Balderrama, Ligia El esquema actancial explicado.

En algunos juegos, aunque el jugador cuente con un grupo de apoyo, puede influir en la historia únicamente a través del personaje principal, tomando decisiones o escogiendo opciones de diálogo. Esto otorga a un único personaje el rol de protagonista que lo diferencia del resto.

En lo referente al multijugador existe una relación similar a la de los PNJ previamente mencionados, aunque en función del planteamiento del juego y la definición de historia puede variar el rol protagonista. Existen juegos que plantean un coprotagonismo dentro de las misiones multijugador al establecerse que todos personajes de los usuarios forman parte de un equipo.

En otros casos donde se establecen unas relaciones de apoyo u oposición nos encontramos con que a nivel de historia el juego reconoce a nuestro personaje como protagonista y en ese momento el resto de jugadores adoptan a nivel narrativo un rol similar al de los PNJ. La diferencia radica en que las relaciones establecidas con PNJ controlados por personas no permiten al jugador deducir su comportamiento en base a las rutinas de programación habituales, sino que siguen sus propios objetivos e intereses.

En la historia los PNJ abarcan los diferentes estratos de la experiencia de juego, cumpliendo diferentes funciones a partir del esquema actancial y las relaciones que surgen como consecuencia del mismo. Esto sucede tanto dentro de la propia historia como del entorno de juego, al cual hemos acotado anteriormente como trama.

Dentro de la historia, al tratarse de una estructura narrativa clásica podemos centrarnos en los roles¹²:

- Héroe
- Falsos héroes
- Agresor mandante
- Donante
- Auxiliar

A continuación, realizaremos una clasificación que abarque la mayoría de personajes no jugadores que aparecen dentro del entorno y la función que cumplen:

- PNJ de atrezzo: Relación de Comunicación. Ofrecen información propia del contexto con una intención de sumergir al jugador en el universo diegético.
- PNJ comerciantes: Relación de deseo. Programados para proceder en función de las necesidades del jugador y responder a diferentes acciones de intercambio.
- PNJ enemigos: Relación de lucha. Están programados para suponer un desafío en el entorno que ponga a prueba las habilidades del jugador.

12. Propp, Vladimir. Morfología de un cuento.

- PNJ que ofrecen misiones: Relaciones de deseo y comunicación. Ofrecen información y objetivos, fijando condiciones para una recompensa. Pueden transformarse en PNJ de lucha si la historia lo requiere.
- PNJ guía: Relación de comunicación. Ofrecen al jugador información sobre el universo diegético y de juego para poder ayudarlo a familiarizarse con el entorno.
- PNJ de apoyo: Relación de deseo. PNJ que están allí para ejercer funciones de apoyo en las misiones o diferentes apartados del juego.

Esta clasificación trata de agrupar aquellos con mayor presencia dentro de los géneros más populares como son: aventura, estrategia, deportes, acción, simulación y rol.¹³

IA

Lo que convierte a los PNJ en objetos interactivos con los que los jugadores pueden interactuar es la IA. Definida según la Salem Press Encyclopedia of Science:

“Artificial intelligence is the design, implementation, and use of programs, machines, and systems that exhibit human intelligence, with its most important activities being knowledge representation, reasoning, and learning. Artificial intelligence encompasses a number of important subareas, including voice recognition, image identification, natural language processing, expert systems, neural networks, planning, robotics, and intelligent agents.”

“La inteligencia artificial es el diseño, la implementación y el uso de programas, máquinas y sistemas que exhiben inteligencia humana, siendo sus actividades más importantes la representación del conocimiento, razonamiento y aprendizaje. La inteligencia artificial abarca una serie de importantes subáreas, que incluyen reconocimiento de voz, identificación de imágenes, procesamiento del lenguaje natural, sistemas expertos, redes neuronales, planificación, robótica y agentes inteligentes”.

La IA que encontramos en los videojuegos no es tan sofisticada como la que emplean las compañías punteras en este sector, pero comparte el planteamiento de estos elementos interactivos, capaces de reconocer acciones y adaptar sus tácticas para relacionarse con los PJ, ya sea combatiendo u ofreciendo información.

Los avances tecnológicos han permitido ofrecer PNJ con una IA cada vez mejor desarrollada. Un ejemplo son los compañeros del *Final Fantasy XV*, capaces de actuar y tomar la iniciativa en el combate, luchando de forma independiente a partir de unas pautas dadas previamente por el jugador.

13. Lacasa, Pilar. Los videojuegos: aprender en mundos reales y virtuales.

Humanidad dentro los PNJ

Al igual que sucede en los géneros narrativos tradicionales en la narrativa de los videojuegos aparecen personajes definidos de tal forma que los jugadores pueden establecer un vínculo empático con ellos. Algunos alcanzan tal repercusión que se han integrado en el ideario social.

Peach (Super Mario Bros, 1985) o Gaius Van Baelsar (FFXIV, 2013) son únicamente dos ejemplos dentro de una extensa lista. No es raro encontrar en las tiendas figuras y carteles de estos PNJ como sucede con las estrellas de la música y de los deportes. También son utilizados como reclamo en diferentes ferias y eventos sociales, trasladando una tendencia procedente de la literatura y la narrativa audiovisual, como es el caso de Gandalf o Ellen Ripley.

Estos personajes siguen los paradigmas definidos por la narratología y el concepto de IA que hemos planteado anteriormente. Se establecen una serie de características que los hace propensos a establecer estos vínculos:

- Diseño humanoide
- Conciencia de sí mismo, intenciones y acciones consecuentes su descripción.
- Expresión de emociones.
- Capacidad de realizar comunicación verbal.¹⁴

Esto no es lo único que los define. Separaremos ahora aquellos que nos proveen de información u objetos útiles en diferentes puntos de trama, de aquellos que adoptan un papel de agente de acción en la narración, compañeros, antagonistas o personajes auxiliares.

Existen testimonios de diversos desarrolladores de videojuegos que hablan de la importancia de crear personajes que sean complejos psicológicamente y a la vez originales, al tener importancia dentro de la narración la creación vínculos afectivos. También sobre la importancia de aprovechar su potencial como agentes de acción para que ejerzan como motor transformador de la historia.¹⁵

A partir de estas premisas han aparecido PNJ cuya popularidad incluso ha superado a la de los protagonistas de sus títulos catapultandolos a la cima del ideario social, como es en el caso de Sephiroth del *Final Fantasy VII* o Revolver Ocelot de la saga *Metal Gear Solid*.

14. Björk, Staffan. Lankoski, Petri. *Gameplay Design Patterns for Believable Non-Player Characters*.

15. *Game Characters as Narrative Devices. A Comparative Analysis of Dragon Age: Origins and Mass Effect 2*

Relaciones entre PNJ dentro de la historia

Existen juegos que han profundizado en las relaciones con los PNJ dentro de la historia planteando una narrativa hipertextual y las IAs para ofrecer conversaciones con ellos. En este aspecto entra en juego la definición de identidad e implicación del jugador dentro de la historia, que hace que se establezcan vínculos emocionales directos con ellos.

Cuando se trata de medios tradicionales la posición del lector permanece en el exterior, observando lo que sucede sin poder actuar. En el entorno de juego los PNJ no se refieren a un tercero sino al personaje. La comunicación es directa y el protagonista se comunica en primera persona, como si se tratase de un narrador autodiegético, la diferencia es que pasa de ser un narrador ajeno al cual conocemos y observamos desde un punto de vista externo a ser alguien cuyas acciones dirigimos.

Se establecen una serie de vínculos por los cuales le atribuimos al jugador rasgos del rol de autor, aparte del de narrador. Como ejemplo están las relaciones de romance dentro de los RPG que ha utilizado Bioware en sus diferentes juegos. Donde nuestro personaje conseguía establecer una relación romántica que influía en la historia y nuestra forma de integrarnos en el juego. Estas relaciones se ciñen a las limitaciones de la programación y las IAs pero aun así consiguen un efecto similar al de las relaciones románticas de la narrativa audiovisual.

REPRESENTACIÓN DE LA DIVERSIDAD

La narrativa en los videojuegos ha mantenido un discurso de corte patriarcal en gran parte de sus contenidos, salvo excepciones como en el caso de Samus (*Metroïd*), Lara Croft (*Tomb Raider*) la gran mayoría de protagonistas han sido personajes masculinos con una larga lista de personajes femeninos secundarios que cumplen roles machistas como apoyo al protagonista, o princesa en apuros. Que el mercado de los videojuegos es mayoritariamente masculino es un argumento habitual para justificar las decisiones de desarrollo y guionización detrás de esta situación. Pero lo cierto es que los datos no respaldan esta afirmación. La Entertainment Software Association (ESA) publica anualmente un informe sobre el estado de la industria que recoge estadísticas sobre los consumidores estadounidenses, en cuya última publicación de 2018 se muestra que el 45% de los jugadores del país son mujeres.¹⁶ La tendencia ha comenzado a variar en los últimos años como se ha visto en el E3 celebrado en 2018 donde ha habido un incremento notable en la representación de personajes femeninos y homosexuales en el papel protagonista¹⁷.

La industria de los videojuegos tiene sus raíces en la cultura occidental y oriental, pues los países cuya producción fue más importante en los primeros años de desarrollo fueron Estados Unidos y Japón. Este último que, por desgracia compartía rasgos culturales con referencia al machismo, ha mantenido una postura algo más abierta con el feminismo y la homosexualidad. Precisamente cabe destacar que esta última ya era aceptada desde el Shogunato Tokugawa.¹⁸

Aunque pueda haber excepciones a lo aquí mencionado, me centraré en aquellos juegos que han conseguido una cierta relevancia y popularidad dentro de la audiencia del género con la intención de propiciar ejemplos conocidos para los lectores.

Salvando algunas excepciones como el caso de Samus (*Metroïd*) o las luchadoras de la saga *Street Fighter*, con el ejemplo icónico de Chun Li, los primeros años ofrecen una mayoría de personajes protagonistas predefinidos masculinos.

Poco a poco la demanda del público exigió juegos que diesen cabida a personajes diversos en la historia. El género de los RPG pudo ser un nicho para este tipo de público debido a que la programación reconocía varios tipos de personaje y pronto apareció la capacidad de personalizarlo, eliminando así la imposición del género masculino para el protagonista. Tras esto llegaron

16. 2018 Essential Facts About the Computer and Video Game Industry, The Entertainment Software Association

17. Artículo sobre el E3 <<https://vandal.lespanol.com/noticia/1350709095/todos-los-juegos-protagonizados-por-personajes-femeninos/>>

18. Gary P. Leupp Male colors: the construction of Homosexuality in Tokugawa Japan.

juegos como *Final Fantasy VI* (1994), con una heroína femenina canónica al igual que *Tomb Raider* (1996), cuya protagonista, la arqueóloga Lara Croft, es el rostro de todas sus entregas y una heroína de acción icónica.

La tendencia de incluir personajes femeninos con un papel cada vez más relevante ha evolucionado de forma progresiva, apareciendo cada vez en más títulos, o adaptando las sagas a una mentalidad más moderna como sucede en *Starcraft II* (2010), donde se le arrebató a Sarah Kerrigan el rol cliché de *femme fatale* y en *Zelda: Breath of the Wild* (2017), donde la princesa Zelda, a pesar de no ser la protagonista, toma un papel muy activo en la defensa de Hyrule.

Esta tendencia no ha estado exenta de polémicas, aunque el avance es positivo si hacemos balance y contamos la cantidad de entregas que tienen protagonista femenina, o los que incluyen PNJ de este género sin aplicarles roles machistas. Pese a todo estamos lejos aún de igualar la presencia de personajes femeninos y masculinos o de lograr que esta sea aceptada con naturalidad por el sector más enfrentado de la comunidad. Una de las últimas polémicas surgió al incluirse un personaje femenino en la portada del *Battlefield V*, que se encuentra, actualmente, en desarrollo.¹⁹ Demostrando que se trata de un problema que implica tanto a los estudios de desarrollo de videojuegos como a las audiencias.

La representación de minorías étnicas también ha sido un problema dentro de la narrativa de videojuegos donde la mayoría de protagonistas han sido hombres blancos. La representación racial y étnica ha sido muy minoritaria y en algunas ocasiones en la enunciación narrativa se ha incluido un único personaje racializado basado en estereotipos y prejuicios. Esta tendencia no muestra grandes cambios en los últimos años aunque las exigencias del público han incrementado su demanda.

“[...]el problema de la representación racial y cultural (Leonard, 2006; Williams, Martins, Consalvo y Ivory, 2009). De todos los enfoques de representación, el más abordado ha sido el de los roles de género, y la investigación pertinente ha hecho hallazgos preocupantes (Beasley y Standley, 2002; Díez, Fontal, y Blanco, 2004; Ivory, 2006; Provenzo, 1991). La representación étnica y de minorías ha recibido un grado mucho menor de atención: Williams et al (2009) se encontraron en su censo virtual con una extrema sub-representación de grupos étnicos no-blancos. Desde la perspectiva del estudio de audiencias, deVane y Squire (2008) hicieron importantes descubrimientos sobre las lecturas hechas del videojuego *Grand Theft Auto: San Andreas*, que apuntaron hacia una gran capacidad por parte del jugador para cuestionar el mensaje preferente. Por otro lado, la flexibilidad de un título como *GTA: San Andreas* no puede rebasar las leyes prescritas por sus diseñadores: el personaje principal, por ejemplo, siempre será un afroamericano de los barrios pobres de Los Ángeles que comete actos criminales. Leonard

19. Artículo sobre la polémica de *Battlefield V* <https://esports.as.com/bonus/Battlefield-V_0_1138686122.html>

(2006) se refiere a esta problemática al mencionar que Stormfront.org, una comunidad de supremacistas blancos, felicitó en su tiempo a los diseñadores del videojuego por mostrar a hispanos y afroamericanos tal como son; es decir, como criminales violentos.” (Corona, 2012)

La homosexualidad y la bisexualidad han sido un tema tabú que poco a poco ha ido consiguiendo una cierta visibilidad, normalizándose su representación en los videojuegos dentro de la historia de los mismos, aunque no exento de conflictos. La compañía Bioware ha tenido que enfrentarse a campañas de acoso de grupos radicales por la existencia de estas relaciones dentro de las entregas²⁰, y por ofrecer a los jugadores la posibilidad de entablarlas entre el personaje protagonista y los PNJ. Estas campañas no influyeron en las diferentes entregas de la saga, pero pone en evidencia la homofobia del público. Se han logrado avances hacia la aceptación con la legalización del matrimonio homosexual en diferentes países y es posible que en un futuro no muy lejano aumente su representación dentro de los videojuegos. En la actualidad podemos encontrarlos en entregas de las sagas *Grand Theft Auto*, *Last of us*, o *Los sims*, donde existían las parejas homosexuales desde la primera entrega, aunque no fue hasta la segunda donde se incluyó una categoría de pareja equivalente al matrimonio, que, finalmente, se transformó en una única categoría de matrimonio en la tercera entrega.

La transexualidad y la neurodiversidad han sido los grupos sociales que más se han excluido en la representación narrativa. Esto se debe a que se les ha invisibilizado fuera de los universos diegéticos, teniendo en cuenta las teorías ya mencionadas sobre la influencia de la sociedad en construcción de personajes podemos concluir que su falta de inclusión es el reflejo de su situación real. Existen algunos ejemplos de personajes en sagas como *Mario Bros* o *Resident Evil*, pero son casos puntuales que no reflejan la implicación de las personas con esta condición en nuestra sociedad.

Otro aspecto de difícil tratamiento es el de los personajes con enfermedades mentales. Su representación es bastante inusual, aunque en la actualidad se estén creando algunos juegos enfocados a facilitar su integración social o a ponernos en la piel de alguien que sufre una enfermedad para eliminar nuestros prejuicios aprovechando las posibilidades narrativas de la interactividad.

Por otro lado, se ha contribuido a la estigmatización social de este grupo de forma tangencial a la hora de definir villanos. Se les ha otorgado en repetidas ocasiones cualidades propias de enfermos mentales con la intención de dramatizar su influencia en la historia. El doctor loco, el villano cruel y sádico incapaz de sentir ningún tipo de empatía, son los ejemplos más obvios de arquetipo de antagonista que encontramos en la historia de los videojuegos. Esto no debe ser

20. Artículo sobre la polémica de los romances homosexuales en ME3 <<https://www.ibtimes.co.uk/mass-effect-3-gay-sex-romance-controversy-325808>>

una excusa para su invisibilización sino que debe cuidarse su representación evitando la estigmatización social. Esta se produce al delimitar a una serie de individuos dentro de un conjunto el cual es definido en base a tres conceptos: los estereotipos, el prejuicio y la discriminación.²¹

EVOLUCIÓN DE LA NARRATIVA

Interactividad y primeros videojuegos

Ha existido cierta controversia a la hora de definir el primer videojuego debido a la acepción de los mismos, pero hay una cierta disposición a aceptar el OXO desarrollado por Alexander S. Douglas en 1952 como el primer videojuego²². Resultado de la tesis doctoral de su creador, un estudio sobre la interactividad entre seres humanos y computadoras. En este juego se incluía en una EDSAC (*Electronic Delay Automatic Store Calculator*) una versión del tres en raya donde el oponente era una inteligencia artificial.

En este primer caso, se trataba de una breve partida autoconclusiva que solo tenía dos finales posibles para el jugador, pudiendo considerar que era más importante el aspecto lúdico que su narrativa, aunque esta también estaba implícita.

No pasó mucho tiempo antes de que los videojuegos empezaran a evolucionar y transformarse, a medida que crece su popularidad y se crean sistemas de almacenamiento más eficientes dan un salto cualitativo, añadiendo diferentes tipos de partidas más complejos como sucede con el *Tetris*(1984) o *Arkanoid*(1986)²³. Esta evolución está relacionada con el concepto de niveles, el cual será necesario para entender la narrativa y que actualmente sigue siendo clave en su desarrollo.

El concepto de niveles de juego

Los niveles son aquellos espacios de juego, definidos y limitados en función de una serie de características relacionadas con la trama e historia, que definen la progresión del mismo. Si nos encontramos en un juego de progresión lineal los niveles serán cada unidad narrativa y lúdica independiente que el jugador a la que el jugador accede tras cumplir una serie de objetivos. Si tomamos como ejemplo el *Space Invaders*(1978) representarán los cambios de dificultad, en un plataformas como el *Super Mario Odyssey*(2017) los diferentes mapas.

Concluimos que se trata de los diferentes puntos de inflexión a través de los cuales se planteará la evolución del juego tanto a nivel lúdico como narrativo.

21. Arnaiz, Ainara. Uriarte J.J Estigma y enfermedad mental.

22. Belli Simone. López Raventós Cristian. Breve historia de los videojuegos.

23. Ficha del *Arkanoid* <https://www.arcade-museum.com/game_detail.php?game_id=6916>

Durante un tiempo la aplicación de niveles se vio limitada a mapas cerrados que definirían una relación directa entre historia y trama. Aunque tuviese libertad de movimiento dentro de él, el jugador debía superar una serie de objetivos antes de continuar. En estos juegos la diferencia entre historia y trama era más sutil, la historia se limitaba a definir la sucesión de niveles que el jugador debía superar y la trama se extendía a la forma en la que el jugador lo superaba. No se contemplaba la libertad de alterar la historia o navegar a través de las diferentes secciones de la trama.

La expansión hacia universos diegéticos: superando niveles y abriendo mapas

El avance tecnológico transformó los niveles limitados en mapas abiertos que podían ser más o menos extensos en función del género. Es diferente un mapa de una región o de un continente en un RPG de una habitación en una aventura gráfica. Esta transformación disolvió entre ludología y narrativa que definía la historia del videojuego en función de la capacidad del jugador de superar niveles de dificultad.

No se trataba exclusivamente de generar niveles de desafío, sino de empezarlos en universos diegéticos donde estos desafíos estaban vinculados al contexto histórico y social. Enfocados en este planteamiento aparecen *Mario Bros*(1985) o *Sonic the hedgehog*(1991) donde el jugador debía proteger la ciudad de Nueva York o luchar con el Doctor Ivo-Robotnik/Eggman.

La progresión del avance tecnológico, que produjo soportes de almacenamiento y motores gráficos más eficientes, han conseguido que se pueda añadir más información y recursos narrativos como cinemáticas, descripciones, narraciones o diálogos.

Las cinemáticas han supuesto un valor al alza en la narrativa en los videojuegos porque permiten centrarse en la historia y añadir elementos que le otorgan profundidad a través del lenguaje audiovisual con el cual la sociedad ya estaba familiarizada. Gracias a las posibilidades técnicas se dio una convergencia entre el lenguaje interactivo y la expresión audiovisual al servicio de la historia que se ha mantenido hasta la actualidad en videojuegos con renombre como *Persona 5* (2016).

Personajes, PNJ y complejidad de las historias

El concepto de PNJ que ya tratamos en el apartado anterior es importante porque define la narrativa y forma vínculos emocionales con el jugador. Si nos ceñimos a la definición mencionada anteriormente de personaje como elemento de acción es importante, porque estos PNJ son los elementos que dentro de la historia ofrecerán motivaciones y puntos de inflexión.

Tomando como ejemplo *Super Mario Bros*(1985), Peach aparece como desencadenante y Bowser como antagonista. Se establecen las relaciones de deseo y oposición que motivan y guían al personaje para que avance a través de los niveles.

Su relación e implicación con el protagonista ha mantenido una progresión ascendente, produciendo hasta que se detuvo una vez se había terminado de pulir la creación de universos diegéticos dentro de los videojuegos. Actualmente los videojuegos diseñados para plataformas portátiles como los smartphones tienen un universo de juego que define las acciones y los niveles.

La tendencia está enfocada hacia una narración hipertextual y la navegación del jugador de forma libre a través de la historia con la misma libertad con la que actualmente cuenta en la trama al transformarse los niveles en mapas de mundo abierto.

Las opciones hipertextuales más habituales son las opciones de diálogo de circuito cerrado. Estas elecciones no extienden su influencia a sucesos de la historia y de manera que su función es definir al protagonista y ofrecer una sensación de libertad.

Los géneros que hasta ahora han trabajado con este tipo de narración son las novelas visuales y las aventuras gráficas. En ellas las conversaciones y las investigaciones realizadas serán capaces de influir en la historia y su conclusión. En este caso al basar su expresión gráfica y entorno en imágenes fijas, no necesitan crear un entorno tridimensional hipertextual.

Las posibilidades actuales de generar de manera menos costosa a través de motores gráficos entornos tridimensionales propician la aparición de juegos donde confluyen ambos estilos de diseño, un ejemplo es el *Mass Effect* (2007), que utilizó el *Unreal Engine* en su diseño, añadido una narración hipertextual que permite al jugador tomar decisiones que afecten a la historia, trasladándolas al resto de entregas de la trilogía.

NARRATIVA TRANSMEDIA

Definición

“The term was coined in stages. Henry Jenkins, a media scholar and a leading voice in transmedia studies, credits Marsha Kinder, another media scholar, with first using “transmedia” in 1991 to describe the cross-media systems that had developed around popular children’s characters such as the Muppet Babies and the Teenage Mutant Ninja Turtles. Jenkins coined the term “transmedia storytelling” in 2003 when he was director of the Comparative Media Studies graduate degree program at the Massachusetts Institute of Technology.” (Rholetter,2015).

Traducción:

“El término ha sido acuñado en varias fases. Henry Jenkins, un académico y una eminencia en el estudio transmedia, acredita a Marsha Kinder, una académica, el primer uso de transmedia en 1991 para describir los sistemas cross-media que se han desarrollado alrededor de los personajes importantes de la ficción infantil como los *Teleñecos* o *Las Torturas Ninja*. Jenkins acuñó el

término “narrativa transmedia” en 2003 cuando dirigía el grado de Comparative Media Studies en el Instituto Tecnológico de Massachussets.” (Rholetter, 2015)

Evolución a lo largo de los años

Lo que nació a partir de una intención comercial de generar diferentes productos de consumo como el merchandising fue evolucionando de forma paralela al establecimiento de la convergencia empresarial que generó grandes corporaciones dedicadas a la producción de ficción entre las que destacan The Walt Disney Company y Fox Networks Groups.

El término fue definido durante el análisis de series de ficción infantil las cuales, como consecuencia de su popularidad, producían películas y *spin-offs* integrados dentro del universo narrativo. Tomando como ejemplo Los Teleñecos se crearon largometrajes como *La película de los Teleñecos* (1979) o *Los teleñecos, una familia por navidad* (1987).

En los videojuegos, la relación con la narrativa transmedia ha sido muy estrecha desde la popularización de su aplicación en los años ochenta. Las sagas de éxito como *Dragon Quest*, *Mario Bros*, *Ultima* o *Pacman* han contado con secuelas y *spin-offs*. La creación de amplios universos diegéticos que eran transformados en entornos del juego con los cuales podía interactuar, generó que el jugador pudiese establecer un vínculo más estrecho con el propio contexto y su cultura mas allá de la historia principal que guía las acciones del jugador.

Esto ya sucedió previamente con Star Wars, donde el diseño del universo diegético fue tan cuidado e impactó tanto a los espectadores que aparecieron a su alrededor libros, videojuegos, comics y otros productos transmedia.

La creación de universos diegéticos únicos y definidos no es una propiedad unívoca de los videojuegos pero la interactividad y el diseño de entornos de juego propician su creación. Aunque en la literatura y el cine se ha apostado, de manera habitual, por historias complejas y personajes definidos aludiendo al entorno como un mero contexto. Esto ha condicionado el planteamiento de secuelas, precuelas y *spin-offs*, ya que cuando el vínculo afectivo se ha establecido con los personajes y la historia en vez de con el universo diegético se buscarán paralelismos con esta y el regreso de los personajes de la entrega original, ignorando el universo diegético pese a que se trata de una nueva historia inédita.

Mediante el desarrollo de entornos de juego es posible propiciar un vínculo entre el jugador y el universo diegético a través de un cuidado desarrollo y la posibilidad de interactuar con él. Por ello este género es tan propicio a la narrativa transmedia.

Durante la popularización de los videojuegos, antes de que se definiese la narrativa transmedia, las empresas de la industria cinematográfica ante su potencial ya habían lanzado varios títulos con un planteamiento transmedia, uno de ellos fue *Mickey Mouse* (1981) de The Walt

Disney Company para *Game & Watch*, una de las primeras consolas de Nintendo²⁴. Tendencia que siguieron otras compañías como LucasArts Entertainment Company que lanzó *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* (1982) y también las sagas relacionadas con Star Wars como son *X-Wing* o *Rebel Assault*.

La convergencia empresarial y el establecimiento de los videojuegos como opción de ocio propició que la narrativa transmedia se popularizase. Tomando como ejemplo el caso de *El Señor de los Anillos*, la trilogía de Peter Jackson, se puede observar que cuando fue estrenada se publicaron una serie de juegos basados en las películas. Los primeros de estos no se pueden considerar transmedia debido a que repiten su historia de manera literal, pero también pocos años después encontramos una serie de videojuegos como *El Señor de los Anillos: La tercera edad* (2004) o el MMORPG *El Señor de los Anillos: Sombras de Angmar* (2007) que construyen su historia alrededor del núcleo original, constituyendo narrativa transmedia propiamente dicha.

En la actualidad nos encontramos en una época donde la mayoría de los lanzamientos audiovisuales e interactivos se planifican ya orientados hacia la narrativa transmedia. El videojuego *Starcraft II* (2010) publicó una serie de novelas entre cada una de sus expansiones que te introducía a la historia y añadía datos inéditos, mientras que *Final Fantasy XV* (2016) fue precedido por una película, *Kingslave* (2016) y una serie de animación, *Brotherhood* (2016), que ejercían como precuelas meses antes del lanzamiento del videojuego.

De forma recíproca, el lanzamiento de *Jurassic World: El reino caído* (2018) se ha hecho coincidir con el del videojuego *Jurassic World: Evolution* (2018).

Aplicaciones

Existen muchas formas que la narrativa transmedia puede adoptar, partiendo de un medio y desplegándose en un abanico de productos y medios diferentes, o, como sucede actualmente, planteándose una saga transmedia, lanzando diferentes productos a la vez cada uno en un medio específico.

Las formas en las que los diferentes productos pueden aportar información son casi ilimitadas, emplazándose en diferentes regiones y expandiendo la información de la misma, investigando el pasado y las motivaciones de un protagonista o antagonista, presentando facciones de influencia secundaria o personajes con influencia en la historia desde un segundo plano que aún no se conocen.

La tipología de productos que puede adoptar la narrativa transmedia incluye obras audiovisuales, literatura, productos interactivos o productos de merchandising como los libros de arte, que muestran las diferentes vestimentas de un personaje o escenarios inéditos. En estos casos,

24. Artículo de los videojuegos de Mickey Mouse <<http://www.ign.com/articles/2010/10/02/mickeys-epic-gaming-history>>

y en otros muchos, el jugador consigue alcanzar una experiencia de juego más inmersiva al encontrar paralelismos con el mundo real dentro del entorno virtual. El espacio dentro de la pantalla pasa de ser un entorno ajeno a un entorno complejo y conflictivo que resulta reconocible.

Ejemplos de sagas transmedia

Dos ejemplos de sagas conocidas a lo largo del mundo con una amplia trayectoria transmedia son Star Wars y Pokemon. La primera es una saga de películas y la segunda una saga de videojuegos, pero en ambos casos se ha expandido el universo a los diferentes medios partiendo de un único producto, además de haber mantenido la franquicia a lo largo de varias generaciones.

Pokemon, que comenzó como videojuego, ha contado con numerosas secuelas y *spin-offs* en este medio, así como incontables *manga*, series de animación y largometrajes, de gran éxito de público. Su *merchandising* está al alcance de todo el planeta en infinitas formas y diseños, e incluso su versión para smartphones supuso una revolución social que ni tan siquiera sus creadores pudieron prever.²⁵

Por desgracia, en el caso de Star Wars, The Walt Disney Company borró de un plumazo gran parte de la narrativa transmedia al rechazar el universo expandido de *Star Wars* que Lucasfilm Limited había hecho canónico con la intención de trabajar desde una idea original la nueva saga. Este universo expandido consistía en series de animación, comics, novelas que ampliaban el universo y lo extendían, sagas de videojuegos en diferentes regiones o con diferentes facciones que te daban franjas de información del *lore* independientes de otros productos sirviendo para construir un universo narrativo cada vez más enriquecido más allá de la historia principal de las películas, eje central de la saga.

25. Artículo sobre el lanzamiento de Pokemon Go <<https://hipertextual.com/2016/07/pokemon-go-exito>>

Cronología de la saga Final Fantasy

Se han incluido los títulos principales de la saga y las secuelas y *spin offs* más significativos

- 1987 ● Final Fantasy I
- 1988 ● Final Fantasy II
- 1990 ● Final Fantasy III
- 1991 ● Final Fantasy IV
- 1992 ● Final Fantasy V
- 1994 ● Final Fantasy VI
- 1997 ● Final Fantasy VII, Final Fantasy Tactics
- 1999 ● Final Fantasy VIII
- 2000 ● Final Fantasy IX
- 2001 ● Final Fantasy X
- 2002 ● Final Fantasy XI
- 2003 ● Final Fantasy X-2
- 2004 ● Final Fantasy Crystal Chronicles
- 2006 ● Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII, Final Fantasy XII
- 2007 ● Crisis Core: Final Fantasy VII
- 2008 ● Dissidia Final Fantasy
- 2009 ● Final Fantasy XIII
- 2010 ● Final Fantasy XIV
- 2011 ● Dissidia 012 Final Fantasy, Final Fantasy Type-0, Final Fantasy XIII-2
- 2012 ● Theatrhythm Final Fantasy
- 2013 ● Final Fantasy XIV: A Realm Reborn
- 2014 ● Lightning Returns: Final Fantasy XIII, Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call
- 2016 ● Final Fantasy XV, World of Final Fantasy

Caso aplicado: Saga Final Fantasy

FUNDACIÓN DE SQUARE Y DEFINICIÓN DE LA SAGA

En los años ochenta cuando la industria de los videojuegos ya estaba establecida y su consumo popularizado en occidente, pero siendo aún una industria joven que admitía nuevas empresas sin una competencia agresiva, Masafumi Miyamoto, el hijo del dueño de Den-Yu-Sha Electric Company fundó una división que se encargaría del desarrollo de videojuegos en el año 1983, Squaresoft²⁶.

Este hecho se produjo en una época donde la historia ya era un factor determinante en la enunciación narrativa, ascendiendo un peldaño por encima del aspecto lúdico. Como consecuencia fueron lanzados al mercado famosos RPG con entornos de juego planteados como mundos abiertos como *Ultima* (1985) o *Dragon Quest* (1986). El segundo había sentado ya las premisas del género JRPG, al cual se ceñiría un año más tarde *Final Fantasy* (1987).

A la empresa se unirían cinco personas más, entre las cuales estaban Hiromichi Tanaka e Hironobu Sakaguchi²⁷, los cuales tendrían un rol activo en la compañía durante la primera mitad de desarrollo de la saga, trabajando el primero como productor en la gran mayoría de títulos de esa época y el segundo como ideólogo de la misma. Ambos abandonarían la compañía tiempo después cuando esta fuera ya conocida como Square Enix. Sakaguchi abandonaría la empresa en 2004²⁸ y Tanaka lo haría en 2012²⁹.

Quiebra y fantasía final

Tras el fracaso de la mayoría de títulos producidos, pese que *Rad Racer* (1987) y *3-D Worldrunner* (1987) fueron exportados a Occidente, Squaresoft se encontraba al borde quiebra. La compañía hizo acopio de todos sus medios en una última apuesta por la supervivencia para producir *Final Fantasy* (1987) con Hironobu Sakaguchi a la cabeza. Este videojuego, bauti-

26. Daiji Fujii. Entrepreneurial choices of Strategic options in Japan's RPG development.

27. Gonzalez Taboada. Pablo. Final Fantasy: La Leyenda de los cristales. Dolmen books. P. 13

28. Entrevista a Hironobu Sakaguchi <<https://www.rollingstone.com/glixel/interviews/final-fantasy-creator-sakaguchi-on-remakes-xv-and-square-w452889>>

29. Noticia de la marcha de Hiromichi Tanaka <<https://www.engadget.com/2012/06/24/hiromichi-tanaka-leaves-square-enix/?guccounter=1>>

zado en referencia a su mala situación, fue lanzado el 17 de diciembre de 1987 en Japón y se convirtió en un éxito de popularidad y ventas³⁰.

Final Fantasy I ¿Qué es y qué ha significado?

Aunque *Final Fantasy* no cuenta con la popularidad de otras entregas de la casa, se le puede considerar el más importante a nivel narrativo al establecer el universo diegético y las premisas de las siguientes entregas.

Este videojuego es un RPG de mundo abierto donde el jugador tiene un control dentro de la trama, que incluye el desplazamiento y la progresión, del protagonista, *El Guerrero de la Luz*, y sus compañeros, los cuales no tienen identidad predefinida. El título del personaje es importante porque aparecerá en entregas y *spin-offs* producidos en el futuro.

La falta de identidad ha resultado un aspecto controvertido en el desarrollo de los RPG, el hecho de que sea un personaje genérico con algunos aspectos a definir por el jugador o uno predefinido está vinculado a su identidad y el rol del jugador en la enunciación narrativa. La posibilidad de definirlo ofrece una influencia directa en la historia y las atribuciones de autoría sobre la misma.

Hay una serie de aspectos propios de la trama e historia que aparecerán en las sucesivas entregas. En referencia a la trama, el juego cuenta con entornos abiertos donde el jugador puede desplazarse y un mapamundi a escala a través del cual puede trasladarse a diferentes regiones a voluntad, salvo en entornos instanciados. Esto es independiente de la progresión de la historia, aludiendo a la libertad propia de la trama que se mantendrá como un elemento icónico de la saga salvo en algunas entregas como FFXIII³¹.

En la historia, la cual es secuencial, hay tres aspectos: los guerreros de la luz, los cristales y la ambientación de inspiración medieval europea dentro del universo diegético, este último se ha transformado de forma progresiva.

Final Fantasy II

FF inició la saga y definió la enunciación narrativa de las siguientes entregas, pero haremos un inciso en el FFII que, compartiendo la estructura en la trama e historia, expande el universo de juego:

- Es una historia inédita. Se plantea aquí la línea de producción de la saga, que se desarrolla en el mismo universo diegético pero en geografías diferentes. Aunque tras la marcha de

30. Gonzalez Taboada. Pablo. Final Fantasy: La Leyenda de los cristales. Dolmen books. P. 15

31. De ahora en adelante nos referiremos a los videojuegos por su abreviación y su número de entrega.

Hironobu Sakaguchi, se apostaría por la narrativa transmedia con la inclusión de secuelas y precuelas, los títulos de la saga continuarían siendo inéditos.

- PJ predefinidos vinculados con la historia y el contexto.
- Criaturas icónicas. Los chocobos y los moguris aparecen en todas las entregas. Los primeros son aves de envergadura similar a la de un caballo y cuya forma resulta de una hibridación entre un avestruz y una gallina, con función de montura. Los segundos son criaturas de naturaleza mágica similares a topos voladores, de naturaleza bondadosa y traviesa similar a las hadas, en cuya cabeza se sitúa una antena con una esfera rojiza a la que denominan pon-pon.
- Cid. Un ingeniero que hace su primera aparición en esta entrega y que se replicará en el resto de la saga tomando diferentes roles y apariencias. Siendo un PNJ que acompañará al protagonista en el grupo principal o uno con el que podrán interactuar en un determinado punto de la historia.

Nueva saga

Los conceptos que mencionamos en el anterior apartado, como el mundo abierto, los cristales o el guerrero de la luz se repiten en esta entrega y sucesivas. Aumentando la importancia de la historia y los PJ y PNJ que perduran en el ideario popular. Desde el FFII, conservando el título de guerrero de la luz, el protagonista será un personaje con nombre, ideales y un vínculo universo de juego.

Continuará la tendencia de aumentar el tamaño del grupo que acompaña al protagonista, definiendo su trasfondo y unos vínculos profundos dentro de la historia. Se aplica esta tendencia a los antagonistas, teniendo una personalidad definida y unas motivaciones comprensibles para el jugador, como Golbez en el FFIV o con el mítico villano de la saga Sephiroth, del cual se hace durante la historia una exhaustiva retrospectiva para conocerle.

HIRONOBU SAKAGUCHI COMO IDENTIDAD DE LA SAGA

Hironobu Sakaguchi permaneció en Squaresoft desde sus inicios en 1983 hasta su renuncia en 2004. Su trayectoria está marcada por una larga lista de éxitos y un estrepitoso fracaso: la película *Final Fantasy: la fuerza interior* (2001). Esta no consiguió recaudar suficiente dinero para cubrir los costes³².

Fue el director del juego original y los cuatro siguientes, aparte de productor y guionista del VI y VII. Por último, adoptó un rol de productor ejecutivo, en los títulos incluidos entre

32. Ficha de *Final Fantasy: la fuerza interior* <<https://www.imdb.com/title/tt0173840/>>

FFVIII y FFXI. Su influencia es tal que se han mantenido muchas características del universo diegético que él definió en las entregas producidas una vez abandonó la compañía.

Los elementos que mencionaremos no son los únicos que añadiría, dada la popularidad de la saga y la aparición de nuevos títulos que confluyeron con el desarrollo de tecnológico, el desarrollo de entornos de juego mas dinámicos y enriquecidos, y la inclusión progresiva de narrativa hipertextual. Pero son los que definen el universo diegético Final Fantasy y aquellos que mantienen la integración pese al carácter inédito de cada entrega.

- Los cristales. (Que se representan en cristales elementales y de luz/oscuridad)
- La dualidad luz-oscuridad/bien-mal.
- Magia centrada en los elementos.
- Monstruos mágicos: Behemots, Sabotender, Tomberri, etc.
- Chocobos y Moguris.
- Invocaciones: Shiba, Ifrit, Titan, Bahamut, etc.
- Los guerreros de la luz elegidos por los cristales.
- Cid.
- Aeronaves voladoras.

En la conceptualización del personaje del marco teórico, mencionamos la implicación de los valores e ideales del autor en la enunciación narrativa y las historias. Más allá de la lucha entre la luz y la oscuridad hay algunos aspectos que están presentes en el universo diegético³³:

- Crítica abierta hacia el militarismo Naciones sumidas en guerras interminables que son un germen de desgracia para la población, los tres ejemplos son FF IV, VI y VII.
- La redención. En el IV, VI y VII Cecil, Terra y Cloud cargan respectivamente un pasado trágico al servicio de imperios opresores. Sus conciencias no están limpias, pero encuentran la redención a través de sus actos.
- Los grupos revolucionarios. Wild Rose o Avalancha, son dos grupos de resistencia en oposición a los imperios militares (Incluimos Shinra, la corporación del FFVII porque defiende sus intereses económicos utilizando su ejército privado).
- El amor no romántico. Excluyendo casos puntuales de relaciones románticas, una de las premisas en las que ahonda la saga son los diferentes tipos de relaciones afectivas y las diferentes representaciones de afecto: lealtad, respeto, deber, familia o amistad. Esto está relacionado con las virtudes del bushido.
- La protección del medio ambiente. En el Final Fantasy VII se hace una proclama ecologista, sucediendo en un futuro donde hay una guerra por la energía. Esto ya se trató de

33. Nota: haremos una aproximación genérica con los ejemplos más destacables.

forma tangencial en el FFVI con referencia al imperio Magitek, que destruía la naturaleza en favor de la tecnología.

Como aspectos relacionados con Sakguchi, se repetirán posteriores entregas que realizará una vez abandonase Square Enix, como *Lost Odyssey* (2007) o *Terra Battle* (2014). En ambos juegos el universo diegético sufre las consecuencias de diferentes guerras, y en el *Lost Odyssey* se ahonda en los recuerdos del protagonista, sus relaciones personales y su redención.

CONTINUIDAD Y CONEXIÓN NARRATIVA

La intención de Hironobu Sakaguchi fue producir un título inédito en cada secuela, incluidos en el mismo universo diegético, pero con elementos de la enunciación como la historia y los personajes originales.

Esta tendencia ha continuado tras su marcha, y aunque se han añadido secuelas y *spin-offs* nunca han sido incluidos dentro de los títulos principales, por ejemplo, la primera secuela fue para FFX y se tituló FFX-2 en lugar de FFXI, que es un título completamente diferente. En la actualidad, Final Fantasy XV, producido bajo la dirección de Tetsuya Nomura, sigue manteniendo estos elementos icónicos. Otras sagas de JRPG conocidas como *Xenoblade Chronicles* (2009) se han sumado a esta misma tendencia en la publicación de su nueva entrega, *Xenoblade Chronicles 2* (2017).

Aunque se han mantenido las historias en el mismo universo diegético, se ha ofrecido una narrativa cada vez más compleja. Ampliándose el elenco de personajes, añadiendo opciones de diálogo, dinámicas de afecto o transformando el entorno de juego durante el transcurso de la historia, cosa que sucedía por primera vez en FFVI, algo innovador dentro de la saga.

Aunque desde su título original ha contado con la inclusión de minijuegos en las entregas FFVI incluyó un cambio que se trasladaría a posteriores títulos: integrarlos dentro del universo narrativo. Se añadió un coliseo: un entorno opcional de desafíos donde el jugador podía usar un único personaje y que se apoyaba en una dinámica de apuestas y recompensas.

FFVII realiza una apuesta más ambiciosa al incluir una ubicación mucho más compleja cuya dinámica gira alrededor de muchos de estos minijuegos: un casino que se conocería como Gold Saucer. Para obtener las recompensas que este ofrecía se debían superar los minijuegos y conseguir la moneda propia del casino. Destacando dentro de él las famosas carreras de chocobos, vinculadas a su cría en una ubicación externa, que permitía conseguir aves especiales que, al margen de las carreras, ofrecerían utilidad como montura en el mapa del mundo, permitiendo al jugador acceder a zonas restringidas del entorno.

Posteriores entregas como FFVIII y FFX añadirían nuevos minijuegos como *Triple Triad* y *Blitzball*, este último con la opción de competir en su propia liga y lograr el ascenso del equipo a medida que se conseguían victorias.

En FFXIII se produce una ruptura con las anteriores entregas al eliminar el concepto de mundo abierto y ofreciendo un avance completamente lineal a través de los puntos de inflexión de la historia. Arrebatándole al jugador sus atribuciones de narrador propias de los videojuegos. Esta medida fue muy impopular entre los jugadores, considerándose uno de los títulos menos apreciados de la saga³⁴. Aunque contó con dos secuelas debido a su éxito de ventas.

FFXI y FFXIV modificaron su género, pasando del RPG al MMORPG. Abriendo así las puertas hacía un multijugador masivo, albergando en diferentes servidores a jugadores de todo el mundo, aunque la historia se planteaba en primera persona para el personaje del jugador. Esto provocaba que dentro de la trama los jugadores uniesen fuerzas para enfrentarse a complejos desafíos donde es necesario el trabajo en equipo.

Este género comparte algunas características con el RPG en lo referente al desarrollo de personaje, el desplazamiento a través del mundo abierto y los sistemas de gestión, pero el componente multijugador y la narración compartida dentro de la trama es lo que lo diferencian. Además, no existe una historia cerrada definida con un inicio y un desenlace. Al tratarse de un juego online permanente, que busca mantener la atención de los jugadores a través de la suscripción, se desarrollan arcos argumentales que van relacionados a diferentes expansiones de contenido que sí tienen inicio y desenlace. Esto los convierte en universos diegéticos independientes del resto.

Uno de los aspectos más llamativos de este género a nivel de trama es la capacidad de recabar información en un universo diegético muy definido. Al haber sido planteado sin una duración determinada, extiende los conceptos de temporalidad y ofrece una gran cantidad de misiones secundarias, conversaciones con PNJ y facciones diferentes.

FFXIV:ARR y la unión de narrativa de ficción con sucesos reales

Tras el fracaso de la versión 1.0 del FFXIV al cargo de Hiromichi Tanaka, el proyecto fue puesto en manos de Naoki Yoshida, quien continúa siendo su productor y lo rehízo desde cero. Para justificar la continuidad entre versiones, y añadir cierta simbología al proceso de renacimiento que había sufrido se le denominó FFXIV: A realm reborn 2.0. Dentro del universo diegético se justificó con un cataclismo que casi destruye el mundo, salvado en el último momento por los guerreros de la luz.

Se vuelve a repetir lo sucedido en la primera entrega, haciendo una apuesta arriesgada al desarrollo del juego en una situación complicada para lograr de nuevo un éxito rotundo.

34. Reseña de Final Fantasy XIII <<https://www.pcgamer.com/final-fantasy-xiii-review/>>

Aunque cada título de la saga ha sido inédito, más allá de los elementos icónicos propios del universo diegético, recalquemos que ha existido una continuidad en lo referente a la definición de regiones y entornos de juego.

En la primera entrega la región se presentó con una ambientación propia de la fantasía medieval, o un Renacimiento fantástico donde existe una tecnología capaz de construir aeronaves. Esto avanzó hasta alcanzar ambientaciones de corte *steampunk* donde encontramos imperios con una avanzada tecnología mezclados con zonas de escasez tecnológica, como sucede en FFVI, culminando en entregas de corte futurista como son FFVII y FFVIII.

FFIX, FFXI y FFXIV supusieron un retorno hacia las ambientaciones de fantasía medieval aunque no fijaron una pauta. La progresión ha incluido ambientaciones de corte futurista, con futuros más o menos apocalípticos asolados por la guerra, y en su entrega más reciente, FFXV, el imperio de Niflheim arrasa con el reino de Lucis en una ambientación casi moderna, donde las espadas se conjugan con vehículos motorizados, rascacielos y estaciones de servicio en desoladas autopistas.

Fabula Nova Crystalis

Para integrar el FFXIII se creó un nuevo universo diegético que comparte muchos elementos descriptivos con el original que se denominó Fabula Nova Crystalis.

Anunciado en 2006 junto al lanzamiento del FFXIII que sería el primer juego incluido en este universo, se anunciarían ese año otros dos juegos: Final Fantasy Agito XIII y Final Fantasy Versus XIII. Estos últimos se transformarían, posteriormente, en Final Fantasy Type 0 y Final Fantasy XV³⁵.

Esto supone una ruptura con las entregas anteriores no únicamente en lo referente a trama y a las regiones, sino a la historia. Se produce posteriormente a la marcha de Hironobu Sakaguchi, en un afán de otorgarle una personalidad independiente a los títulos de la saga dado que su ideólogo no participaría en su desarrollo.

Al compartir una serie de características icónicas con la saga, como los cristales, invocaciones o monstruos, mantiene la esencia propia de los Final Fantasy pero diferenciándose de los anteriores al apostar con mucha fuerza por la narrativa transmedia y la intención de conectar entre sí diversos títulos de la saga a nivel narrativo, aunque esto finalmente se diluyó con los cambios que sufrieron a lo largo de su desarrollo.

35. Gonzalez Taboada. Pablo. Final Fantasy: La Leyenda de los cristales. Dolmen books. P. 175

EVOLUCIÓN TECNOLÓGICA E INFLUENCIA EN LA NARRATIVA

La primera entrega de la saga fue puesta a la venta el año 1987. Han pasado treinta años desde entonces y hemos sido testigos de un desarrollo tecnológico insólito. Desde una estética pixel que se producía por necesidad hasta dispositivos portátiles con una capacidad técnica muy cercana a aquellos de última generación, como *Playstation 4*. Actualmente *Nintendo Switch*, un dispositivo híbrido estático-portátil, dispone de la capacidad de ejecutar juegos de última generación como *Xenoblade Chronicles 2* (2017).

Comparando el primer y el último título de Final Fantasy identificamos que pertenecen a la misma saga por las similitudes de sus universos diegéticos, pero se han realizado cambios en lo referente a historia, trama, entorno de juego y enunciación narrativa que los hacen muy distintos. Partiendo de un diseño de personajes que actualmente consta de un aspecto fotorealista, hasta el trazado del entorno que se plantea como una extensión única en vez de diferentes regiones y secciones instanciadas a las que se podía acceder desde un mapamundi o puntos de carga. Este desarrollo está relacionado con la mejora de los sistemas de almacenamiento, así como la potencia y eficiencia de los dispositivos.

Esta transformación de la experiencia de juego no han sido la única puesto que se han añadido una cantidad mayor de diálogos con PNJ, tanto en lo referente a la historia como aquellos propios de la trama que ofrecen información del universo diegético.

Se han generado localizaciones más complejas y extensas gracias a los motores gráficos tridimensionales y a los sistemas de almacenamiento, como demuestra el salto cualitativo realizado en FFVII que fue producido para *Playstation* en vez de *Super Nintendo* como las entregas previas. Este juego supone una transformación integral a nivel tecnológico, además de haber sido diseñado para un motor gráfico tridimensional nos ofrece una ciudad con varios distritos diferentes, Midgar, que cuenta con variadas ubicaciones que visitar. Es un paso importante en el desarrollo de las ciudades, previamente incluidas en un único distrito con escasas localizaciones que permitían interacción.

Este desarrollo urbano se mantendrá en entregas posteriores como *Deling* en el FFVIII, *Rabanastra* en FFXII o las ciudades-estado del FFXIV: *Limsa Lominsa*, *Ul'dah* y *Gridania*.

La narrativa hipertextual ha aumentado su presencia en la enunciación gracias al desarrollo tecnológico. En la actualidad a diferencia de otros videojuegos, no se realiza un planteamiento de este estilo, pero se ha ido incluyendo de forma progresiva en forma de opciones de diálogo o sistemas de afinidad que se basan en las respuestas como ocurría en FFVII, donde las respuestas dadas en diferentes puntos de la historia definen una escena puntual de la historia principal que veremos en el futuro.

FFXIV no introdujo estas opciones de dialogo hasta su primera expansión, *Heavensward* (2015). FFX y FFXV si apostaron por un sistema de afinidad más cercano al del FFVII. En el

primer caso el sistema de afinidad podía influir en las cinemáticas, cambiando el personaje que interactuará con al protagonista en momentos puntuales de la historia. En FFXV el sistema de afinidad con tus compañeros de grupo está relacionado con la trama y el desarrollo de los personajes, influyendo en las habilidades de combate que pueden desbloquear.

Las cinemáticas han sido elementos de expresión audiovisual en los que la saga se ha apoyado desde que comenzaron a utilizarlas en el FFVII. Tal ha sido su repercusión que en la versión del FFVI publicada para *Playstation* y los remakes del FFIII y FFIV realizados para *Gameboy Advance* fueron añadidas cinemáticas creadas ex profeso para esta versión. Con una realización propia de una obra audiovisual usan las herramientas del lenguaje como planos o transiciones.

Existen varias escenas de la saga que perviven en el ideario social planteadas como cinemáticas: la introducción del FFVIII, cuya banda sonora es la canción *Liberi Fatali*, los recuerdos del pasado de Cloud en el FFVII relacionados con el antagonista, Sephiroth, o la batalla de Carrenau del FFXIV.

En FFXIV desde su integración en *Heavensward* (2015) es una aplicación común la integración de opciones de diálogo durante las cinemáticas.

La evolución de las IAs a consecuencia de la evolución tecnológica ha generado PNJ enemigos que ofrecen un desafío más eficiente con una serie de habilidades y rutinas diferentes que se aplican de una forma más refinada. Actualmente en FFXV los PNJ de apoyo son capaces de actuar de manera autónoma. En el FFXI era habitual que, dentro del entorno de juego, Van'Diel, el jugador pudiese ir acompañado de un PNJ que le apoyase en las batallas. Otros ejemplos son FFXIII donde se limita el control de tus compañeros y FFXIV, donde puedes realizar misiones acompañado de PNJ autónomos o realizar contenido multijugador en solitario con el apoyo de PNJ bajo tu mando.

Se ha dado un salto cualitativo en el FFXV, al diseñar los PNJ que te acompañan con la capacidad de adaptarse al combate, siendo capaces de coordinar sus acciones con las del jugador de forma autónoma.

La evolución de los motores gráficos ha permitido diseñar modelos humanos tridimensionales reconocibles. Esto apareció por primera vez en FFVIII, tras perfeccionar el planteamiento del FFVII donde se había utilizado un motor gráfico 3D con modelos de personaje denotativos y poco detallados. Esta saga ha optado por una estética realista, mejorando la definición de sus modelos a medida que evolucionaban los motores gráficos, alejándose de aquellas más alternativas como la *anime* o *pixel art*. En las últimas entregas encontramos un desarrollo de la imagen digital fotorealista que se acerca mucho a la utilizada en entregas de la industria cinematográfica como *Avatar* (2009), dirigida por James Cameron, que contaba con un diseño de personajes digitales generados por *motion capture* como sucede en videojuegos contemporáneos que emplean modelos humanoides realistas.

ANTES Y DESPUÉS DE SAKAGUCHI

El creador de la saga Final Fantasy, tras quince años produciendo videojuegos decidió dar el salto a la animación, dirigiendo su propia película que llegaría a España con el título *Final Fantasy: La Fuerza Interior* (2001). Un filme de corte futurista con los elementos definitorios propios del universo diegético de la saga.

Tras el fracaso en la recaudación, uno de los motivos que llevó a la fusión de Squaresoft y Enix en una etapa de dificultades económicas, Hironobu Sakaguchi abandonó la compañía. Marcando un antes y un después en el desarrollo de la saga.

Como su ideólogo muchos de los valores que incluyó en las primeras entregas han perdurado en las posteriores a su marcha, aunque se han producido una serie de cambios en la enunciación narrativa.

El universo diegético original tenía una ambientación propia de una fantasía medieval más clásica, que podía recordarnos a sagas como *El Señor de los Anillos* o *El Árbol de Verano*, aunque contase con algunas más avanzadas tecnológicamente. Fabula Nova Crystallis engloba un universo diegético futurista con multitud de regiones que cuentan con una avanzada tecnología.

Se desarrolló la narrativa transmedia, hasta entonces el mayor ejemplo había sido la producción de el largometraje previamente mencionado, así como una serie de animación *Final Fantasy: La Leyenda de los Cristales* (1994) y el videojuego *Final Fantasy X-2* (2003). Siendo posible que este último se relacione con su pérdida de influencia, pues fue publicado el año previo a su renuncia.

Cuando abandonó la compañía se inició el desarrollo de dos videojuegos ambientados en el mundo de FFVII, uno de ellos fue el *spin-off Dirge of Cerberus* (2006) y el segundo la precuela *Crisis Core* (2007). Square Enix³⁶ ha apostado por la narrativa transmedia y por expandir ambos universos de juego. Esta tendencia se mantuvo hasta culminar en el lanzamiento transmedia de FFXV pero el camino está marcado por secuelas, *remakes* y productos literarios y audiovisuales como los libros de arte o *Advent Children* (2005), una película que continúa la historia de FFVII.

En lo referente a la trama, en concreto las batallas, el enfoque estaba basado en la estrategia. En las primeras entregas el combate contra enemigos usaba un sistema táctico basado en turnos. Tras su marcha se ha adoptado un sistema orientado hacia el arcade que culmina en FFXV con la pérdida de control de los compañeros y combates en tiempo real. Algunos de estos elementos se habían iniciado en FFXIII y *Final Fantasy Type-0*.

36. Squaresoft se había fusionado con la compañía japonesa Enix en el año 2002. <<https://web.archive.org/web/20120517102726/http://ps2.ign.com/articles/378/378635p1.html>>

Se ha eliminado el mapamundi, ese espacio a través de cual los jugadores se desplazaban entre ubicaciones en entregas previas, y se ha integrado el desplazamiento en el entorno de juego, ofreciendo puntos de transporte en FFXIII o planteando un entorno de juego que abarque todas las regiones para así atravesar las extensiones de terreno y llegar a diferentes localizaciones.

Ha habido un enfoque a perfeccionar y definir el entorno de juego y la trama con unos resultados muy satisfactorios como en el FFXV, donde el desplazamiento entre localizaciones, la exploración del entorno, la interacción con objetos y las dinámicas de desarrollo están muy definidas.

En esta nueva etapa las historias no han conseguido cautivar al público como sucedía en la etapa de Hironobu Sakaguchi, los FF dirigidos por él gozan de prestigio y popularidad y se han generado *remakes* para *Gameboy Advance* así como *ports* y *remakes* para dispositivos móviles, aparte de secuelas, precuelas, *spin-offs* y cameos de los personajes en entregas como *Dissidia: Final Fantasy* (2008). FFXV, pese a ser un éxito de ventas³⁷, recibe críticas de medios especializados en las que hablan de una historia inconsistente³⁸.

Como consecuencia se ha generado una gran expectación alrededor del *remake* de FFXVII, el cual se encuentra actualmente en desarrollo bajo el mando de la persona encargada de escribir la historia original, Tetsuya Nomura.

NARRATIVA TRANSMEDIA Y PRODUCTOS ALTERNATIVOS

Se han mencionado muchos aspectos referentes a la narrativa transmedia en secciones anteriores. Ahora concretaremos sobre su desarrollo y analizaremos su evolución.

Final Fantasy no fue planteada como una saga transmedia aunque haya adoptado este enfoque narrativo. Los primeros títulos eran inéditos y no mantenían conexión entre ellos más allá de incluirse en el mismo universo diegético. Una vez Sakaguchi abandonó la compañía se produjeron algunas secuelas y precuelas que han transformado estos títulos en transmedia.

Quizá se podría destacar que el concepto de extender nuevos mundos o regiones dentro de un mismo universo diegético entra dentro del concepto transmedia, pero no se ciñe a su definición, al no aprovechar medios diferentes para expandir el universo diegético.

En este aspecto, lo más notable fue la producción de una serie de animación que ya mencionamos anteriormente, *Final Fantasy: La Leyenda de los Cristales* (1994), una nueva saga

37. Analisis de las ventas de FFXV <<http://www.playstationlifestyle.net/2017/01/11/japanese-sales-chart-ps4-sales-final-fantasy-xv-crosses-900000/>>

38. Reseñas de FFXV <<http://www.thesixthaxis.com/2016/12/06/final-fantasy-xv-review/>>
<<https://www.rollingstone.com/glixel/reviews/review-final-fantasy-xv-is-a-weird-epic-mess-w452568>>

spin-off dentro del universo conocida como *Final Fantasy Tactics* (1997) y, por supuesto, el largometraje *Final Fantasy: La fuerza interior* (2001), una película inédita que al igual que el resto de entregas extendía el universo diegético.

Tras la marcha de Hironobu Sakaguchi Square Enix puso en marcha una serie de proyectos transmedia, centrándose en FFVII que cuenta con un respaldo mayor de crítica y público. Extendiendo el horizonte hacia otro tipo de productos como *spin-offs*, secuelas y precuelas: *Final Fantasy: Chocobo Tales* (2006) o *Final Fantasy XIII-2* (2011) entre otras. Se unió al lanzamiento de productos audiovisuales y libros, como la mencionada *Advent Children* (2005), o la orquesta *Distant Worlds* que se dedica a grabar y llevar a concierto la banda sonora original de las diferentes entregas, traspasando su estética digital.

Esta evolución concluyó con un planteamiento inédito, el lanzamiento de un título transmedia. Antes del lanzamiento del juego fueron lanzadas una película: *Kingslave* (2016), una serie de animación: *Brotherhood* (2016) y una precuela: *Final Fantasy XV: A King's Tale* (2016).

Esto ha sido un hito en la historia de los videojuegos, integrándonos en el universo narrativo de forma a previa a empezar a jugar y generando expectación sobre la historia.

Analizando los treinta años de evolución que abarcan títulos, *spin-offs*, secuelas, precuelas, películas, OVAS, series de animación y libros podemos concluir que en conjunto es una saga transmedia, aunque su trayectoria no haya sido homogénea.

REPRESENTACIÓN DE LA DIVERSIDAD

En lo referente a feminismo la saga ha contado con una importante representación de personajes femeninos, añadiendo en FFII un PNJ de este género que acompañase al protagonista, Firion y que era manejable por el jugador dentro de la trama. A medida que la saga avanzó se amplió su número dentro del grupo hasta el FFVI donde se planteó una protagonista: Terra Brandford. Por desgracia esto no volvió a repetirse hasta el FFXIII con Lightning (o Claire Farron, su nombre real) quince años después. Aunque FFXIII tiene un elenco de protagonistas coral, con una fuerte presencia femenina, el peso de Lightning en la historia la hace situarse a la cabeza de todos ellos.

Estos personajes, tanto protagonistas como compañeros cuentan con las mismas aptitudes de combate que los masculinos aunque en muchas ocasiones se las encuadra en los roles mágicos y menos agresivos. Un aspecto relevante es que participan en la historia más allá de ejercer como interés romántico, superando el test de Bechel. Rydia(FFIV), Aeris (FFVII), Selphie (FFVIII) o las tres líderes de las ciudades estado iniciales del FFXIV son ejemplos bastante claros. Pudiendo concluir que el juego ha contado con una representación del género femenino muy positiva, aunque mejorable. Un aspecto desfavorable es el paso atrás dado en el FFXV donde se eliminan los personajes femeninos dentro del grupo principal, y además se realizan algunas representaciones sexualizadas como es el caso de Cindy, la hija de Cid. A su favor está el personaje

de Lunafreya, quien actúa como agente de acción de la historia entre bastidores, pero no recibe la representación adecuada dentro de la misma. Su rol nos recuerda en buena medida al de la princesa Sarah del FFI.

La representación étnica y racializada ha sido bastante escasa en la saga. Uno de los primeros personajes de este colectivo con relevancia en la historia fue el General Leo, un PNJ que apareció en el FFVI, aunque se duda si fue debido a que la paleta de colores de aquella época dificultaba que fuese representado con una piel oscura, el diseño original de Yoshitaka Amano le mostraba con esa característica. Otro ejemplo es Barret, un PNJ que acompaña al protagonista en el FFVII, o Sazh un personaje protagonista del FFXIII, y también el general Raubahn Aldynn en FFXIV, un PNJ líder militar de una de las ciudades estado. Pese a que a lo largo de los años ha mejorado la inclusión de estos personajes su presencia sigue resultando minoritaria y poco representativa.

La representación LGBT+ ha sido inexistente, sin conocerse PNJ oficialmente homosexuales, bisexuales o transexuales. Se han establecido algunos personajes andróginos como Faris (FFV), Kefka (FFVI) o Gogo (FFVI), pero ninguno oficialmente homosexual o transexual, Faris podría integrarse en este último caso, pero sería una afirmación ambigua. Esta tendencia se ha roto en el FFXIV que al añadir la posibilidad de matrimonio entre personajes jugadores, contempló la unión de personajes del mismo género y añadió una pareja de PNJ secundarios abiertamente homosexual, con una historia de discriminación, pero se trata de un caso excepcional.

En lo referente a neurodivergencia no existe ningún personaje que oficialmente padezca un desorden asociado a estas características, pero a lo largo de la saga podemos encontrarnos con una serie de personajes que ofrecen unos patrones de comportamiento y relación distintos a los que conocemos y muestran dificultades en su integración con el entorno, como sucede con Cloud Strife (FFVII), Squall Leonheart (FFVIII) o Urianger (FFXIV). Una representación de desarrollos de personalidad diferentes pueda ser positiva, aunque sería necesario un reconocimiento oficial para hablar de representación.

Un aspecto positivo es el referente a la estigmatización de las enfermedades mentales. La mayor parte de los antagonistas pertenecen a un bando opuesto, y aunque muestren maldad y crueldad, esta no suele justificarse con una enfermedad mental o se les atribuyen características icónicas propias de personajes con problemas mentales, salvo el caso de Kefka en el FFVI. Los villanos suelen ser PNJ con capacidad de razonar y motivaciones, con un diseño inspirado en el *bushido*, tomando la consideración y el respeto que este transmitía hacia los oponentes.

Conclusiones

Tras estudiar la narrativa en los videojuegos podemos concluir que ha sufrido grandes transformaciones en los últimos años. Ha habido un gran desarrollo tecnológico que ha transformado la manera en la que se juega y además la popularidad y el reconocimiento de las grandes historias del género han animado a las empresas desarrolladoras a continuar en esa línea, a la vez que se pule la experiencia de juego. También hemos visto la aplicación de diferentes corrientes estéticas en relación a la imagen digital con la intención de utilizar la expresión audiovisual para definir los universos diegéticos.

La narrativa interactiva ha generado un nuevo tipo de lector, el jugador, un lector implicado con capacidad de transformar la trama y experimentando la historia de forma inédita en cada caso, o transformándola en función del nivel de libertad ofrecido por la estructura.

La narración hipertextual ofrece a los jugadores atribuciones de autoría al estructurar la narración y decidir su desenlace, diseñando su propia historia. Su aplicación está restringida a una serie de géneros como aventuras gráficas, novelas visuales y determinados RPG por las dificultades que genera integrarla con el diseño de un entorno de juego. Pero es una tendencia en alza con superproducciones planteadas en este estilo de grandes desarrolladoras como *Detroit: Become human* (2018), o *Nier: Automata* (2017) aunque en muchos casos se siga optando por historias prefijadas que no permiten influencia del jugador.

Otro aspecto interesante es la narrativa transmedia, que durante muchos años ha empleado los videojuegos como herramienta generando *spin-offs* de famosas sagas audiovisuales, aunque esta tendencia se ha vuelto recíproca y actualmente se producen nuevas entregas de videojuegos enfocadas al transmedia, y obras audiovisuales o literarias que expanden el universo diegético de videojuegos famosos. Siendo la industria de los videojuegos una de las más importantes en la actualidad y sus historias un reclamo comercial es inevitable que cada vez existan más proyectos transmedia.

La representación de la diversidad no ha mostrado una evolución favorable hasta una época muy reciente. Dentro de los universos diegéticos, pese al desarrollo tecnológico se hace difícil encontrar una protagonista femenina, LGBT+ o neurodivergente. En los últimos años se está produciendo un avance positivo como se ha comprobado en el reciente E3 (2018), aunque no exento de polémicas. Habrá que esperar para confirmar si continúa esa tendencia y se superan las críticas que esto genera.

La saga Final Fantasy ha cumplido treinta años hace unos meses, convirtiéndose actualmente en una de las sagas más longevas de la historia de los videojuegos, junto a Dragon Quest que tras la fusión de Squaresoft con Enix se encuentra bajo el mando de la misma desarrolladora.

Si comparamos Final Fantasy frente a Final Fantasy XV, puede parecer que hay poco en común pero la realidad es que sus historias tienen un cierto paralelismo, y aún comparten un universo diegético, pese a que estas últimas entregas han pretendido diferenciarse del resto, enmarcándose en un subconjunto propio, el Fabula Nova Crystallis. Aunque este esfuerzo fue prácticamente abandonado durante el desarrollo de la última entrega.

Muchas cosas han cambiado en el tiempo transcurrido entre ambas entregas, la primera fue el abandono de la compañía del ideólogo y creador de la saga, Hironobu Sakaguchi en 2004. Esto tuvo como consecuencia la creación de un subconjunto en el universo diegético, Fabula Nova Crystallis, y una transformación en la trama, los entornos de juego, la gestión de compañeros, etc. En definitiva, la narrativa de las entregas posteriores. Las historias de las entregas siguen manteniendo su importancia, y sirviendo de inspiración como el caso del FFXV o el FFXIV que recupera detalles de los mismos para definir la ambientación, como el imperio Magitek, los Dragoon o el reino de Doma.

Actualmente, la saga se encuentra en un punto de inflexión donde se está definiendo su narrativa. La transformación de su trama, el planteamiento de estrategias inéditas como el lanzamiento transmedia del FFXV y el enfoque transmedia en el resto de entregas con precuelas, secuelas y *spin-offs* que abarcan más de treinta juegos se ha mostrado insuficiente. Cada vez hay más presión de los jugadores por la publicación de *remakes* de juegos antiguos, que ha concluido con *FFXII: The Zodiac Age* (2017) y el anunciado *remake* de FFVII, aún en desarrollo.

Podría ser el momento de plantear un enfoque hipertextual que diferencie las futuras entregas de las anteriores, con una narrativa integradora que permita un nivel de implicación mayor del jugador dentro de la historia y le ofrezca esa pequeña atribución de autoría, un enfoque inédito dentro de una saga que ha sabido conservar su esencia durante treinta años y generar multitud de títulos capaces de situarse bajo el ala de un universo diegético común, plagado de elementos icónicos, a pesar de diferenciarse a nivel narrativo y técnico.

Bibliografía

2018 Essential Facts About the Computer and Video Game Industry. The Entertainment Software Association (ESA). [Consulta el 17 de junio de 2018] <http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2018/05/EF2018_FINAL.pdf>

A.CRAGID, Lindley (2005). «The Semiotics of Time Structure in Ludic Space As a Foundation for Analysis and Design». *Game Studies* (Vol. 5, Issue 1). Copenhagen.

ALBERICH Pascual, Jordi. Pagès Parra, Ruth (2012). *Arte y estética digital*. Barcelona. UOC.

Aristóteles (1999). *Poética*. Madrid: Gredos.

ARNAIZ, Ainara. Uriarte J.J (2006). «Estigma y enfermedad mental». *Norte de salud mental* (Vol. 26, pags. 49-59). Deusto.

BELLI, Simone. López Raventós, Cristian (2008). «Breve historia de los videojuegos». *Athena Digital* (No. 14, pags. 159-179). Barcelona.

BJÖRK, Staffan. Lankoski, Petri (2007). «Gameplay Design Patterns for Believable Non-Player Characters». *Authors & Digital Games Research Association*.

CIRLOT, Juan Eduardo. (1978) *Diccionario de símbolos*. Barcelona: Labor

CORONA Reyes, Sergio Antonio. (2012) «Jugando a ser blanco: Cantidad y calidad de la representación étnica en los videojuegos más vendidos de la séptima generación» *Memorias XXIV encuentro nacional de la AMIC* (pags. 31-43). Saltillo.

Crónica de un éxito: los primeros cinco días de Pokémon GO . Hipertextual. [Consultado el 5 de junio de 2018] <<https://hipertextual.com/2016/07/pokemon-go-exito>>

DAIJI Fujii. «Entrepreneurial choices of Strategic options in Japan's RPG development». *Faculty of Economics, Okayama University*. Okayama.

ECO, Umberto (1978). *Lector in fabula. La cooperación interpretativa en el texto narrativo*. Barcelona: Lumen.

El nuevo Battlefield V no está exento de polémica. Esports. As. [Consulta el 2 de junio de 2018] <https://esports.as.com/bonus/Battlefield-V_0_1138686122.html>

Bibliografía

Final Fantasy creator Sakaguchi on remakes, XV, and making nice with Square Enix. Rolling Stone. [Consulta el 14 de junio de 2018] <<https://www.rollingstone.com/glixel/interviews/final-fantasy-creator-sakaguchi-on-remakes-xv-and-square-w452889>>

Final Fantasy XIII Review. PCGamer. [Consulta el 13 de junio de 2018] <<https://www.pcgamer.com/final-fantasy-xiii-review/>>

Final Fantasy XV review. The sixth axis. [Consulta el 11 de junio de 2018] <<http://www.thesixthaxis.com/2016/12/06/final-fantasy-xv-review/>>

Final Fantasy: La fuerza interior. IMDB. [Consulta el 15 de junio de 2018] <<https://www.imdb.com/title/tt0173840/>>

GAMERO González, Milena. Gamero González, Vanesa (2011). *Tiempo y tecnología en psicología de la comunicación*. Barcelona: UOC.

GARRIDO Domínguez, Antonio (1996). *El texto narrativo*. Madrid: Síntesis

GARY P, Leupp (1995). «Male colors: the construction of Homosexuality in Tokugawa Japan». *University of California Press* (Vol. 8, pags. 310, 32). Berkeley.

GONZALEZ Taboada, Pablo (2013). *Final Fantasy: La Leyenda de los cristales*. Palma de Mallorca: Dolmen.

H. NELSON, Theodor (1981). *Literary Machines*. California: Mindul press.

Hiromichi Tanaka leaves Square Enix. Engadget. [Consultado el 9 de junio de 2018] <<https://www.engadget.com/2012/06/24/hiromichi-tanaka-leaves-square-enix/?guccounter=1>>

J. GRAHAM. Patricia (1990). «Lifestyles of scholar painters in Edo-Japan». *The Bulletin of the Cleveland Museum of Art* (Vol. 77, No. 7, pags. 262-283). Cleveland Museum of Art

Japanese sales chart: PS4 sales up, Final Fantasy XV crosses 900.000. Playstationlifestyle. [Consylta el 16 de junio de 2018] <<http://www.playstationlifestyle.net/2017/01/11/japanese-sales-chart-ps4-sales-final-fantasy-xv-crosses-900000/>>

JØRGENSEN Eludamos, Kristine (2010). «Game Characters as Narrative Devices. A Comparative Analysis of Dragon Age: Origins and Mass Effect 2». *Journal for Computer Game Culture* (Vol. 4 (2), pags. 315-331)

Bibliografía

LACASA, Pilar (2012). Los videojuegos: aprender en mundos reales y virtuales. Morata.

LÉVY, Pierre (1997). Cibercultura. Barcelona: Anthropos Editorial.

Los personajes transgénero más famosos de los videojuegos. Actitud fem. [Consulta el 28 de mayo de 2018] <<http://www.actitudfem.com/tecnologia/viral/internet/personajes-transgenero-en-videojuegos>>

Ludología: ciencia, investigación y disciplina. La Vanguardia. [Consulta el 28 de mayo de 2018] <<http://blogs-lectores.lavanguardia.com/pixel-art/2013/06/11/ludologia-ciencia-investigacion-y-disciplina-33361/>>

M.DOAK, Kevin (1997). «What is nation and who belongs? Narratives and the ethnic imagination in Twentieth-Century Japan». *The American Historical Review* (Vol. 102, No. 2, pags. 283-309). Oxford University Press

MARAVALL Llagaria, José Luis. Martín Martínez, José Vicente (2015). «Pixel art, estética de la necesidad o elogio del medio». *Arte y políticas de identidad* (Vol. 12, pags.145-168). Murcia.

Mass Effect 3 gay controversy: Ea defends itself against anti-gay campaign. International Business Times. [Consulta el 18 de mayo de 2018] <<https://www.ibtimes.co.uk/mass-effect-3-gay-sex-romance-controversy-325808>>

Mickey's epic gaming history. IGN. [Consultado el 13 de junio de 2018] <http://www.ign.com/articles/2010/10/02/mickeys-epic-gaming-history>

NITOBÉ, Inazo (1908). Bushido, the soul of Japan. Tokyo: Teibi publishing Company.

Página web del estudio oficial de desarrollo GenDesign. [Consulta el 10 de junio de 2018] <http://www.gendesign.co.jp/E_index.html>

Página web oficial del videojuego Cave Story. [Consulta el 29 de mayo de 2018] <<https://www.cavestory.org/>>

Por un puñado de dolares... de Akira Kurosawa. Filmin. [Consulta el 5 de junio de 2018]<<https://www.filmin.es/blog/por-un-punado-de-dolaresde-akira-kurosawa>>

PROPP, Vladimir (1988). Morfología de un cuento. Madrid: Akal.

Bibliografía

Re-examining Yasujiro Ozu on film. The Japan Times. [Consulta el 5 de junio de 2018] <<https://www.japantimes.co.jp/culture/2013/12/07/films/re-examining-yasujiro-ozu-on-film/#.WyXdnKczaUm>>

Review: Final Fantasy XV is a weird, epic mess. Rolling Stone. [Consulta el 11 de junio de 2018] <<https://www.rollingstone.com/glixel/reviews/review-final-fantasy-xv-is-a-weird-epic-mess-w452568>>

RHOLETTER, Wylene (2015). «Transmedia Storytelling». *Research Starters: Education*.

RICOEUR, Paul (1995). *Tiempo y narración*. México: Siglo XXI.

SÁNCHEZ-NAVARRO, Jordi (2006). *Narrativa audiovisual*. Barcelona: UOC.

SANIZ Balderrama, Ligia (2008). «El esquema actancial explicado.» *Punto Cero* (Vol. 13, No. 16, pags. 91-97). Universidad Católica Boliviana

Square and Enix merge. IGN. [Consulta el 13 de junio de 2018] <<https://web.archive.org/web/20120517102726/http://ps2.ign.com/articles/378/378635p1.html>>

TANAKA, Stefan (1994). «Imaging history: Inscribing belief in the nation». *The Journal of Asian Studies* (pags. 24-44). *Association for Asian Studies*.

The international arcade museum. [Consulta el 20 de mayo de 2018] <https://www.arcade-museum.com/game_detail.php?game_id=6916>

WESP, Edward (2014). «A Too-Coherent World: Game Studies and the Myth of “Narrative” Media». *Game Studies* (Vol 14. Issue 2). Copenhagen.

Glosario

Early kill: Intento de superar enemigos finales o importantes del juego en un momento previo al que el planteamiento narrativo guiaría al jugador.

Estudio Indie: Estudios de desarrollo de videojuegos independiente, formado por un equipo muy pequeño que en algunos casos incluye una única persona. Aprovechan las capacidades actuales de los ordenadores de sobremesa para desarrollar videojuegos con muy pocos recursos.

Gameplay: Grabación o retransmisión en directo de la experiencia de juego de un usuario.

MMORPG: Massive Multiplayer Online Roleplaying Game. Este término se refiere a aquellos juegos como el conocido World of Warcraft que comparten las características y atribuciones de un juego de rol pero que se desarrollan en un servidor online al que acceden miles o millones de jugadores, y cada lleva a su propio personaje que a su vez interactuar con los demás.

Neurodivergente: Término utilizado para referirse al trastorno del espectro autista pero que en vez de referirse a él como una enfermedad lo hace con la intención integradora.

Lore: Se denomina a la información que define un universo diegético que incluye historia, cultura, naciones, facciones, tradiciones o cualquier otro tipo de elemento narrativo.

RPG: Roleplaying game o juego de rol. Un género donde el jugador encarna a un personaje en un mundo más o menos abierto a través del cual puede desplazarse, explorar e interactuar con objetos y personajes.

PJ: Personaje protagonista, de quien el jugador tiene control directo.

PNJ: Personajes no jugadores.

Port: Transformar la programación de un juego para trasladarlo a un dispositivo diferente para el cual fue concebido con los cambios mínimos en su entorno de juego.

Racialización: En sociología, racialización es el proceso de atribuir identidades étnicas o raciales a una relación, práctica social o grupo que no se identifica como tal. A menudo nace de la interacción de un grupo con otro que le domina y le atribuye identidades con el propósito de perpetuar dicha dominación. Si bien a menudo el grupo racializado se identifica gradualmente con la identidad atribuida e incluso la adopta y, por lo tanto, se convierte en una raza o etnicidad autoasignada. Estos procesos han sido comunes a lo largo de la historia del imperialismo, el nacionalismo y las jerarquías raciales y étnicas.

Remake: Rehacer un entorno de juego que conserva la historia del original.

Sandbox: Juego de mundo abierto que tiene una historia muy breve o carece de ella y que ofrece libertad de actuación al jugador.

Speedrun: Recorrido completo de un juego en el menor tiempo posible.