



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES ARAGÓN

*ANDAMIAJE LUDONARRATIVO: MODELO DE NARRATIVAS
INDIVIDUALES EN LOS VIDEOJUEGOS MASSIVELY MULTIPLAYER
ONLINE GAMES*

T E S I S

PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN COMUNICACIÓN Y PERIODISMO



PRESENTA:

NÉSTOR MAZATL SEGURA GALVÁN

ASESOR:

MAESTRO RUBÉN DARÍO VÁZQUEZ ROMERO

MÉXICO 2015

Ciudad Nezahualcóyotl, Estado de México



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

AGRADECIMIENTOS

A esa fuerza universal, por permitirme ser parte de su explosión.

A todos los pequeños asombros de la vida y las personas que han salpicado mi vida con enseñanzas, complicidades y recuerdos, sin el apoyo de cada gota de su tiempo, esto no habría sido posible, de corazón gracias.

ÍNDICE

| | |
|----------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| INTRODUCCIÓN | 5 |
| CAPÍTULO 1: PROYECCIÓN INDIVIDUAL, PROYECTO COLECTIVO | 11 |
| 1.1 ¿POR QUÉ DEBEMOS ABORDAR EL TEMA DE LOS VIDEOJUEGOS?..... | 12 |
| 1.2 DATOS CUALITATIVOS SOBRE LOS VIDEOJUGADORES..... | 14 |
| 1.3 EL JUEGO ES COSA SERIA (DIFERENCIAS ENTRE <i>PLAY</i> Y <i>GAME</i>)..... | 16 |
| 1.4 ¿QUÉ SON LOS VIDEOJUEGOS? | 21 |
| 1.4.1 EN BUSCA DE UNA DEFINICIÓN | 22 |
| 1.4.2 INDUSTRIA..... | 26 |
| 1.4.3 CULTURA | 29 |
| 1.5 EVOLUCIÓN DEL VIDEOJUEGO A TRAVÉS DEL TIEMPO (BREVE HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS)..... | 30 |
| 1.5.1 PRIMERA GENERACIÓN: BASE TECNOLÓGICA | 31 |
| 1.5.2 SEGUNDA GENERACIÓN: ATISBOS NARRATIVOS | 37 |
| 1.5.3 TERCERA GENERACIÓN: ESPACIOS SOCIALIZADORES | 40 |
| CÁPITULO 2: ANDAMIAJE DE LA FICCIÓN EN EL VIDEOJUEGO | 46 |
| 2.1 ESTRUCTURA DE LA FICCIÓN: (WHAT IF) | 48 |
| 2.2 REGLAS | 51 |
| 2.3 TAXONOMÍA RECURENTE DE LOS VIDEOJUEGOS | 55 |
| 2.3.1 TIPOS DE JUEGOS | 56 |
| 2.3.2 GÉNEROS EN EL JUEGO | 67 |
| 2.4 VIDEOJUEGO PROGRESIVO Y EMERGENTE | 71 |
| 2.5 MECÁNICA DE JUEGO | 74 |
| 2.6 MECÁNICA BÁSICA..... | 77 |
| 2.7 NARRATIVA | 79 |
| 2.8 RELATO | 84 |
| 2.9 AVATARES COMO TRASPORTE | 85 |
| 2.10 LA CINEMÁTICA EN LOS VIDEOJUEGOS | 86 |
| 2.11 LA ARQUITECTURA BÁSICA DEL JUEGO | 88 |
| 2.12 LA INTERFAZ..... | 89 |
| 2.12.1 INTERFAZ FÍSICA | 89 |
| 2.12.2 LA INTERFAZ GRÁFICA O REPRESENTACIÓN DEL ESCENARIO | 92 |
| 2.13 ARTE SONORO | 93 |
| 2.13.1 PARTÍCULA MUSICAL Y SONIDO AMBIENTAL | 95 |

| | |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| 2.13.2 EFECTOS ESPECIALES DE SONIDO (O FX) | 95 |
| 2.13.3 LA VOZ DEL DIÁLOGO | 96 |
| 2.14 ARTE VISUAL | 97 |
| 2.15 LA JUGABILIDAD | 98 |
| 2.16 LOS VIDEOJUEGOS NO SON LOS LIBROS | 99 |
| CAPÍTULO 3: PROPUESTA DE MODELO DE ANÁLISIS NARRATOLÓGICO APLICADO A LOS VIDEOJUEGOS MULTIJUGADOR MASIVO EN LÍNEA | 103 |
| 3.1 PRIMERA FASE: ANÁLISIS DEL CONTEXTO, CREACIÓN DEL RELATO DEL JUEGO, MOMENTO EN QUE SE JUEGA Y SE ESTUDIA EL JUEGO..... | 103 |
| 3.1.1 PRODUCTO DE CONSUMO..... | 104 |
| 3.1.2 ACTORES IMPLICADOS EN LA RELACIÓN CON EL JUEGO | 110 |
| 3.1.3 LA IDEOLOGÍA DOMINANTE | 113 |
| 3.2 SEGUNDA FASE: ANÁLISIS DE LOS COMPONENTES QUE ESTÁN FUERA DEL JUEGO..... | 114 |
| 3.2.1 LOS PARATEXTOS DE LOS VIDEOJUEGOS..... | 114 |
| 3.3 TERCERA FASE: ANÁLISIS DE LOS COMPONENTES NARRATIVOS INDIVIDUALES | 123 |
| 3.3.1 ESTRUCTURA NARRATIVA..... | 123 |
| 3.3.2 UNA GUÍA PARA EL VIAJE: LA MISIÓN ÉPICA Y EL VIAJE DEL HÉROE | 125 |
| 3.3.3 EL TIEMPO EN EL VIDEOJUEGO..... | 127 |
| 3.3.4 PERSONAJES Y ELEMENTOS PRESENTES | 130 |
| 3.3.5 ESPACIO NARRATIVO | 132 |
| 3.4 CUARTA FASE: RED DE NARRATIVAS INDIVIDUALES..... | 137 |
| 3.4.1 LA TRADICIÓN DE JUEGOS NARRATIVOS..... | 137 |
| 3.4.2 LUDÓSFERA NARRATIVA O SIGNIFICADOS IMAGINARIOS | 139 |
| 3.4.3 LOS ESTRATOS NARRATIVOS..... | 140 |
| 3.4.4 LA INTERACTIVIDAD Y MOTIVACIONES | 143 |
| 3.4.5 MODELO LUDONARRATIVO | 144 |
| 3.5 PROPUESTA PRÁCTICA DE INTERPRETACIÓN NARRATOLÓGICA APLICADA A <i>WORLD OF WARCRAFT: MISTS OF PANDARIA</i> | 148 |
| 3.6 LA GESTA HEROICA DE <i>WORLD OF WARCRAFT</i> INICIA | 150 |
| 3.7 HISTORIAS DENTRO DE HISTORIA: LA NARRACIÓN PROPIA DE LA EXPANSIÓN <i>MITS OF PANDARIA</i> | 152 |
| 3.8 LOS AVATARES Y SUS MOTIVACIONES LA CURVA DE APRENDIZAJE & CURVA DRAMÁTICA | 155 |
| 3.9 EL CAMPO DE BATALLA | 160 |

| | |
|---------------------------------------------------------|-----|
| 3.10 NARRATEMAS DE LA EXPANSIÓN MISTS OF PANDARIA | 162 |
| 3.11 LUDEMÁS DE LA EXPANSIÓN MISTS OF PANDARIA | 166 |
| 3.12 EL RECUENTO DE OBJETOS..... | 166 |
| 3.13 OBSERVADO LA INTERFAZ DE LAS ACCIONES LÚDICAS..... | 168 |
| 3.14 JUGABILIDAD DE <i>WORLD OF WARCRAFT</i> | 171 |
| 3.15 INTERACCIÓN CON EL ESPACIO | 173 |
| 3.16 LA BANDA SONORA | 176 |
| 3.17 LA CONCLUSIÓN SOBRE EL JUEGO..... | 177 |
| 4.0 CONCLUSIÓN | 180 |
| BIBLIOGRAFÍA | 185 |
| CIBERGRAFÍA | 188 |
| DISCOGRAFÍA | 190 |
| HEMEROGRAFÍA..... | 190 |
| VIDEOGRAFÍA | 190 |
| LISTA DE TABLAS E ILUSTRACIONES | 190 |

INTRODUCCIÓN

Quizás se trate de fascinación, encanto o éxtasis pero la seducción del juego atrapa a todos en algún momento, en cualquiera de sus formas. El juego es un exquisito lugar de encuentro con la risa, la derrota, el placer, la suerte, el movimiento, el equívoco bienhechor, una lucha de elementos opuestos que conviven, se recrean y se integran para hacerte estremecer e incrustarse en la memoria.

Los elementos que vinculan al ser humano con este fenómeno cultural son tan ancestrales como el lenguaje, ¿quién no se imagina a niños de las cavernas, disfrutando de juegos alrededor de las llamas mientras se protegía de las adversidades que asechaban el mundo en ese tiempo, antes siquiera de advertir palabras?, es entonces el juego un elemento primigenio dentro de nuestra evolución social al que se le toma poco en serio.

Para Octavio Paz el juego es la raíz del rito (Paz, 2008, p.41), dentro del juego existe un orden peculiar, distinto, único, propio y dominante. Los artificios del juego surgen entre elementos simbólicos y metáforas del movimiento que se erigen en una constelación dominada por sonrisas, laberintos imaginarios y giros insospechados que trasforman la lógica de la realidad por un momento, afectando el acontecer cotidiano y la manera de ver el mundo en el ambiente en el que se desarrolla el individuo.

Los juegos son parte elemental de la existencia humana, son un ente universal que no disipa sus propiedades incluso trasladando el juego a diversos contextos pues la esencia no se pierde. Esa esencia es tan compleja que sigue siendo motivo de discusión para diversas áreas del conocimiento.

La capacidad de adaptación del juego lo hace un organismo vivo que ha ido mutando en distintos niveles. El juego ha evolucionado en los videojuegos que ahora son alucinantes y exorbitantes. Los jugadores un día están en medio de mundos paralelos, cosechando frutas virtuales, conquistando mundos, rescatando ocasionalmente una princesa, venciendo zombies, casando dragones, tomando decisiones para cambiar el destino del universo y al día siguiente se encuentran aplastando dulces, obsesionados

sumando puntos innecesarios en algún dispositivo móvil, a través de una pantalla en la comodidad del hogar, la oficina, en la hora del almuerzo o acostados en la playa.

La presente investigación se desarrolla en un momento donde parece que las preocupaciones sobre los videojuegos se sitúan en términos de control: tipos de juego, contenido, horas de juego, entre otros. Por otro lado los videojuegos representan la entrada al mundo digital de muchos niños, jóvenes y adultos, quienes ven en esta actividad una de las principales formas de entretenimiento y aprendizaje que ha generado un negocio multimillonario y un fenómeno sociocultural rico en perspectivas que expresan ciertas características de la sociedad contemporánea.

El reto que se esconde en estas páginas es desarrollar un modelo de análisis narrativo para los Massively Multiplayer Online Game que pueda servir de apoyo para descubrir el valor cultural, el potencial educativo y el nivel de necesidad humana genuina que satisfacen los videojuegos ya que sus elementos como mi hipótesis lo plantea, establecen un nuevo modelo narrativo, una suerte de *red de narrativas individuales*.

Estas narrativas están inmersas en una posmodernidad con sus propios elementos que hacen que las historias, inclusive muchas veces contadas, adquieran un matiz de novedad y contemporaneidad, narraciones a las que se les pueden dar nuevas lecturas por el medio en el que se desenvuelven, es decir por el propio lenguaje con el que están construidas.

Luego de exponer el objetivo primordial y la hipótesis veamos ahora brevemente una pequeña síntesis de los capítulos y con ellos los objetivos particulares que se encuentran en esencia en cada uno. El primer capítulo enmarca el contexto en el surgen los videojuegos como medio de comunicación, industria, fenómeno social y cultural, con el fin de exponer los motivos básicos por los cuales en la carrera de comunicación y periodismo debemos de estar atentos a las manifestaciones culturales que emanan de ellos. Así como también, se contrastarán las diferencias entre el concepto juego (*game*) y jugar (*play*), sobre los diversos términos de *videojuego* y la importancia de distinguir los elementos que componen cada definición.

Para enriquecer el capítulo se sintetizan algunos pasajes importantes de la historia de los videojuegos, empezando con los padres directos de la industria, la batalla de las consolas y el fortalecimiento de los juegos en línea, tomando en cuenta algunos videojuegos principalmente por la narrativa planteada en sus dinámicas de juego. Se debe tomar en cuenta que este trabajo tiene como hilo conductor el recuento histórico con relación a los MMORPG (Por sus siglas en inglés, *Massively Multiplayer Online Role-playing Game*) y en particular el fenómeno de *World of WarCraft* que constituyen mi objeto de estudio.

Se explicará en la investigación que algunos de los juegos, contienen grandes historias y si hay algo que nos caracteriza como especie humana es la capacidad de ficcionar, construir relatos que nos ayudan desde conocernos a nosotros mismos, hasta inclusive, adivinar comportamientos, por eso el segundo capítulo tiene como objetivo identificar los elementos de este proceso de ficción en los videojuegos que nos incita a probarnos en otros ambientes, a ser por algunos momentos *otros* así como hacer un recuento de términos esenciales para el lenguaje del juego como: las reglas, mecánicas de juego, avatares, cinemática, interfaz, arte sonoro y visual, así como la jugabilidad y una taxonomía entre tipos de videojuego, género, progresión y emergencia, conceptos importantes para explorar el contenido del juego.

La metodología utilizada para estos dos primeros capítulos consistió principalmente en la revisión bibliográfica en el marco del discurso teórico, el examen sistemático de las obras de referencia y la extracción, discusión y comparación de sus principales aportes, con el fin de conseguir un acercamiento lo más plural posible a las tendencias teóricas.

Una vez definido qué es un videojuego y los elementos de ficción que los compone, el tercer capítulo explora cómo los elementos narrativos interactúan entre sí y se hace una propuesta de análisis narratológico en cuatro fases: la primera consta del análisis del *contexto*, la creación del relato, el momento en el que se juega y se estudia el juego; la segunda fase consta de un análisis *peritextual* es decir, de los componentes que están fuera del juego pero que afectan su discurso interno; la tercera es un análisis de los componentes narrativos individuales dentro del texto y su relación con la

narrativa y por último, la cuarta fase; trata de la red que se establece en el juego como espacio socializador virtual donde es posible dialogar con otros jugadores, crear alianzas, definir estrategias de común acuerdo y complementar la experiencia lúdica.

Para entender los modelos narrativos de los videojuegos *massively multiplayer online games* debemos de dilucidar la gramática propia de los videojuegos basándonos en los modelos de análisis del cine, la literatura y el teatro, elementos que han tenido una profunda penetración pero será en la semiótica donde se desarrollarán los contextos adecuados y el sostén de la investigación.

Por último, se pone a prueba el modelo ludonarrativo planteado en este último capítulo con el juego *World of Warcraft: Mists Of Pandaria*, por lo que fue necesario un proceso de investigación vivencial respecto al material interactivo, con el fin de poder analizar la experiencia. Este videojuego exigió un seguimiento de más de 180 horas en total, con un lapso de tres horas diarias durante 60 días con el fin aplicar el modelo sugerido.

Es importante aclarar que hay muchos elementos de la informática, el diseño gráfico, la programación, estética visual y el desarrollo de software que no se abordarán, ya que el trabajo se limitará en la descripción del discurso narrativo del juego, el marco histórico y la relación que tiene con la tecnología y sus características.

Algunas de las razones personales que motivaron a seleccionar este tema son el profundo interés por el arte de narrar historias y la posibilidad de integrar tres grandes pasiones; la literatura, el cine y los videojuegos. Es importante abordar estos juegos por tres factores principalmente que son; primero, por el potencial sociocultural de las historias narradas en los videojuegos y su incorporación en nuestra vida cotidiana, segundo, las horas que los jóvenes actualmente pasan frente a dispositivos tecnológicos lúdicos que transforman en gran medida la forma de ver el mundo de las nuevas generaciones y tercero, la importancia de la industria de los videojuegos en la economía.

Las plataformas de ficción estimulan nuestra mente para vivir diversos simulacros de la realidad, que nos enganchan como niños pequeños, expectantes. Estas plataformas de ficción y en especial los videojuegos a través de sus actuales narrativas y protocolos lúdicos, tienen una fuerza tan sólida y viral que nos atraen a una suerte de jaula narrativa, tan compleja como la vida diaria o incluso más.

Ya sea que los videojuegos bien encaminados pueden fungir como herramientas para establecer puentes en una sociedad como la nuestra, ayudándonos a despertar cualidades de liderazgo o inteligencia emocional que quizá no distinguíamos en nosotros mismos, también despiertan suspicacia y en muchos casos prejuicios por parte de la mayoría de los no consumidores de videojuegos, con una pobre línea argumentativa y sin bases fundamentadas en la investigación científica actualizada que la siguiente investigación pretende encausar.

La aportación del siguiente trabajo al ámbito profesional es desarrollar un ejercicio de comunicación con un punto de vista que genere cercanía con esta industria en crecimiento constante y diversidad de enfoques, así como la posibilidad de incorporación de creativos de comunicación que desarrollen historias para videojuegos, para lo cual, es necesario saber cómo contarlas y con qué herramientas. Al igual que otros medios, los juegos contienen mensajes con un poder persuasivo profundo e interesante, que no podemos dejar de lado por eso es importante prestarle atención a la siguiente investigación.

Como ilusión o fantasía, jugar un juego es sumergirse en mundos imaginarios, enfrentar en contracorriente la vida cotidiana, es la búsqueda entre senderos evanescentes, con la intención de atrapar historias escurridizas, se trata de vivir un espejismo que sólo sobrevive en la memoria del viajero, por lo cual debemos buscar explorar la genuina pasión que despiertan estos juegos y la necesidad humana que satisfacen.



Ilustración 1: Evolución de controles de videojuegos (Mulligan, 2011).

CAPÍTULO 1: PROYECCIÓN INDIVIDUAL, PROYECTO COLECTIVO

Los juegos son un laboratorio de experimentación que ha evolucionado de manera importante para ser parte de la sociedad de siglo XXI, no podemos negarnos a su trascendencia y evolución. Es visible que se han convertido, al paso de los años en un medio de comunicación importante en el imaginario social contemporáneo.

En el caso de los videojuegos son innegables las influencias artísticas y los elementos de otros medios de comunicación, de los cuales no sólo se amalgama lo mejor de ellos en muchos casos, sino que además, cuentan con un par de mecanismos indispensables que lo hacen sobresaliente; la inmersión, la interacción, tanto mental como corporal y por supuesto, la jugabilidad, elementos que no solamente lo definen, también lo distinguen de otros medios.

Tan sólo estos elementos dan como resultado una combinación interesante en términos de comunicación, debido al cambio de paradigma que exige su análisis y uso. Sin olvidarnos de la trascendencia cultural que ocupa en sectores importantes de la sociedad pero los videojuegos tienen su propio origen y es necesario ver de donde provienen para saber en qué lugar se encuentran así como también identificar las correspondencias que tienen con otras narraciones.

Las preguntas ejes de este capítulo son: ¿por qué debemos estar interesados en los videojuegos?, ¿qué es el juego?, ¿qué son los videojuegos?, ¿cuál es la historia de los videojuegos?, Y por último ¿qué relación tienen las narraciones textuales, con las narrativas en los juegos?, de tal forma que se muestre un panorama amplio de las implicaciones, contexto y relevancia de la investigación.

1.1 ¿POR QUÉ DEBEMOS ABORDAR EL TEMA DE LOS VIDEOJUEGOS?

Ninguna especie en el mundo gasta tanto tiempo y energía en estímulos creativos. Libros, cine, música, comics, televisión o videojuegos son algunas de las opciones que nos permiten adentrarnos a espacios de ficción que logran apasionarnos tanto como la vida diaria.

A más de 50 años de su aparición, y gracias a su evolución dinámica, el videojuego es considerado parte de los nuevos medios de comunicación que se generaron después de la segunda guerra mundial; se considera el primer videojuego auténtico (*Spacewar!*, 1962), el primer videojuego comercial (*Computer Space*, 1971), la primera consola que se incorporó a los hogares (*The Magnavox Odyssey*, 1972), y el primer juego de éxito que detonó toda una industria (*Pong*, 1972), sin duda un medio joven pero con un déficit de exploración importante.

No obstante, su trayectoria y evolución, en el ámbito académico, hasta hace algunos años, se negaban a abordar el tema de los videojuegos de manera seria y profunda. En algunos círculos consideraban que era asunto exclusivo de los niños, lo estereotipaban como una copia de otras industrias mediáticas, en ocasiones reduciendo su campo de acción a simple entretenimiento, moda, juguetes y ocio o peor aún un distractor que nos alejaba de lo verdaderamente importante, por suerte, los videojuegos no son algo tan sencillo y exige más que justificaciones y juicios de valor.

Cuando se decidieron abordar el tema, los estudios existentes bordeaban su interés en los límites, levantando muros en las fronteras, restringiendo su campo de acción, enfocándose al control que se debía ejercer en: tipos de juego, contenido, horas de juego y daños sociales, desde luego importantes para el desarrollo crítico de una sociedad pero olvidando en ocasiones, su potencial formativo, la oportunidad de trasmisión de ideas, sentimientos y valores, sin mencionar la importante fuente de recursos para el aprendizaje y la contextualización de la cultura.

Por otro lado, en las revistas especializadas permeaban sus argumentos de análisis entorno al interés económico de los videojuegos, influidos directamente por el marketing, salpicados de frases como: ¡Grandiosas gráficas!, ¡Formidables efectos!, ¡Divertidísimo *gameplay* (término utilizado en el análisis de juegos que describe la

capacidad que tiene el jugador para desenvolverse dentro del videojuego)!, con claros incentivos al consumo, sin una apreciación clara de la profundidad o superficialidad de ciertos juegos.

Afortunadamente cada vez es más habitual encontrarnos con bibliografía confiable sobre el estudio a fondo de los videojuegos, un medio que se encuentra en ebullición, reinención y evolución constante, no necesariamente de la mano con las investigaciones de las que es objeto pero que han logrado avances significativos. Aunque en ocasiones se quedan cortas: mientras se estudia un acontecimiento social otro se está originado.

Es importante mencionar, para efectos de dimensionar su importancia en el área de Comunicación que para desarrollar un videojuego se integran grupos multidisciplinarios de especialistas en psicología, programación, artes visuales, comunicación, educación, diseño, músicos y escritores que van tejiendo una gama de proyectos de grandes dimensiones.

Es imperativo comentar que los videojuegos, resultan un singular puente lúdico para la conexión social de diferentes formas de pensamiento, oportunidad para generar expresiones creativas, apoyo en la incorporación tecnológica de nuevas generaciones así como piedra angular de la interacción y los multimedia.

De ser un producto de ocio, pasatiempo y la curiosidad pasó a ser un negocio y ahora la industria del videojuego representa un crecimiento constante en términos económicos. Gracias a internet son también un espacio para convivir con distintas comunidades virtuales del mundo por lo que existe un público cada vez más amplio y exigente, que busca juegos más especializados, mejor desarrollados, con historias profundas, implicaciones políticas, sociales, éticas, religiosas y ficcionales.

Por último, los museos que son un medio de legitimación del arte, son atraídos cada vez más por los videojuegos gracias a su capacidad de conexión con nuevas y viejas generaciones, que los abordan como medio serio e interesante de expresión, por mencionar algunos: *The High Museum of Art's*, *Museum of Modern Art* y el *EMP Museum* mantienen una exhibición permanente sobre videojuegos independientes,

ciencia ficción y cultura popular. También, importantes periódicos como el New York Times ahora le dedican un espacio a los videojuegos y su análisis formal como medio de expresión fundamental en la cultura contemporánea.

Los avances tecnológicos posibilitan el surgimiento de estudios de creación de videojuegos independientes que no requieren de cantidades millonarias para desarrollar un videojuego, que al explorar sus fronteras, facilita nuevas creaciones e interpretaciones. Igualmente hay un interés internacional por educar con los videojuegos, como lo hubo algún tiempo por hacerlo con la televisión, quizás en algunos años se incluyan en los planes de estudios académicos tanto para desarrollar, analizar, así como para aprender con ellos.

En otros términos, los videojuegos son una “hidra” de varias cabezas, un avatar de varias “skins” (capas, pieles), un fenómeno económico, social, cultural y tecnológico esencial en la integración, orientación y formación de un ser humano en esta sociedad hipercompleja que encuentra en sus propias vertientes, oportunidades de reinención, sin dejar de lado la tradición de las artes y técnicas contemporáneas, todo dentro del juego. Conforme pasan los años al cortar una cabeza y creer que ya todo estaba dicho, surgen otros modos de ver las cosas. Así como en el cine, en la fotografía o la literatura, no todo en los videojuegos está dicho, hay espacio para nuevas maneras de interpretar y de abordar los temas. Es ahora cuando la tecnología exige nuevos derroteros, debemos estar preparados.

1.2 DATOS CUALITATIVOS SOBRE LOS VIDEOJUGADORES

Millones de personas alrededor del mundo pasan horas entretenidos jugando videojuegos, inmersos en otra “realidad”, adentrados en sus espacios ficcionales. Para el economista Edward Castronova se trata de un “éxodo masivo” hacia los espacios del juego. Y de alguna manera lo podemos observar en las cifras.

Aunque en México la información sobre su importancia es contrastante. Algo importante a tomar en cuenta es la falta de esquema de medición “oficial” que nos diga con datos duros, la situación de los videojuegos en nuestro país. Aunque si nos

ceñimos a mediciones regionales de América Latina, organismos de evaluación internacional, nos muestran datos sobresalientes acerca del consumo y el uso en dispositivos, así como la tendencia del comportamiento de los usuarios y oportunidades de empleo en esta región.

A nivel global los jugadores se cuentan por millones, tan sólo en Estados Unidos suman 183 millones de video jugadores activos, 4 millones en el Medio Oeste, 10 millones en Rusia, 105 millones en la India, 10 Millones en Vietnam, 13 Millones en Centro y Sur América sin contar a México, 15 millones en Australia, 17 en Sur Corea, 100 millones en Europa y 200 millones en China (McGonigal, 2011, p. 3), el éxodo masivo nos sugiere un resquicio de oportunidad para abordar otros mundos.

Tan sólo en México según datos de NewZoo (2014) el país ocupa el sitio 14 a nivel mundial en lo referente al consumo y el segundo a nivel regional, superados por Brasil, aunque comparado con la población de ambos países México quedaría en primer lugar con más de 10 millones de jugadores.

De acuerdo a datos analizados por la Entertainment Software Association (ESA, 2014) los jugadores promedio del mundo han estado jugando juegos de video por al menos 12 años, los jugadores adultos han jugado 14 años y los hombres en general tienen 16 años jugando, mientras que las mujeres tienen 12 años. A partir del 2013 la edad de los jugadores promedio es de 30 años y por supuesto no todos son hombres pues el 47% del total de jugadores son mujeres.

En los hogares norteamericanos el 44% cuentan con consolas en el hogar exclusivamente dedicadas a los juegos y tienen en promedio dos consolas por casa, esto sin contar dispositivos móviles como tabletas, celulares, entre otros.

Contario al estereotipo, quienes compran videojuegos de manera frecuente son personas de 35 años. Además los videojuegos están creciendo y ahora no están sólo en las salas de juegos o en las salas de nuestras casas, se encuentran gracias a las nubes virtuales disponibles todo momento y en todas partes.

Al respeto de juegos conectados a internet el 15% de los jugadores más frecuentes pagan suscripciones por jugar juegos en línea, el 35% solo juega en teléfonos inteligentes, mientras que el 25% juegan en un dispositivo portátil. El 85% de los

padres conocen de la clasificación del *Entertainment Software Rating Board* (ESRB por sus siglas en inglés de la Junta de Clasificación de Software de Entretenimiento) que tipifica el contenido con la clasificación adecuada del juego de acuerdo a la edad; “E” para todos, “T” para adolescentes y M para adultos (Ilustración 2). Lo cual según sus cifras desmitifica la falta de información sobre la aptitud y contenido de los juegos, de manera que pueden tomar decisiones que consideran adecuadas para sus familias.

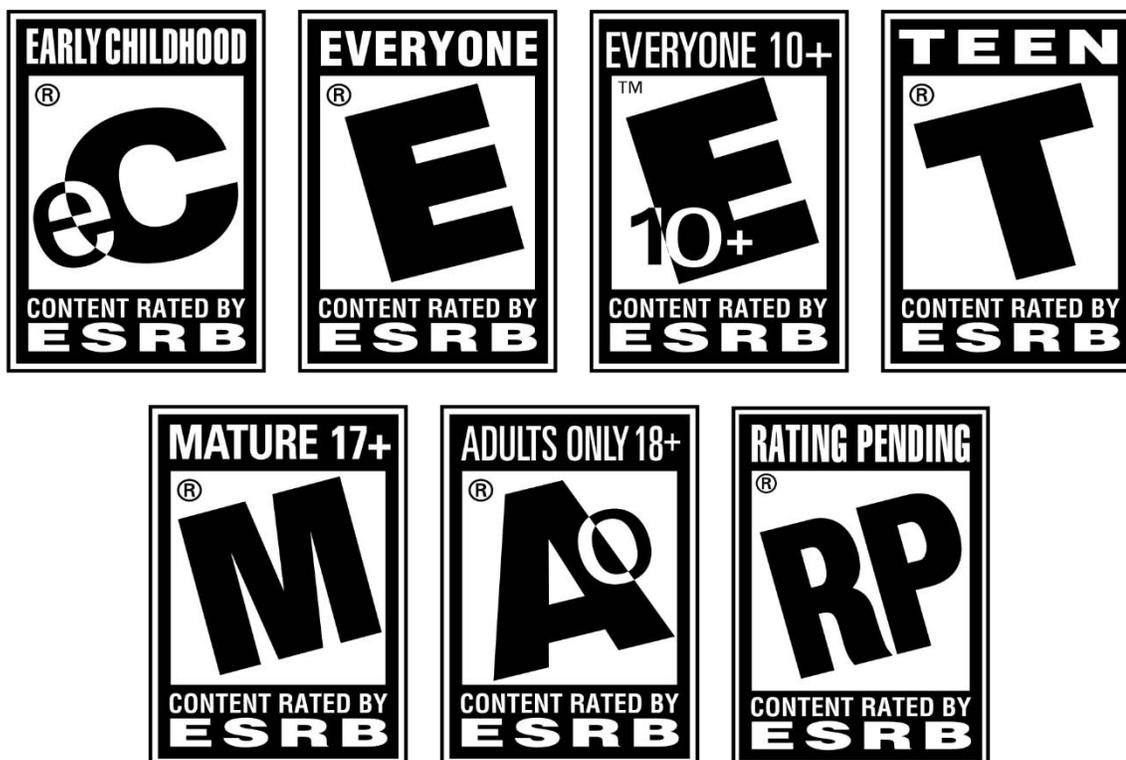


Ilustración 2 Categorías de clasificación según la Entertainment Software Rating Board (ESRB, 2015)

Por último un 62% juegan con otros jugadores, ya sea en persona o en línea, es decir la mayoría no son jugadores aislados sino conectados con otros jugadores que pueden estar gracias a internet en cualquier parte del mundo y prácticamente a cualquier hora. En concreto los videojuegos están aquí y están para permanecer por un buen rato.

1.3 EL JUEGO ES COSA SERIA (DIFERENCIAS ENTRE *PLAY* Y *GAME*)

Es importante recalcar que el concepto de juego es un vasto territorio de exploración, interesante y complejo debido a que la definición la han abordado, antropólogos,

psicólogos, filósofos, diseñadores de juegos y ludólogos, entre otros, con la firme intención de encontrar una exitosa definición común sobre el término. Algunos de ellos, lo relacionan con la acumulación de poder simbólico, el aprendizaje, el desarrollo psicosocial-social y el despertar de la imaginación, elementos que construyen al paso del tiempo pilares importantes para la vida adulta.

Estamos tan inmersos en sus mecanismos internos en términos de acción y epistemología que nos resulta muy difícil sobre pasar sus límites y observarlo de una manera neutral. Para ir resolviendo estos problemas realicemos una primera dicotomía lingüística. En francés y en inglés (el idioma del que proviene la mayoría de los estudios) hay importantes diferencias e investigaciones entre *play* y *game* y dificultades con la palabra *jeux* y jugar (verbo) y el juego (sustantivo). Debido a que es crucial para entender otros conceptos más adelante, pondré entre paréntesis a cual concepto me estoy refiriendo, para facilitar este primer acercamiento.

Pero antes de entrar en detalles, es importante introducir el tema a través de los denominados “círculos mágicos” del historiador holandés Johan Huizinga en su célebre libro *Homo Ludens* (1938), ahora un clásico para abordar el tema del juego (play), utilizó la metáfora de los círculos para describir los mundos temporales en los que nos desenvolvemos dentro de la vida cotidiana, refiriéndose a la tradición poética que compara al mundo con un escenario, donde cada individuo desempaña o juega su papel.

Johan Huizinga aclara que la función de estos círculos sirve para la ejecución de una acción que se consume dentro de estos lugares llenos de magia de manera específica. En este sentido, entrar a un “círculo mágico”, es entrar al campo del juego, donde existe un orden propio e incluso absoluto dentro de ese espacio. Ellos están potencialmente en todas partes, pues las experiencias de la vida permiten compartir elementos divertidos, alegres, juguetones.

Cuando se entra en estos círculos, se suspenden ciertas creencias, activamos otras o nos adaptamos a las reglas que existen dentro del círculo, por ejemplo: cuando estamos en un congreso nuestro comportamiento es distinto a cuando nos encontramos con la familia, en cada juego hay reglas, roles e incluso un ritual.

Funcionan dentro de un tiempo y espacio determinado, basados en un sistema de reglas, en un marco de libertad e interacción de personas dispuestas a participar para llevar acciones sin consecuencias materiales. Huizinga sugiere su existencia para bordear los límites entre realidad y un mundo de juego. Por esta razón todos los espacios son un potencial de juego (círculo mágico) que le da sentido a la ocupación vital de ese lugar.

Para el historiador, el juego tiene más antigüedad que la cultura, es una actitud intuitiva, tanto física como imaginativa, jugar constituye formas culturales y modalidades de significado que facilitan las normas y códigos de semiótica de la sociedad, por decirlo así, es una experiencia fuera de la vida cotidiana pero parte de ella, aunque suene contradictorio en realidad se trata pues de un componente vital de todas las culturas pero que se suma aparte, como un elemento inmaterial que se diferencia de la vida corriente (Huizinga, 1938, p. 12).

Quizás por ese elemento inmaterial en 1958 el filósofo francés Roger Caillois centrando su investigación en la palabra juego (jeux), y retomando muchas de las ideas de Huizinga, comenzó a atomizar el concepto de otra manera y en su libro *Les Jeux et les Hommes: Le masque et le vertige* categoriza el juego como un “espectro” que divide a los juegos y la práctica del juego, explorando dos vertientes importantes, donde jugar (play), en un extremo, es una actividad espontánea y desestructurada, es algo que alguien hace pero también es el nombre de una cosa, y en el otro extremo, la práctica del juego (game) está basada en reglas y es una actividad explícita.

Para los juegos Coillois tenía diferentes categorías, dos en general y cuatro para determinados tipos de juegos. Las divisiones generales son:

1. Paidea: Juegos libremente organizados
2. Ludus: Juegos altamente organizados.
 - a. Agon: Juegos que se basan en la competencia o en los conflictos como en los partidos y las carreras.
 - b. Alea: juegos anidados en el azar y la suerte
 - c. Mimicry: Simulación o producción de la creencia.
 - d. Llinx: Juegos fundados en el vértigo o mareos como en la montaña rusa.

Estas clasificaciones no demostraban su relación entre sí, pero el hecho de que existan simples conexiones entre ellas demostraría el infinito potencial y las distintas experiencias que ofrece el juego. Coillois ponía en relieve por primera vez que el juego (game) implica trabajo, retos, reglas y sobretodo metas, diferente al concepto jugar (play).

En un artículo publicado en la revista digital sobre estudios de juego, Bo Kampmann Walther (2003), comienza a aproximarse al concepto de juego (play) explicando que se trata de un “territorio abierto en el que la fantasía y la construcción del mundo, son factores cruciales”, retomando el argumento de espectro y círculos mágicos para transformarlos ahora en territorio de “fantasía”.

En estos términos Baterson (1972) expone que el juego (play) es paradójico, ya que está a la vez dentro y fuera de nuestro espacio semántico social. El juego habla acerca de sí mismo, en un ejercicio de *metacomunicación* que se refiere exclusivamente a sí mismo y no como cualquier fuente o receptor externo, aunque bien puede ser compartido y transmitido con otra referencia a un código. Jugar es auto generado (autopoetic) y auto motivado (autoteletic).

Sintetizando las propuestas de las investigaciones sobre el juego (play) en particular, en resumen se dice que:

- Constituye parte importante de la cultura
- Es Intuitivo: fantasioso e imaginativo.
- Se trata de un acto voluntario, libre y espontaneo.
- No es estructurado: es un territorio abierto e inmaterial con límites de tiempo y espacio.
- Es una función llena de sentido.
- Paradójico: fuera y dentro de nuestro espacio normal que se comunica así mismo y se comparte a la vez.

¿En qué momento el jugar (play) se convirtió en juego (game)? El juego (game) implica pensamiento abstracto, relaciones complejas y roles más elaborados. En ningún otro momento de la historia nos hemos enfrentado a la posibilidad del juego, en tantas formas, géneros y plataformas como actualmente.

Jane McGonigal (2011) en su libro *Reality is Broken: Why Games Make us Better and How they can change the world*, considera que pese a todas las variables de juego existentes hay cuatro características que lo definen y son: las reglas, las metas, un sistema de retroalimentación y una participación voluntaria. Estos rasgos se pueden observar en todos los juegos, de los más sencillos a los más complejos, es decir se trata de una estructura más profunda también se puede observar en los videojuego.

A principios de los 90 el filósofo Bernard Suits (2005, p. 55), en su libro *Grasshopper: Games, Life and Utopy*, argumenta que el juego se puede definir como una actividad elegida libremente, regida por reglas que complican o favorecen las acciones que los jugadores realizan para enfrentarse a todos los obstáculos que sean necesarios para ganar, “jugar un juego es un intento voluntario para superar los obstáculos”.

Regresando a la taxonomía de Coillois nos ayuda a entender un poco más sobre la naturaleza del juego, estructurando su valor y fragmentando sus alcances pero en realidad provee reflexiones débiles sobre juego (game) como tal. Son los rasgos que propone McGonigal antes citados los que tienen un avance importante y que logran abarcar el contexto de los videojuegos en general y que tienen su origen en la reflexión filosófica de Bernard Suits.

Otro libro importante que provee un examen riguroso sobre el juego y su modelo es el de Jesper Juul (2011) *Half-real: Video games between Real Rules and Ficcional Worlds*, que considera que los juegos son un sistema formal basado en reglas, con resultados variables y cuantificables donde a diferentes resultados, se le asignan valores, donde el jugador aplica un esfuerzo para influir en el resultado y las consecuencias son opcionales y negociables.

El juego además, desde la perspectiva socializadora, implica también un aprendizaje de roles sociales. Pues su capacidad de generación simbólica, lo convierte en eficaz agente de transmisión de valores y actitudes de la sociedad. En otras palabras “los juegos son situaciones inventadas que permiten la participación de mucha gente en algún patrón significativo de su propia vida corporativa” (McLuhan, 1996, p. 253). Por su parte lejano de las implicaciones socioculturales, Walter (2003) propone que el

juego se trata de áreas confinadas, que desafían la interpretación y la optimización de las reglas y prácticas, con sus límites de tiempo y espacio.

Todos los autores aportan información relevante sobre el juego. En concreto y tomando algunas ideas más frecuentes en los conceptos antes expuestos, el juego (game) implica las siguientes consideraciones:

- Tienen un sistema de interacción;
- Un sistema formal;
- Metas: variables y cuantificables;
- Participación voluntaria;
- Proceden de acuerdo con las reglas que delimitan sus posibilidades;
- Tienen implícito conflictos que deben ser resueltos;
- Son estructurados: tienen reglas;
- Se transmiten y se comunican a través de un código.

El juego (game) se distingue principalmente de jugar (play) por ser una plataforma compleja debido a la organización. En general se puede definir al juego (game), como un sistema de actividades con reglas, metas que requiere de condiciones para ganar y donde es necesaria la interacción voluntaria del participante, si alguna de estas características falta, deja de ser definido como juego. Está claro que un videojuego conduce al acto de jugar (play) y mantiene la estructura propia de un juego (game). ¿Pero qué son los videojuegos? y ¿cuáles son sus características?

1.4 ¿QUÉ SON LOS VIDEOJUEGOS?

La variedad de respuestas a esta pregunta es tan grande como la diversidad de disciplinas del pensamiento que han abordado la complejidad de los videojuegos y los distintos conceptos que se han empleado en momentos clave de su evolución, sumado a la enorme cantidad de oferta en dispositivos y géneros. Por estas razones, para tener una visión más clara sobre este fenómeno, abordaré primero el tema desde el punto de vista lingüístico, para continuar con la relación que hay entre los distintos conceptos según diversas escuelas, procurando mostrar las similitudes para consensuar una

definición interdisciplinaria que servirá como cimiento para futuras referencias. Por último, observaremos otros caminos importantes que se integran al tema de los videojuegos los cuales desglosaré por separado, de tal forma que el concepto quede claro, así como sus implicaciones y áreas de oportunidad.

1.4.1 EN BUSCA DE UNA DEFINICIÓN

Como se ha mencionado el juego es tan ancestral como las palabras, la música y la creación de imágenes. También es parte integral de la construcción del significado del ser humano y como agrega Eric Zimmerman (2014) en su texto, *Manifesto for a ludic century*, “el juego es el primer sistema interactivo que nuestra especie inventó”, por lo cual es inevitable pensar que en algún momento, este sistema evolucionaría para adaptarse a las nuevas exigencias de nuestra especie.

Gracias a la tecnología digital el juego ha resurgido, con una energía vigorizante. Esta fuerza admite nuevas relaciones, por supuesto, más intrincadas y menos sencillas de segregar, pues el juego se ha convertido en un eslabón importante para entender nuestra actualidad, y una de sus vertientes, la podemos advertir en su evolución como videojuego.

Es importante mencionar que la popularidad del término “videojuego” contrasta con la falta de especificidad clara sobre el concepto, quizás porque en muchos de los libros revisados en esta investigación, su significado se da por supuesto, aunado a la multitud de posibilidades que presenta el mercado de los videojuegos. Copilar las definiciones no necesariamente nos lleva a un consenso sobre su significado pero si nos acerca a los matices e implicaciones.

Los componentes gramaticales de la palabra *videojuego* son el resultado de una conjunción de dos términos, por un lado tenemos *video*, etimológicamente la palabra proveniente del latín *vidĕo*, conjugación del verbo latino *ver* y significa “yo veo” y por otro lado *jugar*, también del latín *iocus*, que en su segunda acepción, de acuerdo con la 23.^a edición de la Real Academia Española de la Lengua, refiere al “ejercicio recreativo sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde”, mientras que el vocablo *videojuego*, según la REA se refiere al “dispositivo electrónico que permite, mediante mandos apropiados, simular juegos en las pantallas de un televisor o de un ordenador”.

Aunque en ocasiones en español se hace alusión al término para referirse tanto al software como al hardware.

Este primer acercamiento, permite observar rasgos importantes en el concepto como la necesidad de un dispositivo electrónico, el uso de mandos que permiten la interacción e inclusive, una simulación de juego proyectado en un ordenador o televisión, aunque dicho criterio limita otros dispositivos como tabletas, celulares o consolas portátiles, además de que supone una simulación de juego, cuando algunas posturas alrededor argumentan que el juego mismo, estás sucediendo entre la interacción.

Las definiciones van de la mano con la sistemática evolución de los videojuegos lo que parecía ser una definición satisfactoria para los juegos *Tenis For Two* (1958) o *Space Invader* (1978) no embona en los mismos parámetros que *World of WarCraft* (2014). No obstante existen dos posturas importantes derivadas de los diversos estudios sobre el juego que nos dan una mejor apreciación sobre el tema, la que presenta la teoría narrativa y la ludología.

Las aproximaciones narratológicas, consideran que el videojuego, es determinado como una nueva forma de texto visual e interactivo, centrando su interés en estudiarlo como medio de comunicación. La mayoría de sus argumentos, fueron construidos con elementos comparativos en relación a las películas y la televisión, en términos de representación y narración diegética.

En esta escuela el francés Stéphane Natkin (2004, p. 22) considera que el videojuego “se refiere a un trabajo audiovisual e interactivo cuyo principal objetivo es entretener a los usuarios/ espectadores y que utiliza para su ejecución una máquina basada en la tecnología informática”, como podemos observar su interés tiene un valor como medio de comunicación. En este caso el videojuego supone una interacción articulada de imágenes, sonidos y textos escritos que parecen consensuados a la hora de definir el concepto sin embargo, la interactividad y el juego parecen un poco desdibujados en esta definición.

Otros acercamientos dejan de lado las comparaciones con diversos medios para enfocarse en estudiar el juego en sí. Es el caso de los ludólogos, quienes observan

principalmente al juego expresado dentro de este medio digital, y destacan la singularidad del juego empleando una gran gama de enfoques para conceptualizarlos, ocupando recursos más amplios y ricos, abrevando desde el diseño hasta la filosofía para legitimar sus teorías.

Uno de los más destacados investigadores en esta área es Jesper Juul, quien describió a grandes rasgos, en el diccionario anexo de *Half-Real* al videojuego, como:

“un juego al que se juega usando el poder de una computadora y una pantalla de video, entendiendo el juego como un sistema de reglas con resultados variables y cuantificables donde el jugador ejerce esfuerzo con el fin de influir en el resultado”(Juul, 2005, p. 22).

Para Juul la computadora es parte del sistema de juego, más que un detonador, los juegos han cambiado para modificar el modelo clásico de juego gracias a las computadoras, que ahora son quienes ponen las reglas pero es el ser humano quien se encarga de ejecutarlas y en el proceso jugar.

El hecho de limitar a los videojuegos a una actividad lúdica, borraría las posibilidades instructivas o educativas, olvidando el potencial didáctico. Si bien el presente trabajo entiende a los videojuegos como una forma de juego y entretenimiento, el concepto deja de lado el potencial pedagógico de algunos juegos que pueden ser utilizados para enseñar.

En este tenor, los diseñadores Katie Salen y Erik Zimmerman (2004, p. 86) en su obra *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, integran al dispositivo electrónico como parte de los juegos digitales y lo definen como parte elemental del juego, dentro del sistema del juego, no fuera de él, como detonador. “El hardware de la computadora y software no son más que los materiales de los que el juego se compone”.

Un tanto contrario al concepto acuñado por Diego Levis (1997, p. 27) quien considera que el videojuego se trata de un “entorno informático que reproduce sobre una pantalla un juego cuyas reglas han sido previamente programadas”. El conjunto de condiciones que Levis propone son muy similares a las del británico Grant Tavinor (2009, p. 26) quien advierte al videojuego como un medio digital, cuando está destinado a proporcionar “entretenimiento mediante el empleo de uno o ambos de los siguientes modos de compromiso: reglas y jugabilidad, objetivo o ficción interactiva”.

Si bien estos estudios han formado un campo amplio y comprometido, la tendencia sigue siendo hacia el relato tecnológico, calculando la dinámica del juego como interés primario sometiendo tanto a los jugadores y el cuerpo de los jugadores (las emociones y la mente) a algo “hecho para el juego”, al respecto, las aproximaciones planteadas por Helen Thornham (2011, p. 2) en *Ethnographies of the Videogames* son las de considerar que “el cuerpo de los jugadores debe incluirse como elemento central en los juegos”, de tal forma que obligue a reconocer “la corporeidad de la experiencia del juego”. Es inevitable pensar a los videojuegos sin un dispositivo electrónico o artefacto digital pero es imposible concebirlo, sin el factor principal, el jugador y en particular el cuerpo del jugador.

Los límites de las distintas posturas reflejan la complejidad que el juego ha alcanzado, algunas aparentemente contradictorias. A su vez, existe una dificultad por fusionar una definición que englobe las características del videojuego con las propias del hecho de jugar. Esto no quiere decir que no tengan ciertos ejes primordiales que se comuniquen, aunque para esta investigación será de mayor utilidad concentrar los esfuerzos, en una definición funcional de lo que significa el videojuego.

Podríamos concluir, tomando de las diferentes corrientes que el concepto de videojuego tiene como elementos incondicionales; un sistema audiovisual interactivo cuyo principal objetivo es guiar a los usuarios/espectadores al juego y que para su ejecución, utiliza un dispositivo informático.

A lo largo del trabajo se recurrirá al vocablo para referirme tanto a los juegos exclusivamente lúdicos como aquellos que pueden presentar amplias potencialidades dinámicas o educativas siempre y cuando sigan manteniendo su componente lúdico.

Sirvan las anteriores definiciones como pinceladas técnicas de las cuales nos apoyaremos para incursionar de manera sencilla en las características, implicaciones e interacciones que nos permitirán observar una configuración más clara sobre la franquicia de *World of Warcraft*. Es momento de pasar a la explicación de los videojuegos en la industria, como fenómeno social y cultural.

1.4.2 INDUSTRIA

Cada vez más gente en el mundo juega y al irse democratizando el juego, deriva en un impacto significativo en la economía. Debemos tener claro que los videojuegos no son productos accidentales, fruto de la casualidad, de generación espontánea, creados gracias a la buena fe de un pequeño grupo de soñadores, pese a las múltiples historias de juegos *indie* (creados por pequeños estudios de manera independiente sin enormes presupuestos) desarrollados en el *garage*, en el sótano o en patio trasero de la casa de algún desarrollador. Los videojuegos están hechos por un grupo de gente a menudo capacitada, inteligente y de distintas disciplinas, contratada por grandes compañías con una estructura real de producción y desarrollo.

Los juegos de video son un negocio para quienes los crean y los venden, sujetos a la economía mundial, competencia entre consolas y la variedad de oferta de propuestas de otros estudios de producción, factores que influyen en el mercado de los videojuegos y procuran su desarrollo.

A lo largo de más de sus 50 años de evolución y a medida que la tecnología lo permite, los videojuegos han adquirido una serie de características y capacidades nuevas, quizás como ningún otro medio anterior, combinando varios lenguajes audio visuales, interactividad, conectividad y gran proceso de información, todos estos elementos unidos en un mismo soporte que se han traducido en un atractivo indispensable en la vida contemporánea y un referente para la economía global.

De acuerdo a datos compilados por la *Entertainment Software Association* (ESA: 2014) la industria a nivel global ha pasado de los \$6 mil millones de dólares que facturaba en 2003 a los 57mil millones anuales, superando de lejos las ventas de la industria musical y la cinematografía (películas y DVD combinadas). Por su parte la industria de los videojuegos en los Estados Unidos alcanzó ventas al por menor de \$15.2 mil millones de dólares perpetuando su escaño como la industria más sólida a nivel mundial. En ese país el total de empleos directos e indirectos dependientes de la industria del videojuego superan los 146,000, año con año.

Aunque México tendría el primer lugar por la cantidad de población en cuanto a número de consumidores de Centro y Sur América, las cifras contrastan con la cantidad de

producción nacional de videojuegos que apenas llegan a los cientos, pues a la fecha existen 177 empresas de videojuegos, de las cuales 100 están activas según la firma Motor de Juegos, que cada año hace un balance sobre la industria de desarrollo en México, mientras que el mercado estadounidense, el más sólido del mundo, emplea directamente a más de 42,000 personas cada año en 36 Estados de los 50 del país y en 2012, estos empleados recibieron una ganancia total por más de \$4 mil millones de dólares (Motor de Juegos, 2013).

En México algunos analistas del sector como Gonzalo Phill Sánchez, consideran que no hay profesionales en el mercado porque México llegó tarde para producirlos,

“No hace falta talento, hay mucho, se trata de geografía y de mercado. En México siempre ha habido acceso a juegos de Estados Unidos, Europa o Asia y en otros países como Brasil, su economía era tan cerrada que no les llegaba nada, entonces por necesidad, empezaron a producir sus juegos” (Chávez, 2014).

Aunque las cifras son alentadoras, por tratarse de un sector incipiente y joven el mercado de los videojuegos en el mundo muestra gran tenacidad y una capacidad única de adaptación. De acuerdo con la firma PricewaterhouseCoopers (PwC) citado por Promexico (Promexico, 2014), el mercado para videojuegos en México va en aumento ya que en 2012 el total en volumen de negocios fue de mil 200 millones de euros (unos mil 600 millones de dólares), el mercado interno mexicano alcanzó un valor de 664 millones de dólares, ubicando al país entre los 15 mercados de videojuegos a nivel mundial.

Mientras que nuestro vecino del norte, Estados Unidos añadió al producto interno bruto (PIB) en 2014, \$6200 millones de dólares con unas tasa de crecimiento real anual del 9,7% para el período 2009-2012(ESA, 2014). Se calcula que el crecimiento promedio anual de ese sector es el más alto de Norteamérica con alrededor del 8.0%. Cabe destacar que los costos de producción de esa industria en territorio mexicano son 42% menores que en Estados Unidos y 30% menores que en Canadá.

Más allá de los datos, podemos observar que la industria dista de ser uniforme, en términos de ganancias. La fábrica mundial de videojuegos queda en pocas manos, el mercado de las videoconsolas, Microsoft, Sony y Nintendo así como las distribuidoras EA, Activision, Konami, Ubisoft y THQ son los que dominan el mercado. El control de

las finanzas del juego, las licencias y el marketing permite a estos gigantes cosechar la creatividad de miles de desarrolladores de videojuegos (Dyer-Witherford, 2012, p. 242).

El 90% de los ingresos en la industria de los juegos es generado por el 10% de los títulos. La industria está dominada por títulos AAA (son aquellos juegos que requieren una gran inversión económica, mucho capital tanto en recursos como en personas e ideas. Usualmente son juegos que levantan mucha expectación gracias a las campañas de marketing), que podemos observar en escaparates de las tiendas con títulos como: *Destinity*, *Metal Gear Solid*, *Sunset Overdrive* o *Halo*.

Las versiones para consola de última generación rondan por los \$999 (Planet, 2014) en México mientras que los de PC por lanzamiento se encuentra en entre los \$250 a \$300, aunque el precio varía en otros países. Por lo general esta cantidad se divide entre los diferentes actores de la industria. La diferencia entre los precios de las consolas y los juegos de PC es porque los desarrolladores deben pagarle a los distintos fabricantes de las consolas donde se podrá jugar el juego, mientras que los de PC son más fáciles de copiar y deben de mostrar precios atractivos para disuadir a la piratería.

Para el año 2007 los presupuestos de desarrollo de “títulos Triple A” se dispararon entre los \$5 y los \$15 millones de dólares con un programa de producción que puede ir de los 18 a los 36 meses. Y el desarrollo es sólo una parte pues la comercialización puede ejecutarse en un rango de \$1 a 10 millones de dólares por título.

Los desarrolladores también pueden liberar títulos de presupuestos más bajos que no alcanzan el rango de AAA, conocidos como “títulos independientes”. Tales juegos pueden tener presupuestos de desarrollo que van del medio millón de dólares hasta un millón, con presupuestos de marketing proporcionales. Estos títulos tienen 12 a 18 meses en desarrollarse.

Por último los “títulos de valor” reciben recursos económicos más limitados pues sus presupuestos van de los \$100mil a los \$300mil dólares. Curiosamente en los últimos años, estos títulos han aumentado su calidad y en algunas acciones estudios tripe A han comprado sus licencias para explorar mejor sus proyectos que en ocasiones se

limitan a menos de 10 desarrolladores. Estos proyectos son beneficiarios directos de las herramientas open source (Software o Hardware de código abierto que no necesita pagar alguna licencia para ser trabajado) y middleware (Software o conjunto de ellos que permiten interactuar o comunicarse con otras aplicaciones) herramientas importantes que ayudan a crear una o más áreas del desarrollo de un juego que pueden competir con las herramientas que se utilizan para el desarrollo de títulos de alto perfil (Egenfeldt-Nielsen, Smith, & Tosca, 2008, p. 17).

Si bien muchas de las compañías de videojuegos se han convertido en empresas globales, existe una necesidad constante de innovación, creatividad y la creación de nuevos juegos para públicos cada vez más exigentes. Los problemas surgen cuando el modelo de negocios adoptado actualmente sugiere que hay una reducción en la producción de juegos, por la adopción de licencias y la consolidación, con la intención de reducir el riesgo de inversión y aumentar sus rendimientos. Estas estrategias tienen mucho en común con las estrategias culturales más tradicionales (Kerr, 2006, p. 72) En este sentido el autor de *The business and culture of digital games*, observa que:

Una debilidad (de la industria) es que mucho del trabajo político-económico hasta la fecha se centra en el mercado formal, mientras que tiende a ignorar el trabajo de académicos, artistas y grupos de usuarios/fans que operan en los márgenes del mercado (Kerr, 2006, p. 73).

La industria está pasando por momento importante de renovación al tener públicos cada vez más amplios, distintos al estereotipo clásico de jugador del pasado que sólo quería disparar. Ahora son consumidores mucho más sofisticados que demanda todo tipo de incentivos culturales que los juegos tradicionales no necesariamente satisfacen.

1.4.3 CULTURA

Está claro que los desarrolladores tienen que tomar en cuenta los factores culturales y las tendencias si esperan vender con éxito un videojuego. Pero también es cierto que existe un impacto en la cultural gracias a los videojuegos. Es decir, por lo menos en dos sentidos que se alimentan y se complementan uno al otro para crear un ecosistema cultural de grandes dimensiones y de igual profundidad.

Por ejemplo: videojuegos como *World of Warcraft* son muy populares, no sólo por la gran cantidad de gente que está conectada a internet jugando es su plataforma sino por el conjunto de espacios que los jugadores crean para retroalimentar su afición, llámense: foros, videos *gameplays*, análisis, retrospectivas, videos reseñas, sitios de fans e incluso teoría sociales, políticas, económicas y filosóficas sobre este juego. Otro sentido en sentido contrario es *El señor de los Anillos Online*, que abreva de los famosos libros de J. R. R. Tolkien quien a su vez sintetizó en sus historias, leyendas, relatos orales y su contexto social para crear sus propios relatos, aunque el juego se enriquece de las aclamadas películas.

Muy de la mano con la tecnología el videojuego se ha posicionado en una de sus aristas como un fenómeno popular que nuestra sociedad experimenta. Su poder de persuasión es un vehículo clave para compartir información, que cumple importantes funciones en la perpetuación de estereotipos así como distintos elementos que en suma, confirman el hecho de que pueden ser entendidos como un fenómeno cultural que afecta de manera directa a la sociedad.

1.5 EVOLUCIÓN DEL VIDEOJUEGO A TRAVÉS DEL TIEMPO (BREVE HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS)

Su pasado es brumoso pero su consolidación es más clara. Se trata de un producto de la posmodernidad, evidente remante del conflicto bélico, el cual sin embargo, ostenta una posibilidad dinámica de diversión, en muchos casos opuesta a la destrucción y combate, valores importantes que lo matizaron desde sus orígenes pero que en gran medida, se han reinventado y transformado a gran velocidad.

Como ya se ha mencionado, los videojuegos tienen más de 50 años de historia entre nosotros, sus características desde su primera aparición siguen transformándose a una velocidad vertiginosa, elemento propio de la época en la que aparecieron los primeros juegos y con un potencia de explotación singular a la de otros medios de comunicación, al que se le siguen añadiendo características, sin dañar ciertos preceptos básicos del medio, propios de la tradición y contexto en el que surgieron.

Pero ¿cómo comenzó todo? Bueno la respuesta es complicada y se hace nebulosa con el paso de los años. Algunos historiadores y especialistas de los videojuegos le

atribuyen a Busnell, fundador de Atari el peso de padre de los videojuegos, aunque se ha legitimado en los medio de comunicación, sus prácticas más bien permitieron el nacimiento de una industria. Muchos han rastreados los orígenes del medio desde un antepasado menos espectacular, con reminiscencias de la Segunda Guerra Mundial, un subproducto en medio del conflicto bélico posterior, conocido como la Guerra Fría y en consecuencia producto del desarrollo tecnológico nuclear y la carrera aeroespacial.

1.5.1 PRIMERA GENERACIÓN: BASE TECNOLÓGICA

El debate sobre sus orígenes es tan múltiple y de diversas voces, como su interés por definirlo. Si consideramos que un videojuego es cualquier dispositivo electrónico que muestre el uso de un dispositivo de salida de video, podemos rastrear sus primeros pasos a principios de 1947 en el *Dispositivo de Entretenimiento para Tuvo de Rayos Catódicos*, patentado por un par de pioneros de la televisión norteamericana, Thomas T. Goldsmith, Jr. y Estle Ray Mann quienes se inspiran en las batallas de radares de la Segunda Guerra Mundial para su creación. El juego consistía en un artefacto que empleaba ocho tubos de vacío para simular el lanzamiento de un misil, a una serie de objetivos. Disponía de un par de mandos para ajustar la velocidad y la curva de la trayectoria, que debido al alto costo de producción nunca fue lanzado al mercado, sin embargo se trata de los pioneros y que marcarían la pauta para transformar la relación existente entre la tecnología y el hombre.

El juego *Tennis For Two* (Ilustración 3) creado en 1958 por el físico estadounidense William A. Higinbotham (había trabajado para el proyecto Manhattan, empresa que entre otras cosas se encargaría en la segunda Guerra Mundial de desarrollar la primera bomba atómica antes que otras naciones), gran aficionado al Pinball (juego electromecánico que concite en impulsar con un resorte una bola que corre por un tablero con diversos diseños ornamentado que otorgan al contacto con la bola ciertos puntos), consistía en una simulación del juego de tenis, donde aparecía en la pantalla una línea horizontal y otra vertical que imitaban una red. Para jugar era necesario calcular cómo golpear una supuesta pelota. La tecnología utilizada era mediante un osciloscopio y un ordenador analógico empleado para el cálculo de trayectoria de

misiles junto con unos mandos simples con una rueda para cambiar el ángulo con el que se pega a la bola y un interruptor para golpear la misma. Pocos en el mundo supieron del juego y debido a que sus componentes eran muy caros y tuvieron que desmantelar el aparato muy pronto pues sus piezas eran muy valiosas.



Ilustración 3: Tennis for two (1958) (Brookhaven National Laboratory, 2015)

El primer juego que comenzó a atraer la atención de un público masivo surgió de un grupo de jóvenes miembros del Club de Modelismo Ferroviario del Instituto Tecnológico de Massachusetts (MIT) que trabajaban en construir una aplicación sofisticada que potencializara las características de la primera computadora que utilizaba una pantalla para visualizar la información, sintetizando en esa pequeña ventana el trabajo de toneladas de metal, cintas, circuitos y chips: la legendaria *Programmed Data Processor*, o PDP-1.



Ilustración 4: Spacewar (1961) (Programmed Data Processor-1, 2015)

Fue a Steve Russell a quien se le ocurrió desarrollar un juego al estilo de combate, en el que los jugadores tuvieran que enfrentarse en un tiroteo espacial dentro de un universo lleno de estrellas al que llamó Spacewar (Ilustración 4) (Computer History Museum, 2014), que según el diseñador Paul Steed en el documental de Discovery Channel *Rise of the Video Game* (2007), la influencia política y el contexto de aquellas fechas, logró que la paranoia soviética se conceptualizara en el juego, “El comunismo te pateará el

trasero. Eso entro a la inconciencia colectiva de la sociedad, el juego evidenciaba que estábamos asustados”.

En todo caso el ingeniero Ralph Bear; inmigrante alemán que provenía de los albores de la segunda guerra mundial, un hombre con experiencia en la radio y la televisión, en agosto de 1966 gracias a los adelantos tecnológicos del momento, creó “la caja café”, considerada la primera consola casera, *Magnavox Odissey Home Entertainment System* (Ilustración 5) que contaba con 12 juegos muy sencillos, todos relacionados con los deportes. Este primer sistema casero de videojuegos no contaba con sonido y los jugadores debían memorizar sus puntuaciones, su reducido hardware no contaba con un sistema de medición incluida y debías pegar una especie de acetato a la televisión para jugar. Aparte, era escandalosamente cara y tuvo pésimos anuncios que no le permitieron despegar.

THIS IS ODYSSEY™



Ilustración 5: Magnavox Odyssey Home Entertainment System Considerada la Primera Consola (Game Museum, 2015).

Hasta este momento Russell y Bear hicieron grandes aportes en la industria, aunque ninguno de sus productos pudo sobresalir como empresa, no obstante, cada uno en su tiempo, logró reinventar y acomodar los cimientos. Juntos contribuyeron para que la siguiente generación lograra el éxito deseado y pudiera crear una máquina que cambiaría la manera de jugar en el mundo.

A principios de la década de los 70 aparece en la escena pública un juego *arcade* (nombre genérico de las máquinas recreativas disponibles en lugares públicos) llamado *Computer Space*, consistente con la tradición de juegos espaciales, que a diferencia de sus predecesores, no se trataba de un juego para computadora, era una máquina especial para el juego que se activaba echándole monedas. El problema era su complejidad y la imperiosa necesidad de leer un extenso manual de instrucciones para poder jugarlo con éxito. Refiriéndose a este juego el creador apunta, “para tener éxito tenía que encontrar un juego al que la gente ya supiera jugar; algo tan simple que incluso alguien borracho, en un bar cualquiera, pudiera jugar (*Rise of the Video*

Game, 2007)”, pese a esta complicación Nolan Russell fabricó una tira de producción de 1500 piezas que logró vender completamente a la empresa *Nutting Associates*, como afirma Rodríguez (2011).

Gracia al éxito de sus ventas Russell junto con su amigo, Ted Dabney fundaron la compañía Atari (movimiento que recibe el juego chino *Go*, parecido al jaque del ajedrez: *Atari*) que dominaría la industria de la computación y el ocio desde la década de los setenta hasta mediados de la década de los ochenta. Todo mejoraría con un empleado de Atari, al que se le había encomendado la tarea de clonar un juego visto en el *Odissey*, el ingeniero Al Alcorn, quien decidió no sólo copiar el original sino también añadirle varias mejoras que lo hacían más divertido. Para 1972 el Pong había nacido y se popularizó a escala sin precedentes. Ya no se trataba de un pasatiempo para un grupo reducido de iniciados, ingenieros, físicos nucleares y militares ahora se trataba de un negocio redituable que le exigía contratar más gente y pensar a una escala mayor.

En este punto el competitivo mercado de los videojuegos planteaba dos direcciones: por un lado, el mercado de las consolas caseras, siguiendo los pasos de Ralph Bear y por el otro lado, el mercado *arcade* con Nolan Rushnell a la cabeza. Pronto comenzaron a surgir imitadores a los que Rushnell decidió ganar con creatividad, sacando juegos nuevos continuamente, de tal forma que les fuera muy difícil seguirles los pasos.

Pero Nolan Rushnell no quería solamente el mercado *arcade*, quería todo y sabía del potencial de las consolas caseras, de tal forma que en 1976 le vende a los estudios Warner la empresa Atari, para poder lanzar al mercado una consola con cartuchos intercambiables a la que llamaron Atari Video *Computer System* (VCS) también conocida como 2600. La innovación adicional aparte de los cartuchos era el uso del mando llamado *joystick* con una pequeña palanca y un botón desprendibles de la consola.

El Atari 2600, vendió más de treinta millones de aparatos en todo el mundo en un periodo de diez años por lo que Atari se convirtió en la empresa de mayor crecimiento de la historia de Estados Unidos hasta ese momento (Rodríguez, 2011, p.151). Con lo

que comenzó la era dorada de los videojuegos. Todos ganaban dinero, los desarrolladores de juegos para cartuchos y los mismos creadores de las consolas. Es el momento de prosperidad se dieron éxitos como: *Space Invaders*, *Enduro*, *Megamania*, *Pacman*, *Pitfall!*, los primeros juegos de coches y tanques, uno de los más famoso *Battlezone*, llegó a ser empleado por el Ejército Norteamericano para entrenar a sus soldados.

Después de casi una década de incontables éxitos la industria comenzó a pensar que era imposible ser vencida pero cuando menos lo esperaban, sobrevino una debacle económica importante para la industria de los videojuegos. Por un lado, las recreativas (arcades) dejaron de crecer en sus ventas debido a que cada vez más personas tenían aparatos en casa, por lo que varios locales comenzaron a cerrar. Por otro lado, el surgimiento de las computadoras personales con gran novedad en el diseño como la Apple 2, derivó en que las ventas de videojuegos bajaran pues las computadoras personales proporcionaba la primera plataforma viable para juegos de ordenador, además de que a largo plazo convenía hacer un gasto mayor y comprar una computadora a la que podías someter a varias tareas y sería mucho más útil para toda la familia.

Aunado a lo anterior, por aquellos años, había una sobre producción de video juegos en el mercado y la baja calidad de la mayoría de ellos generó un ambiente de hastío y repetición en los juegos que provocaba volcar sus intereses sobre otros artefactos. Uno de estos juegos y un caso emblemático e fue el derivado de la franquicia de la película E.T., donde le dieron 5 semanas al desarrollador para generar el videojuego de la franquicia. El juego terminó siendo un fracaso, por el terrible diseño. El juego provocó un efecto domino pues Atari dominaba el mercado en aquellos años y necesito de mucha inversión para hacer ese juego lo que derivó en una caída.

Lo principal crisis no fue la monetaria pues estaba en la mesa principalmente la creatividad de la industria y E.T. (Ilustración 6) fue sólo uno de los casos y al paso de los años, se convirtió en el estandarte de un tremendo error y al mismo tiempo, una clara muestra de que la industria no estaba blindada para las crisis.

Sean cual sean las causas, la verdad es que no logró la industria norteamericana resurgir con la misma fuerza que tuvo durante su periodo de esplendor. Para continuar adelante, la industria tenía que reinventar sus conceptos y mejorar los gráficos para que las distribuidoras recobraran el interés por el mercado. Esa esperanza de renovación y cambio no sería norteamericana, vendría de oriente.



Ilustración 6: Collage de Imágenes del juego E.T. (20 Minutos, 2015)

1.5.2 SEGUNDA GENERACIÓN: ATISBOS NARRATIVOS

Contrario a lo que se tenía previsto en el mercado informático, los microordenadores no llegaron a imponerse como una alternativa real a las consolas caseras. La empresa japonesa Nintendo, empresa fundada en 1889 con sede en Tokio (fabricaba barajas en un inicio, sobrevivió a la primera y segunda guerra mundial y se convirtió en lo que se conoce como una *zaibatsu*, nombre que se emplea para describir a una compañía

con gran número de empresas aglomeradas bajo un nombre y que están presentes en casi todos los sectores de la economía) con su consola *Nintendo Entertainment System* (NES) tomó las riendas de los videojuegos en medio de la crisis, con renovada energía. El NES fue recibido con recelo por los distribuidores y especialistas por lo que no fue fácil llegar a un mercado que consideraba que los videojuegos habían pasado de moda, no obstante, a partir de su aparición, comenzó la semilla de grandes sagas de las que aún se sigue produciendo secuelas como: *Super Mario Bros*, *The Legend Of Zelda*, *Ninja Gaiden*, *Final Fantasy*, *Metal Gear*, *Castlevania*, entre otros.

Otra empresa japonesa, Sega, competidora directa de finales de los 80's de Nintendo, lanzó al mercado una consola con gráficos más poderosos que los gráficos del NES, la Sega *Genesis* que tenía como objetivo, colarse en la lista de popularidad entre los consumidores más jóvenes, con una imagen fresca, rebelde y auténtica. Al año de su



lanzamiento, Sega adoptaría una mascota de nombre *Sonic the Hedgehog* (Sega, 2014), un zorrillo azul que se contrapunteaba con el éxito alcanzado por *Mario Bros*, zorrillo que ayudó a la compañía a aumentar sus ventas.

En 1989 Nintendo volvió a transformar el mercado con *Game Boy* (Ilustración 7). Muy pronto se convertiría en un fenómeno de la cultura popular. Contenía características

Ilustración 7: Ejemplar de Game Boy (1989)
(Nintendo, 2015)

similares a los videojuegos portátiles actuales y contenía el *Tetris*, uno de los videojuegos más famosos de todos los tiempos.

Los consumidores acostumbrados a las mejoras tecnológicas del *Genesis*, Nintendo desarrolló una consola con características similares, pero superiores a las de su competencia. El resultado fue el *Super Nintendo Entertainment System* (SNES) que salió al mercado Norteamericano a finales del 91 y logró vender más de un millón y medio de unidades (Goeyens, 2002, p. 157).

En mayo de 1991, Sony anunció que se encargaría de desarrollar un accesorio para la entonces Super Nintendo que le permitiría leer juegos en CD-ROM, entonces lo último en tecnología que prometía un amplio potencial en información y un potente dispositivo de almacenamiento de datos que permitiría mejoras sustanciales en el desempeño de gráficos en el juego. Pero Nintendo desde que logró ese acuerdo estaba muy nervioso al permitirle a Sony tener acceso a los secretos detrás del éxito de su dispositivo al que eventualmente lograría sacar su propia consola. Sus sospechas se dirigían a uno de los líderes detrás del proyecto, el ingeniero Kutaragi, pero no era el interés de la dirección de la compañía, las posteriores decisiones de Nintendo, pronto los harían cambiar de opinión.

Días después del anuncio que le había hecho Sony sobre el Accesorio Nintendo PlayStation, Nintendo decide aliarse con Phillips con la firme convicción de librarse de un futuro rival, estrategia que de ninguna manera le funcionó pues la humillación que provocó en la empresa llevó al presidente de Sony, Nario Ohga, a crear una división de videojuegos liderada por Kutaragi, cuyo objetivo fuera sacar a Nintendo del Mercado (Rodríguez, 2011, p. 170).

El resultado de este conflicto fue el lanzamiento de Sony PlayStation (PS1) en 1994, que llevaría a los hogares dos tecnologías importantes para ese entonces; los gráficos 3D y el CD. Gracias estos factores y que era más sencillo desarrollar videojuegos para este sistema pronto superó a sus competidores. Esta consola representa un portal significativo para los videojuegos que hoy conocemos, no sólo se trataba de seguir jugando en 2D, el hecho de agregar una dimensión fue la posibilidad de entrar a un mundo nuevo, donde jugabas en varias direcciones, habría otro sentido del espacio y permitiría también, para los desarrolladores hacer más profundas las dinámicas del juego.

Para los años siguientes, Sony con las secuelas de PlayStation han sido los líderes del mercado pese a los intentos de Microsoft con sus consolas de Xbox. Es sorprendente pero la tecnología moderna del juego está íntimamente relacionada con los conceptos fundamentales de la tecnología de sus primeros años, combinado con cientos de capas de ciencia y arte para llevar a niveles más ricos en inmersión y expresión (Snead, 2014).

1.5.3 TERCERA GENERACIÓN: ESPACIOS SOCIALIZADORES

Gracias a la reducción de los precios en internet y el acceso cada vez mayor a computadoras en casa, los realizadores de videojuegos vieron una oportunidad de invocación. Parte de las historias de los videojuegos antes descritas, tienen en común que los sistemas informáticos de interacción requerían de una televisión. Sin embargo, existen cientos de juegos que se podían jugar en un ordenador, empezando con los sistemas pioneros que requerían de una computadora enorme en tamaño y capacidad de procesar datos hasta llegar a los MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-playing Game*) que son los juegos más complejos de todo el ecosistema de videojuegos, debido a sus narrativas, su jugabilidad y la gran cantidad de jugadores que desde cualquier lugar del mundo asume el rol de uno de los personajes para interactuar con otros a través de internet.

En 1976 Will Crowter creó un juego para computadora basándose en excursiones de espeleología. Creó un mundo subterráneo de fantasía con el que se podía únicamente interactuar con comandos de texto. El juego se llamó *Colossal Cave Adventure*, mejor conocido como *Adventure*. En el juego te daban una serie de información sobre tu estado por ejemplo: >Te encuentras dentro de un edificio sobre un caballo para un viaje largo. >Hay una llave, una lámpara, una botella de agua y comida. Tu tenías que poner respuestas tipo: >>Toma la lámpara, las llaves y la botella de agua, > llenar la botella e >> ir al sur para que el sistema te respondiera con otro escenario narrativo.

Pronto le pidieron el código pues el juego resultaba entretenido y su creador no tenía intereses comerciales sobre él. Las personas se encargaron de distribuirlo de boca en boca y pronto fueron desarrollando otras aventuras conversacionales con las mismas bases. El juego fue mejorando y pronto surgió *Zork*, inspirado en *Dungeons & Dragons* (un juego de mesa que se considera el primer juego de rol donde se ocupan: tres libros, un lápiz, papel, un tablero). Con la base de texto pronto se le añadirían imágenes que dieron como resultado sagas de calidad como *The Secret of Monkey Island* y *Leisure Suit Larry*. Todos estos juegos se disfrutaban en solitario.

No fue hasta 1979 que un par de jóvenes entusiastas del juego de *Zork*, Roy Trubhasaw y Ricard Bartle, programaron para la Universidad de Essex un juego en el que podía participar muchos más jugadores al mismo tiempo, conversando, colaborando y compitiendo en partidas simultaneas. En honor al juego inspiración de *Zork* lo llamaron MUD (Multi-Users *Dungeon*, o mazmorra multiusuarios). Como su universidad estaba conectada a la red británica, lo dejaron disponible para que todos en el país lo pudieran jugar.

Su juego tuvo un éxito importante, pronto varios imitadores comenzaron a trabajar sobre el código que los estudiantes habían desarrollado. Actualmente existen miles de juegos que tienen como base este tipo de códigos desde: simuladores de vuelo, aventuras de conversacionales, juegos de combate y sobre todo juegos de rol, conocidos como *MUDs*.



Ilustración 8: Escena típica de *Habitat* (1986)
(Atanford.edu, 2015)

Una de las características fundamentales de estos juegos es su capacidad de albergar en un espacio simbólico, una gran cantidad de usuarios conectados que juegan simultáneamente y que el juego continúa operando aunque un jugador abandone la partida. Pero en realidad fue *Habitat* (Ilustración 8) uno de los pioneros en lograr conectar a una gran cantidad de usuarios con juegos

visualmente atractivos y más elaborados. El juego creado en 1986 por *Lucas Films Games* para *Quantum Link Computer Services* (Posteriormente se convertiría en *American Online* o AOL), logró ofrecer a los usuarios una posibilidad de juego donde se engancharan para entretener el mayor tiempo posible a los usuarios. Así permitía que sus servicios de conexión aumentaran y ganaran más dinero. El problema fue que el juego resulto en un éxito sin precedentes y la empresa no tenía la infraestructura para sostener la cantidad de información que consumían los usuarios.

Los personajes estaban representados por personas animadas (avatares) que en general tenían apariencia humanoide en 8 pixeles. Los avatares podían moverse en un espacio bidimensional, hablar con otros personajes, manipular objetos y explorar el terreno. Se trataba de un sistema abierto, modificable por la acción de los jugadores (Levis, 1997, p. 118).

Para mediados de los años noventa cuando internet era más accesible en términos económicos, favoreció la proliferación de juegos multiusuario en línea. El experimento de *Habitat* derivó en enfoques de juegos más relacionados a la interacción entre usuarios y fue entonces cuando la compañía *Origin* (que finalmente lo compraría *Electronic Arts*) logró crear un juego que le daría una de las lecciones más importantes a la industria.

Para ese entonces Richar Garriott ya era famosos por la serie de videojuegos *Ultima* que había creado cuando *Starr Long* lo convenció de que su famosa saga era una maravilla que podría explorarse mucho más en internet. El proyecto *Ultima Online*, marcaría el comienzo de lo terminaría llamándose MMORPG. El producto estuvo listo para hacer las primeras pruebas en 1996. Para su lanzamiento oficial les pidieron a los usuarios fanáticos de la serie que pagaran dos dólares para recibir una copia en sus casas y poder probar el juego. Antes de tres días ya tenías 50,000 personas listas para probar el juego.

En el juego de prueba podías hacer lo que quisieras y pronto se convirtió en un caos. Algunos usuarios comenzaban a robarles a otros, mataban a los más débiles o se molestaban entre sí sin ninguna razón aparente. Cuando el periodo de prueba terminó los creadores Garriott y Long decidieron viajar a cada servidor donde se alojaban los usuarios del juego para darles las gracias. En la mayoría se hicieron despedidas virtuales graciosas pero en uno de los servidores, el más rebelde de ellos recibió a sus creadores con un ataque.

Un personaje llamado Rainz decidió usar sus poderes para crear una cortina de fuego alrededor de Garriott y Long que hiciera más espectacular la despedida. Lord British se rió y dijo << ¿Qué te crees que vas a hacerme? Si soy inmortal>>. Solo que se le había olvidado activar su inmortalidad y murió. ¿Qué mayor prueba del caos que había llegado a reinar en aquellos mundos visuales que el asesinato de su creador? (Rodríguez, 2011, p. 177)

Ultima Online fue agregando reglas y condicionantes importantes, en sus primeros seis meses de vida atrajo a 100,000 jugadores y alcanzado su auge con 250,000. Las compañías vieron con buenos ojos el éxito de ese juego y los problemas que había suscitado la falta de reglas. Por lo que empresas posteriores siempre tomaban como referencia la experiencia de *Ultima Online* para ser más claros en sus reglas.

Pero el juego que verdaderamente comenzó a darle fama a los MMORPG fue *EverQuest*, de Sony Online lanzado en 1999, el juego vaticinó el futuro de los juegos de ordenador. Centrando en la tradición fantástica de *Ultima Online* pero con relaciones agradables y estimulantes para los jugadores, *EverQuest* estableció una relación distintita entre usuarios y desarrolladores pues los desarrolladores vieron a los jugadores como “consumidores, y se consideraron así mismos como encargados de un producto sobre el que tenían que tener el control absoluto. (Sicart, 2012, pp. 190-191)

El juego se había convertido en un negocio y al mismo tiempo en un lugar de reunión donde se juntaba una comunidad. Así cuando Blizzar decidió seguir con su exitosa saga de juegos de estrategia en tiempo real *Warcraft*, para convertirla en MMORPG a la que llamaría *World of Warcraft (WoW)*, sus desarrolladores ya tenían una clara visión sobre el modelo de negocio empleado pero sobre todo la relación de los desarrolladores con los usuarios.

Para entrar en el juego, los jugadores deben seleccionar un reino (o servidor). Los jugadores controlan un personaje o avatar para ir explorando el entorno, peleando contra varios monstruos o jugadores, completando misiones y estrechando lazos con otros personajes. Con estas acciones los personajes evolucionan, van ganando habilidades y talentos permitiendo al jugador crecer.

Actualmente *World of Warcraft* representa una de las empresas de videojuegos más exitosas de con más 12 millones de usuarios, que pagan cada mes su suscripción para poder jugar en línea. Convirtiendo el videojuego más rentable de la historia. Su evolución sintetiza una fuerte tradición e idea de cómo los videojuegos han ido variando en las prácticas tecnológicas, de comunicación, sociales, culturales y económicas con las que se asocian.

En estos primeros años, la experimentación creativa reinó en todas las áreas, poco a poco los desarrolladores de juegos se fueron dando cuenta que podía prescindir de algunos elementos, pero también que se le podía agregar muchos más, para enriquecer la experiencia. Ahora es muy común que se viertan poderosas historias que logran penetrar en públicos internacionales y que se vuelven trascendentes para una cultura dinámica que evoluciona día con día y necesita de incentivos creativos cada vez más poderosos.



Ilustración 9: Persona jugando con un Oculus Rift, la vanguardia en Realidad Virtual (Oculus, 2015)

CÁPITULO 2: ANDAMIAJE DE LA FICCIÓN EN EL VIDEOJUEGO

"...cuando una persona es lo bastante afortunada para vivir dentro de una historia, para habitar un mundo imaginario, las penas de este mundo desaparecen."

-Paul Auster, Brooklyn Follies

Quizás las penas no desaparecen al estar inmersos en una historia, pero te ayudan a sumergirte en otro mundo y al menos por un instante, alejarte de tus problemas, tomar distancia de tu propia vida o profundizar en ella. El escritor mexicano Jorge Volpi asegura, en su ensayo *Leer la mente*:

"no leemos una novela o asistimos a una sala de cine o una función de teatro o nos abismamos en un videojuego sólo para entretenernos, [...] sino para probarnos en otros ambientes y en especial para ser, vicaria pero efectivamente, al menos durante algunas horas o algunos minutos, *otros*". (Volpi, 2011, pp. 22-23)

Ser o estar en otras vidas ficcionales se convierten en artificios para nuestra mente, engaños pasajeros que no son otra cosa que relatos. "Innumerable son los relatos existentes." Comienza Roland Brathes su famoso artículo *Introducción al análisis estructural del relato*, en el que asegura "el relato puede ser soportado por el lenguaje articulado, oral o escrito, por la imagen fija o móvil, por el gesto y por la combinación ordenada de todas estas sustancias." Sustancias que no son otra cosa más que plataformas, dentro de sus casi "infinitas formas", continúa Brathes (2011, p. 7), "el relato está presente en todos los tiempos, en todos los lugares, en todas las sociedades; el relato comienza con la historia misma de la humanidad; no hay, ni ha habido jamás en parte alguna un pueblo sin reatos". Existe en todo caso, una necesidad casi arbitraria del relato, que un fragmento de la vida de Franz Kafka, ejemplificar muy bien. El relato fue recopilado por Paul Asuster en su novela *Brooklyn Follies* y posteriormente por el escritor español Jordi Sierra i Fabra en *Kafka y la muñeca viajera* que logra subrayar el vínculo de lo real, con lo ficticio y que a continuación se sintetiza.

Poco tiempo antes de su muerte, Kafka llega a Berlín en el otoño de 1923. A pesar de su deteriorada salud, el clima político imperante y las condiciones sociales tales como:

la inflación de Alemania, escasez de alimentos y disturbios constantes, Kafka vive quizás los años más felices de su vida, pues se encuentra con su amada, Dora Diamant, una chica polaca que se ha fugado de casa con él y ahora vive en esa inquieta ciudad.

La pajera sale por las tardes a dar un paseo por el parque. En uno de sus pacesos, se encuentran con una pequeña niña que está llorando. Kafka intrigado, le pregunta qué le ocurre, y ella le responde que ha perdido su muñeca. Él, conmovido, inventa inmediatamente una mentira, se sienta junto a la niña y le cuenta que su muñeca se ha ido de viaje. La niña no le cree la historia, pero Kafka le dice que la muñeca le ha escrito una carta, y que la ha olvidado en casa pero que al otro día se la puede mostrar. Una vez pactada la cita del otro día, se marchan.

Dora Diamant, cuenta que esa misma tarde al llegar a casa, el escritor comenzó la carta, con la misma obsesión, gravedad y pasión que cuando escribía sus propias obras. Al día siguiente, Kafka va al parque, la niña ya lo está esperando, el escritor lee la carta. La muñeca se disculpa, pero está harta, necesita un cambio de aires, era hora de ver el mundo, encontrar nuevos amigos. La muñeca, le promete enviar más cartas para mantenerla al tanto de sus aventuras.

Día con día, durante tres semanas, Kafka la consuela con sus palabras, construyendo las andanzas, redactando cartas imaginarias de una muñeca perdida que conoce personas, va al colegio, vive entretenidos sucesos que conmueven a la pequeña, crece. Cada carta es prueba del afecto de la muñeca por la niña pero a la muñeca cada vez le es más difícil regresar. Kafka prepara el terreno para darle la noticia a la niña del cierre de la historia. Finalmente, con recelo al no encontrar un final satisfactorio y con miedo a perder el encanto, la muñeca se enamora y se casa. Le habla a la niña de los preparativos de la boda, la fiesta, el banquete, los invitados e incluso la casa donde ahora vivirá la muñeca con su marido. Y entonces, en la última línea, la muñeca se despide y le recuerda a la niña que en pocos años también seguirá ese camino vital.

Según el narrador de la novela de Paul Auster, llega a la conclusión de que después de tres semanas, la niña ha superado el trauma de la pérdida y aliviado su desgracia. La historia toca el terreno de libro de auto ayuda pero lo cierto es que, como afirma

Auster (2010, p. 161) “Mientras la historia sigue su curso la realidad deja de existir”. En contraste es esa realidad la que también está llena de historias y existen complementándose una a la otra.

Siguiendo el texto de Jorge Volpi (2011, p.12): “Vivir otras vidas no es sólo un juego – aunque sea primordialmente un juego –, sino una conducta provista con sólidas ganancias evolutivas, capaz de transportar, de una mente a otra, ideas que acentúan la interacción social. La empatía. La solidaridad.” La ficción queda lejos de la idea del pasatiempo inútil, pues se ve enriquecido por el significado a diferentes niveles y esos niveles de lectura también los enmarcan los videojuegos.

En este capítulo, se plantean los elementos necesarios para crear un pacto de inteligibilidad adecuado entre el jugador y el diseñador, entre el creador y el jugador que hace que el juego logre sumergirnos a mundos interactivos con relatos sólidos y ganancias importantes, después de todo la ficción nos humaniza.

Así que observaremos con qué elementos cuenta la ficción en lo videojuegos, la importancia de las reglas, las mecánicas del juego, los tipos de juego y las diferencias entre juegos emergentes y progresivos, así como los elementos del relato que van creando una sólida red que atrapa, conmueve y hace vibrar en los videojuegos a millones de jugadores. Este paso servirá de apoyo para exponer las implicaciones de la red de narrativas individuales. Las preguntas ejes de este capítulo son: ¿qué se entiende por ficción?, ¿cuál es la taxonomía de los videojuegos?, ¿qué relación tienen los videojuegos con las narrativas?, ¿cuáles son los elementos de los videojuegos?, ¿cuál es la importancia de las reglas?, ¿qué importancia tienen la interfaz y que tipos existen? y por último, ¿por qué no debemos estudiar el videojuego como un libro?

2.1 ESTRUCTURA DE LA FICCIÓN: (WHAT IF)

El videojuego entendido como un sistema audiovisual interactivo permite desarrollar la ficción como piedra angular y detonante principal de la interacción. La ficción queda sintetizada en el *como si / qué pasaría si (what if)*, una suposición que nos mueve a posibilidades creativas y se transforma en detonante de la imaginación. Jorge Volpi llega inclusive a niveles más complejos pero no menos exquisitos.

El *como si* que nos permite tolerar el universo imaginario de una novela es idéntico pues, al *como si* que nos lleva a asumir que la realidad es tan sólida y vigorosa como la presenciamos. Si la ficción se parece a la vida cotidiana es porque la vida cotidiana también es -ya lo suponíamos- una ficción. Una ficción sui generis, matizada por la ficción secundaria -la idea que la Realidad es real- pero una ficción al fin y al cabo. (Volpi, 2011, p. 19)

El *como si* nos alerta, nos eleva, nos trasporta. No es la realidad, sino una posibilidad de ella la que se contiene en la ficción. Un momento que nos insta asomarnos por la ventana, observar fuera de ella e inclusive saludar a los transeúntes o recibir flores de ellos. Esa ventana la podemos encontrar plenamente en las novelas o las películas, pero el deseo de ficción no se limita a la literatura o el cine también subyace en los videojuegos.

Para Juul los videojuegos son un fragmento de realidad “en el sentido en que consisten en un sistema de reglas con las que el jugador interactúa, y ganar o perder el juego es un evento real” cuando jugamos a un juego, estamos participando en algo real, estamos interactuando aunque las reglas del juego tienen consecuencias tanto en el mundo ficcional como en la vida real. “Sin embargo, cuando ganamos el juego al matar al dragón, el dragón no es real, sino ficticio”. (Juul, 2005, p. 1)

Al adentrarnos en una ficción estamos en dos lados a la vez, el mundo imaginario y en el mundo real. Así cuando “matamos” algo virtual no estamos fingiendo hacerlo, estamos en realidad haciéndolo aunque esa muerte no tenga consecuencias reales, en el mundo del juego si las tiene. Nuestras acciones responden a la realidad dentro de una lógica virtual. En otras palabras un mundo ficticio con personajes ficticios y consecuencias ficticias producto de acciones reales.

A pesar de que los videojuegos plantean mundos absolutamente inventados y fantásticos no se puede dejar de lado que cuentan con un sinfín de reglas que pertenecen a una lógica del juego planteado, pero siempre comprensibles en el mundo real. Para comprender un poco de su funcionamiento es importante ponerse en los zapatos de los creadores.

Lo que más me importa en este mundo es el proceso de la creación. ¿Qué clase de misterio es ese que hace que el simple deseo de contar historias se convierta en una pasión, que un ser humano sea capaz de morir por ella, morir de hambre, frío o lo que sea, con tal de hacer una cosa que no se puede ver ni tocar, que al fin y al cabo, si bien se mira, no sirve para nada? (Marquez, 1994, p. 12)

Es en alguna medida, ese instante de placer del que García Márquez hace referencia cuando habla de comprender el proceso creativo es el que incitó esta investigación. Si bien, para comprender mejor el proceso creativo, nos tendremos que ponernos del lado de los creadores, tampoco debemos olvidar nuestro lugar como receptores de esas creaciones.

Existen juegos con un potencial ficticio mínimo y otros con mundos ficticios muy elaborados. La superficie donde despegan estos mundos es el espacio de la suposición. Los escritores de historias lineales al igual que los no lineales como los de los videojuegos, detonan su imaginación con la pregunta constante del “qué pasaría si”... ¿qué pasaría si este personaje fuera mujer, en lugar de hombre o qué pasaría si tiene estas creencias, en vez de estas otras o si se desarrollara aquí o allá?

El escritor no lineal pasa por el mismo proceso de requerir las preguntas qué pasaría si, con la diferencia clave de que no necesariamente tiene que escoger una sola respuesta. En lugar de "tener una sola respuesta, el escritor del juego puede cubrir varios que pasaría sí, como respuestas. [...] Un juego necesita hacerlos disponibles como opciones que el jugador tiene; (a) descubrir, (b) elegir a actuar sobre (o no), (c) elegir cómo actuar sobre ellos, y (d) llevar a cabo la acción (que podría tener éxito o fracasar). Esto también se expresa como "si esto, entonces esto. . . ", Porque cada una de las decisiones de *qué pasaría si* requieren una respuesta del juego subsiguiente. (Marx, 2007, pp. 168-169)

Ser capaz de pensar en términos de qué pasaría si las variables y las conexiones de "si pasa esto, este", son componentes clave para el pensamiento no lineal. Así como para los novelistas es importante la narración o para las películas el argumento para los escritores/diseñadores de juegos las mecánicas y las reglas de juego, son lo más importante y ayudan a condicionar e inclusive controlar las suposiciones.

2.2 REGLAS

En la primera página de su libro *Half-Real*, Jesper Juul dice que “jugar un videojuego es interactuar con reglas reales al tiempo que imaginamos un mundo ficticio” (Juul, 2005, p. 1). Estas reglas son uno de los elementos primordiales en cualquier juego, y para muchos investigadores resultan ser la pieza fundamental del juego en sí, pues permiten establecer las acciones que puede realizar el jugador, así como sus límites dentro del juego. Detrás de la fantasía del juego siempre habrá reglas.

Todos los agentes en los juegos tienen propiedades. Estas propiedades son a menudo ya sea reglas o determinadas por reglas. Estas reglas son evaluadas por un bucle del juego, un algoritmo que relaciona el estado actual del juego y las propiedades de los objetos con un número de condiciones que pueden modificar en consecuencia al estado del juego(Sicart, 2008).

Quiere decir que muchas de las reglas permanecen ocultas dentro del código del diseño del juego y solamente se pueden observar sus efectos. Las reglas no sólo afectan al jugador, también afectan a todos los agentes involucrados en el juego, dígase objetos, poderes o robots con inteligencia artificial, prácticamente cualquier elemento que se encuentre en el ecosistema del juego, está regido por reglas.

Por ejemplo, cuando ganas o pierdes en un juego de pelea, los efectos en la salud del avatar se calculan ejecutando el bucle del juego. Este algoritmo relaciona el efecto de las reglas, con la mecánica ejercida, en consecuencia, determina quién es el ganador. Podemos observar que las reglas proporcionan el espacio de posibilidades donde se desarrolla la interacción, en este sentido, las reglas podrían considerarse propiedades generales o particulares del sistema de juego y los agentes involucrados.

Jesper Juul (2005) ha investigado a profundidad la importancia de las reglas y le atribuye las siguientes características mismas que permean en la mayoría de los trabajos académicos sobre ludología, pues sus alcances abarcan en realidad todos los juegos en general.

1. Las reglas deben ser lo suficientemente claras para que el jugador actúe de acuerdo con ellas. Describen lo que el jugador puede y no puede hacer y lo que ocurre en respuesta a sus acciones. En el caso del juego de ajedrez una persona debe saber cómo se mueve cada pieza y esas reglas son sencillas.

2. Las reglas del juego definen el estado del juego que responde a las acciones del jugador. Es decir, manejando los mandos podrá hacer que la pieza de ajedrez avance a los escaques o se devore una pieza. Ese estado del juego puede ser explorado continuamente. Es decir, el jugador puede ir a los menús que le ofrecen las posibilidades del juego sí es virtual el juego de ajedrez, pero si es real el jugador debe conocer todo el tiempo cual es la propiedad de cada pieza y la consecuencia de cualquier movimiento en el estado general del juego.
3. En el juego son posibles múltiples resultados y opciones. Podemos controlar o no al jugador, porque no hemos de olvidar que la máquina ofrece resistencia. Habitualmente es más difícil obtener un resultado positivo que negativo. Eso es lo que convierte al juego en algo atractivo. En el ajedrez puedes ganar o perder dependiendo las habilidades de tu contrincante, en el caso de las piezas individuales puedes moverlas en varios puntos siempre respetando las reglas.
4. Las reglas plantean retos y hacen el juego más atractivo. Diferentes retos aportan distintas experiencias. El juego de ajedrez con un reloj de tiempo se vuelve un reto aunque se suman las reglas del tiempo de lo contrario se podría prolongar el juego mucho tiempo.
5. Esfuerzo para ganar. El modo en que el jugador intenta superar esos retos es el núcleo del juego. Se trata de una interacción entre las reglas y los intentos del jugador por superar las dificultades que le plantea. En este caso el juego lo dictan las reglas.
6. El jugador puede ir mejorando sus habilidades en el juego. El hecho de perder el ajedrez te ayuda a ser más precavido y astuto con tus movimientos al siguiente juego.

En suma, los juegos marcan límites gracias a las reglas pero también despiertan estímulos en los jugadores, en el caso de los videojugadores observan consistentes sus acciones en la pantalla y los cambios dentro del mundo del videojuego.

En el ajedrez hay reglas muy sencillas pero se complican cuando se vas enredado todas las reglas y más cuando te enfrentas con un jugador experimentado. Por ejemplo: las reglas de *Tetris* son simples en términos de resolución de problemas, pero

implican un reto cuando las piezas empiezan a caer más y más rápido conforme vas subiendo de nivel.

Juul sostiene que a pesar de la simplicidad de algunos juegos (sus reglas, su facilidad de juego), el intento de analizar los posibles estados de juego (creado por las reglas) no va lo suficientemente lejos para hablar de la verdadera complejidad del juego en sí. En otras palabras, la suma del todo es mayor que la suma de sus partes.

Entender la importancia de las reglas, sirve tanto al usuario, al crítico de videojuegos, como al diseñador. De las reglas destacamos dentro de sus rasgos más importantes lo siguiente:

- Limitan la acción del jugador.
- Son conjuntos de instrucciones.
- Son explícitas y no ambiguas.
- Son fijas.
- Están entrelazadas y limitan el espacio del juego.
- Pueden pasar de un juego a otro sin perder sus propiedades.
- Son estimulantes de la creatividad.

Las reglas pueden promover en gran medida la creatividad y la libertad en los juegos y no sólo restringir las acciones del jugador. Para ejemplificar este punto podemos tomar como referencia al filósofo y catedrático de la UNAM, Oscar de la Borbolla quien en su libro de cuentos, las Bocales Malditas desarrolló un ejercicio de creatividad haciendo historias con palabras, cuya única regla fue que esas palabras contaran con una sola vocal; a, e,i,o,u.

-No, doctor, no- sopló ronco Rodolfo-. Los shocks no son modos. Los locos hornos; son potros con motor, sonoros como coros o como cornos... No, doctor Otto, los shocks no son forzosos, son sólo poco costosos, son lo cómodo, lo no moroso, lo pronto...Doctor, los locos sólo somos otro cosmos, con otro otoño, con otro sol. (Borbolla, 2010, p. 43)

En los juegos de video algunas reglas también se hicieron para romperse. Pero es importante entender primero qué son y cómo es que se el jugador puede romperlas así como la importancia de ellas en la creatividad del juego. Como por ejemplo lo realizó de la Borbolla con el juego de palabras.

Un gurú vudú, un Duvulur, supusu un mundo futuro mu suyu; un mundu cuyu multitud frustrudu pur sus tuntuns Mucuts nuncu luchuru, nuncu junturu sus músculus puru hundur su surul. Su tutur, Pupú Duc, un sultún mucrul, un furúnculu du Luzbul, fundú su brutal club cun un grupusculu du brujus du truculuntus trucus cun sustu vudú. (Borbolla, 2010, p. 49)

De las reglas surgen complicaciones, muchas de ellas contradictorias, debido a los retos que plantea.

Las reglas del juego presentan en el jugador desafíos que no puede superar trivialmente. Es una paradoja básica de los juegos que al tiempo que las reglas son generalmente bien definidas y fáciles de usar, el disfrute del juego depende de que esas reglas fáciles de usar presenten desafíos que no puedan ser superados con facilidad. (Juul, 2005, p. 5)

Cuando comienzas el juego de *World of Warcraft* sabes cómo funcionan muchas cosas dentro del juego. Las guías te dan pasos muy generales pero en realidad muchas otras cosas (la mayoría) las debes de ir descubriendo tú al momento en que te vas equivocando y en ocasiones acertando. Si la frustración se prolonga el juego te desespera, pero si vas teniendo pequeñas victorias el juego te van atrapando gracias a su sistema de recompensas. Sin embargo, no puede prolongarse por mucho tiempo el que sea tan fácil, pues puede resultar aburrido. Después de todo debe de haber un equilibrio.

De acuerdo con los creadores de *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, las reglas de los videojuegos se dividen en 3 grandes rubros que son; de operación, constitutivas e implícitas.

- Las reglas de operación: son instrucciones explícitas que guiarán la toma de decisiones de los jugadores. Incluyen el uso de los dispositivos externos a través de los que el usuario se relaciona con el videojuego, como las indicaciones para usar el mouse, teclado, entre otros.
- Las reglas constitutivas: Estas existen en la superficie, no se le presentan al jugador como las reglas de operación. Son lógicas, a veces matemáticas y abstractas, aparecen independientemente de la participación del usuario. Por ejemplo: la ley de la gravedad de los objetos en el juego.

- Las reglas implícitas: Aquellas instrucciones obvias que no están escritas, sino implícitas en el videojuego. Por ejemplo, en los juegos de pelea cuando el jugador golpea a un oponente el oponente reacciona en consecuencia (Zimmerman & Salen, 2004, p. 69).

Reglas sencillas pueden generar intrincados espacios de juego pero muchas reglas también pueden provocar estos espacios. El hecho de que *World of Warcraft* tenga reglas específicas e inclusive demasiadas comparadas con otros juegos, tampoco lo hace aburrido, estas son principalmente para genera un ambiente de juego propicio con espacios amplios para la participación y la creatividad.

2.3 TAXONOMÍA RECURENTE DE LOS VIDEOJUEGOS

Los videojuegos al igual que las películas o la música cuentan con clasificaciones, estas se distinguen unas de otras por las temáticas abordadas, el dinero invertido, las mecánicas de juego planteadas e inclusive por la etapa histórica en la que se desarrolló el videojuego. Muchas de las clasificaciones corresponden a síntesis del departamento de marketing y no siempre describen todo el universo planteado en los juegos, por lo que resulta en ocasiones limitada la intención de clasificarlos.

Conforme avanza la tecnología los géneros van evolucionando y surgen nuevas opciones en el mercado, en este sentido no hay una opinión consensuada sobre los géneros, sin embargo revisar las peculiaridades de cada género permite acercarnos a comprender qué se debe tomar en cuenta a la hora de analizar cualquier videojuego. La clasificación de géneros del videojuego que se reseña a continuación sintetiza los aportes de investigadores y escritores de videojuegos como: (Lacasa, 2011), (Levis, 1997), (Despain, 2009) y (Egenfeldt-Nielsen, Smith, & Tosca, 2008).

2.3.1 TIPOS DE JUEGOS

El tipo de juego está sumamente relacionado con el rol que asume el jugador, la interacción de los objetos y otros usuarios, el espacio lúdico en el que se encuentre, la existencia de avatares y las acciones a realizar. Es decir, la manera en la que se presenta el juego y cómo el usuario lo jugará. Los más conocidos son los siguientes:

2.3.1.1 JUEGOS DE ROL

También conocido como RPG (siglas en inglés de *role playing game*), ocupa elementos de los juegos de rol tradicional, pero con una amplia variedad de modificaciones debido a las posibilidades tecnológicas. Un juego de rol tradicional es interpretativo-narrativo. En él, los jugadores asumen "el rol" de algún personaje disponible para la aventura a lo largo de una historia, este personaje tiene características propias de tal forma que toman decisiones que afectan a todos, interpretan diálogos e incluso describen acciones con el fin de completar una misión. Regularmente se trata de un juego sin guion lineal, ya que el desarrollo de la trama queda sujeto por completo a las acciones y decisiones que tomen los jugadores en el juego con una amplia gama de posibilidades pero siguiendo el rol que el jugador decida actuar dentro del juego.

Durante cada partida, el jugador responde a diversas situaciones que van surgiendo, a través del personaje que representa en el juego, para aumentar o disminuir sus habilidades o poderes, y acercarse o alejarse del objetivo final. El jugador controla su avatar (personaje), que debe cumplir con una serie de misiones en un mundo dominado por sus propias leyes. Nivel a nivel, va obteniendo recursos monetarios, objetos diversos, habilidades y poderes que le ayudarán a completar el siguiente objetivo o el reto final. Cabe resaltar que un solo videojuego de rol demanda mucho tiempo, puede durar meses o incluso años. Los ejemplos más conocidos son: *Final Fantasy XV* (2015), *Dragon Quest* (2011), *Diablo III* (2012), *World Of Warcraft* (2014).

2.3.1.2 PLATAFORMA

Requiere movimiento a través de una serie de niveles, corriendo, saltando o escalando. Los personajes y entornos se pueden ver desde distintas perspectivas. Por lo general, en los videojuegos de plataforma en 2D el escenario está montado de forma vertical para que se pueda ver toda la acción, mientras que en 3D, el jugador controla la perspectiva desde la cual desea transitar el videojuego.

A menudo suponen evitar determinados obstáculos, obtener recursos, recoger poderes y acumulan vidas para avanzar más ágilmente a través de los niveles, es muy común que vayan aumentando su dificultad conforme avancen el juego. Algunos ejemplos son: *Donkey Kong* (1981) *Super Mario Bros* (1985-2007), *Sonic* (1991- 2010) y *Fez* (2011, Ilustración 10).



Ilustración 10: Imagen de escenario de Fez (FezGame, 2015)

2.3.1.3 DISPAROS EN PRIMERA PERSONA O FIRST PERSON SHOOTERS



Ilustración 11: Imágenes de Halo 5 Guardians(Microsoft, 2015)

El jugador usa un arma de cualquier tipo para cortar, triturar o disparar a sus enemigos, ya sean otros avatares, monstruos u objetos. Hay dos clases de juegos de disparos en función a la plataforma: los que tienen lugar en un espacio de 2 dimensiones (2D) y los que transcurren en uno de 3 dimensiones (3D).

Estos juegos son de alto contenido violento por lo que regularmente están clasificados para mayores de 12 años. Su popularidad es muy importante entre los jugadores y representan fuertes ingresos para la industria de los videojuegos. Podemos destacar: *Doom* (1993-2013), *Halo* (2001-2015, Ilustración 11) y *Call of Duty: Advanced Warfare* (2015).

2.3.1.4 DEPORTIVOS

Por lo regular son adaptaciones de deportes existentes o variaciones de ellos. La mayoría de los deportes de equipo y los más populares han sido inspiración de videojuegos de boxeo, karate, carreras de coches, fútbol, básquetbol, tenis, lucha libre, golf y *skate boarding*. Los jugadores de videojuegos de deportes deben responder lo más rápido posible a los retos y contar con buenos reflejos para reaccionar, además de buena coordinación ojo-mano o vista-cuerpo, según la plataforma.

En el caso de los videojuegos de deportes el código no puede prescindir de las reglas del juego que se practica en la vida real ni ir en contra de las leyes naturales que rigen al deporte original. De hecho la tendencia es hacerlos lo más realista posible. También se han inventado otros nuevos, sustentados en reglas de deportes similares, para citar los más conocidos, *FIFA* (2014), *NBA* (2013), *FIFA Street* (2008).

2.3.1.5 SIMULADORES DE JUEGOS

El principal objetivo de los simuladores es ofrecer al participante una experiencia en un mundo virtual, estrechamente verificable en el mundo real por lo que se han empleado en entrenamientos militares y en la educación de médicos cirujanos, uno de los más conocidos a nivel mundial es el controvertido *Second Life* lanzado en 2003, en juego recrea los espacios de la vida real y permite que los jugadores experimenten en un ambiente virtual la vida cotidiana. Puede organizarse en dos subgéneros:

- a) Simulan la organización social. El jugador se vale de unos recursos limitados para construir un tipo de comunidad, espacio, etc. La meta cuando se juega individualmente es hacer que crezca la comunidad, en casos de multijugador se trata de dominar a otros jugadores.
- b) También a través de ellos se puede simular un entretenimiento en un contexto real, pueden utilizarse en aviones y automóviles. Están muy relacionados con la realidad virtual, definida como un sistema informático que genera representación de objetos, ambientes y personajes a través de dispositivos electrónicos y digitales.

2.3.1.6 JUEGOS DE REALIDAD VIRTUAL

En ocasiones clasifican a la realidad virtual en dos tipos: inmersiva y no inmersiva. La inmersiva con frecuencia se liga a un ambiente tridimensional creado por una computadora, el cual se manipula a través de cascos, guantes, sensores de movimiento u otros dispositivos que capturan la posición y rotación de diferentes partes del cuerpo humano. Es decir es procura tener a más de un sentido orientado a juego.

Mientras que la realidad virtual no inmersiva utiliza el ordenador y se vale de medios que ofrece Internet, de tal modo que el jugador puede interactuar con diferentes personas a la distancia y en tiempo real, en espacios y ambientes ficticios, siempre cargado más a los aspectos visuales.

La diferencia entre realidad virtual y simuladores es que los simuladores deben tener un símil en el mundo real mientras que los de realidad virtual no, además que estos últimos ocupan sistemas más complejos de manipulación sensorial para complementar la experiencia y los otros no necesariamente.

2.3.1.7 CONDUCIR O CARRERAS

Están basados en habilidades relacionadas con la conducción. Por ejemplo, capacidad de hacer maniobras con el volante, control de la velocidad o carburante. Implica ganar carreras o realizar un determinado recorrido. Implica ganar una carrera o realizar determinado recorrido. Por ejemplo: *Mario Kart* (1992/ 2014), *Project Cars* (2015) y *F1* (2015, Ilustración 12)



Ilustración 12: Imagen del videojuego Fórmula 1 (Formula 1, 2015)

2.3.1.8 ADAPTACIÓN O TRANSMEDIA

Juegos basados en actividades adaptadas de otro medio o de otro juego del mundo real, por ejemplo: libros, películas o novelas gráficas. Muy reciente mente se han hecho famosos por complementar parte de la historia que alguno de los otros medios plantea. Por ejemplo; *The Amazing Spider-Man* (2012), *Batman: Arkham Origins* (2013) y *The Last of Us* (2013).

2.3.1.9 VIDA ARTIFICIAL

Implica el crecimiento o desarrollo de criaturas digitales de algún tipo, que pueden morir si el jugador no las cuida suficientemente. A veces el hecho de que crezcan es la meta del juego. Los videojuegos de vida artificial consisten en intervenir en el desarrollo de un ser viviente, para ayudarlo a desarrollarse e influir en su entorno y en el de otros seres vivos.

Este tipo de videojuegos simulan los ciclos de vida de los humanos, animales y plantas, y todo lo relacionado con los seres vivos. Este género es muy reciente, pues nace a partir del año 2000 con la creación de los *Sims* y otros videojuegos de mascotas interactivas.

El videojuego de los *Sims* permite diseñar una casa para los sims y abastecerlos con todos los recursos que ellos requieren para comer, dormir, asear, etc. Es como tener una casa de muñecas viviente. Regularmente los personajes tienen diferentes tipos de habilidades que crecen al realizar acciones apropiadas para cultivarlas, como leer un libro, hacer ejercicio o mirar por un telescopio.

También se aplica para juegos bélicos o empresariales donde suministra, ejercer funciones ejecutivas o proyectar acciones financieras son parte de la interacción y del atractivo del juego. Por ejemplo: *The Sims* (2000/2009), *Spore* (2008), *Fram Ville* (2008-2015).

2.3.1.10 JUEGOS DE TABLERO Y DE CARTAS

Incluye una adaptación de los juegos de mesa existen en el mundo real a una plataforma digital. Son similares a los reales y no podrían existir sin los reales a los que imitan. Por ejemplo: *Clue* (1998) Juegos de Ajedrez, *Monopoly* Digital (2008). . También los juegos de cartas son adaptaciones de juegos reales del mismo nombre e incluyen situaciones de apuestas. El jugador participa en múltiples rondas ganando o perdiendo dinero. Actualmente es más frecuente observarlos en juegos con estructuras múltiples más que por separado. Algunos ejemplos clásicos son: *Draw Poker*(1979) El juego de Solitario, Video póker (1980) y *Yu-Gi-Oh! GX Duel Academy* (2006).

2.3.1.11 MASSIVELY MULTIPLAYER ONLINE GAMES

Estos juegos solo se pueden jugar en internet. Los “MMOG” reúnen a gran cantidad de jugadores y estilos de juego en un espacio. Estos juegos permiten al usuario formar parte de una pequeña sociedad selecta creada por los usuarios o el mismo puede explorar los mundos que los creadores del videojuego van diseñando. Estos juegos son demasiado demandantes, por lo que existe la posibilidad de que el usuario invierta gran cantidad de tiempo en él. El aliciente que se le entrega al jugador por combatir contra las criaturas que encuentra en su camino son armas, pociones o subir de nivel. Por ejemplo: *World of WarCraft* (2004-2014), *Aion Steel Cavalry* (2013) y *Star Wars: The Old Republic* (2014).

2.3.1.12 JUEGOS SERIOS

Básicamente son juegos que educan, capacitan e informan. Los juegos serios son juegos que no cuentan al entretenimiento como un objetivo primordial. Esto no significa que los juegos en sí son aburridos o tediosos. De lo contrario, el entretenimiento en los juegos serios motiva fuertemente a las audiencias para conocer los temas de los contenidos de los juegos.

La filosofía detrás de los juegos serios es ir más allá de la superficialidad. Como tal, los juegos serios pueden ser tan complejo como cualquier juego hardcore. El entretenimiento nunca debe sublimar el propósito principal del software. Si el programa de gestión de proyectos sobre los extranjeros en el espacio exterior o ayuda a los administradores ser más eficientes y productivos, entonces el juego serio ha fallado en su misión. Algunos ejemplos son: *Navieros* (2009), *Cap Odyssey* (2013), *Bonds Training* (2013), *Plant Commander* (2013) y *Cargo Dynasty* (2014).

2.3.1.13 SANDBOX

Conceptualmente, la palabra sandbox (Caja de arena en inglés) evoca esa caja cuadrada llena de arena de mar que regularmente encuentras en los precolares o en el parque local. Lo más fascinante de la arena era su maleabilidad. Usando tus manos y un poco de agua, comienzan la formación de lo que te viene a la mente. Esa libertad creativa se le ofrece a los jugadores pero en un mundo virtual.



Ilustración 13: Imagen del juego Minecraft (4JStudios, 2015)

En estos juegos inicias prácticamente con muy pocos recurso y tú debes de ir construyendo o ganado todo lo necesario para llenar ese mundo. La eliminación repentina de todas las barreras o incluso la posibilidad de destruir todo, es lo que hace tan apasionante estos juegos. Son videojuegos no lineales, porque no tienen una línea narrativa. Ciertos juegos sandbox no necesitan tener objetivos. Los jugadores de pronto perciben el juego a través de sus personajes, puntos de vista y están motivados para perseguir sus intereses. El más conocido es *Minecraft* (2011, Ilustración 13) que

fue desarrollado originalmente por desarrollador sueco independiente Markus «Notch» Persson y logró una amplia aceptación por el público debido a su facilidad y posibilidades.

2.3.1.14 LUCHA- PELEA

Implica personajes que luchan uno a uno con proyectiles, armas de fuego o poderes sobre naturales. Simulan una pelea uno a uno, o uno contra varios, donde el jugador tiene que reaccionar rápido y a tiempo. El objetivo de éstos juegos es eliminar a todos los adversarios con la mejor puntuación y usando la mayor cantidad de habilidades de tu avatar. Los luchadores suelen estar representados por personajes antropomórficos. A veces pueden ser de deportes pero por lo regular cuentan con poderes extranormales. Por ejemplo: *Mortal Kombat X*(2015).

2.3.1.15 PUZLES

Consiste en resolver diversos enigmas, aunque no se trata de resolver conflictos entre los personajes y por lo regular no cuentan con historias. Estos juegos responden a la vieja tradición de los rompecabezas o las figuras para armar y por lo regular cuentan con elementos fraccionados que deben construir un cuerpo unificado.

Los videojuegos de resolución de problemas, permiten procesar, analizar, pensar detenidamente y reaccionar ante un problema de la manera más atinada y rápida posible. *Tetris*(1984), *Rubik's Cube* (2013)

2.3.1.16 PROGRAMACIÓN

El jugador escribe pequeños programas para controlar los elementos del juego, de forma que estos reacciona en función de dicha programación. Estos juegos por lo regular tienen un código propio. Al *War: Fleet Command* (2010).

2.3.1.17 CINE INTERACTIVO

Los videojuegos de este tipo incluyen imágenes cinematográficas en movimiento y por lo regular son secuencias preprogramadas tipo *quit time events*, que permiten al jugador arrancar una acción narrativa con una serie de botones que el juego te va pidiendo, regularmente son muy lineales y no le permiten una capacidad amplia de acción al usuario. Por ejemplo: el clásico *Gragon´s Lair* (1983) o el reciente *Lost* (2015).

2.3.1.18 LABERINTOS

Su éxito se relaciona con la navegación en los laberintos. Estos pueden aparecer desde múltiples perspectivas. Unas veces el jugador debe navegar perseguido por alguien, pero otras no. En muchas ocasiones los laberintos forman parte de otros juegos. Por ejemplo: *Pac-man* (1981), *The Last Guy* (2008) y *Shadow of the Colossus* (2006) y *Monument Valley* (2015, Ilustración 14).

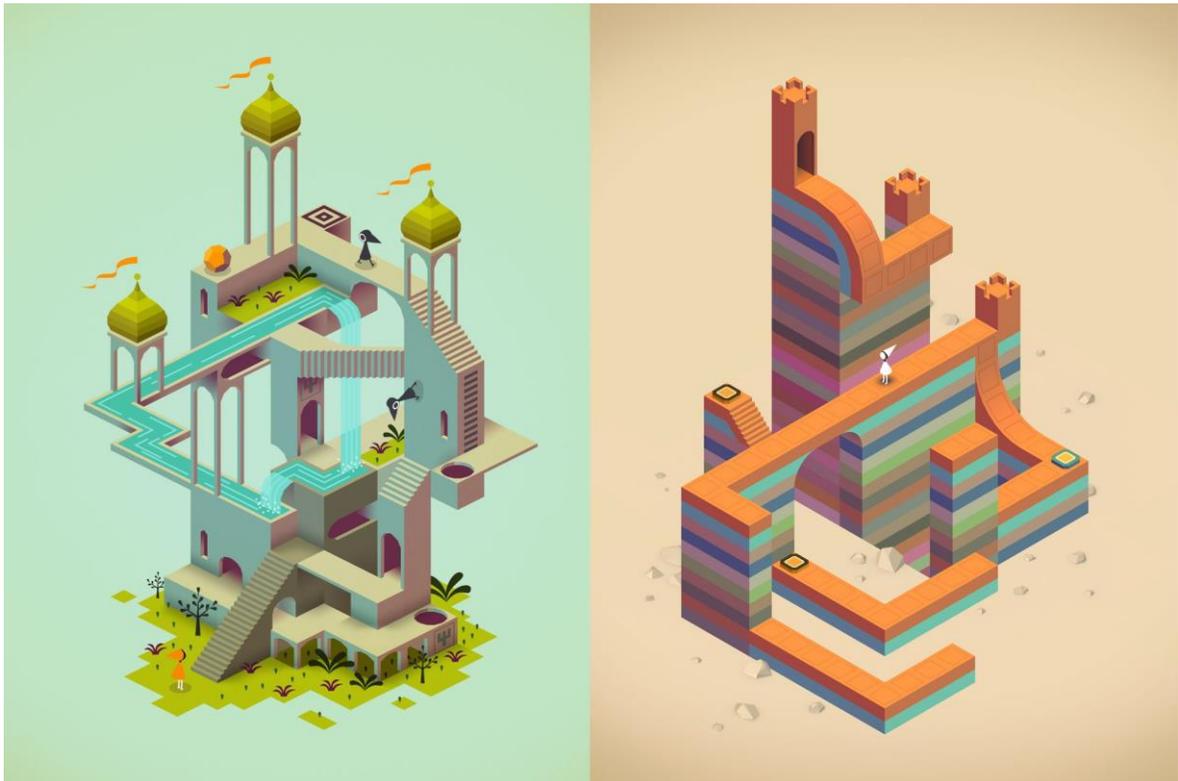


Ilustración 14: Imagen del juego Monument Valley(Ustwo, 2015)

2.3.1.19 RITMO Y DANZA

Exige que los jugadores mantengan un determinado ritmo, ya sea con las manos, los dedos o todo el cuerpo según la plataforma. Los videojuegos de ritmo y baile por lo general muestran en la interfaz gráfica a un personaje que baila conforme el jugador interacciona con la interfaz física, ya sea el control de mano, un tapete interactivo o una máquina arcade. El reto principal consiste en ejecutar correctamente la mayor cantidad de pasos de baile indicados con flechas o huellas en la pantalla, mientras suena una canción. Los niveles avanzan de acuerdo a la dificultad de los pasos. Algunos ejemplos: *Just Dance 4* (2013) y *Dance Dance Revolution* (1998 -2014).

2.3.1.20 ESTRATEGIA

Estos juegos ponen el acento en la estrategia frente a la acción o el uso de reflejos rápidos. Los juegos retan el intelecto del jugador para conseguir la victoria a través de la planeación y ejecución de una serie de acciones contra uno o más oponentes. Los jugadores representan el papel de un empresario, jefe de estado, general o cualquier otro personaje que por lo regular ejerce poder sobre un grupo de personas u objetos. En cada partida, el jugador debe decidir una serie de estrategias a seguir y gestionar los recursos disponibles para ganar una batalla, conseguir dinero, obtener puntos o lograr determinada posición social.

Para ganar, el jugador debes cuidadosamente equilibrar un gran número de variables interdependientes, prestando especial atención a señales de opciones y las estrategias de otros jugadores. Estos juegos son de lo más estimulante a la hora de hablar de guerra, economía, administración o historia. Una serie de ejemplos: *Civilization* (2013), *Zoo* (2012), *Age of Empires*(1997-2015) , *StarCraft II* (2014) y *Total War: Attila* (2015).

2.3.1.21 ELEGIR UN BLANCO

El objetivo es alcanzar un blanco en movimiento o no. Regularmente se ocupan armas o herramientas proyectiles. Ejemplos como: *Cranival* (1980) *Angry Birds* (2009-2015, Ilustración 15), entre los más conocidos actualmente.



Ilustración 15: Imagen de Angry Birds 2 (Rovio, 2015)

2.3.2 GÉNEROS EN EL JUEGO

Para fines prácticos todos los videojuegos son divididos y ordenados, aunque en ocasiones un juego contenga más de un género o se acomode para fines comerciales en un muy genérico, acción-aventura o survival-horror. Es importante aclarar que cada género puede contener diversas temáticas condicionadas por el contenido de la historia, por ejemplo: un juego de aventura puede contener también fantasía, terror o ciencia ficción. Las temáticas van muy de la mano de los géneros literarios y las clasificaciones en el cine como: drama, terror, suspenso, thriller político, romanase, viejo oeste, conflicto bélico y eróticas. A continuación nombraré los más sobresalientes.

2.3.2.2 MUSICALES

Además de los videojuegos de baile, a partir de 2005 se han puesto de moda los videojuegos de música en los que el jugador simula tocar un instrumento, ya sea el piano, la batería, la guitarra eléctrica o el bajo.

En éstos, similares a los de baile, el jugador debe tocar en la interfaz física que simula un instrumento la nota indicada gráficamente en la pantalla, de acuerdo con el ritmo y armonía de una canción, por ejemplo: *The Beatles: Rock Band* (2009), *Guitar Hero: Aerosmith* (2008).

2.3.2.1 ACCIÓN

Los videojuegos de acción requieren de rápidas reacciones y buena coordinación vista mano o vista-cuerpo, para reaccionar correctamente ante los retos que se van suscitando a cada instante. La velocidad y la acción son el ingrediente principal. Por ejemplo: *Grand Theft Auto* (1996-2013), *Hitman* (2007, ilustración 16).



Ilustración 16: Imagen de Hitman(Enix, 2015)

2.3.2.3 AVENTURA

Están organizados alrededor de retos que se conectan entre sí. Los videojuegos de aventuras ofrecen historias que incluyen una amplia diversidad de personajes, diálogos, escenarios y situaciones. Todos ellos interactúan para lograr la consecución del objetivo, a través de varios pasos. En sus mecánicas se puede observar acción, mezclada muchas veces con la solución de acertijos, pelias y hasta carreras. Por sus estructuras resultan ser de los juegos más completos.

En estos juegos generar un contexto narrativo es de suma importancia para lograr que el jugador se interese por el juego. Los personajes son los que llevan la parte más importante del juego pues marcan los objetivos. Muchas ocasiones los entornos en donde sucede la acción evocan determinados periodos históricos. Tenemos ejemplos como: *Journey* (2013), *Metal Gear Solid 5* (2015) y *Halo 5: Guardians* (2015).

2.3.2.4 HORROR

Es un género que ocupa las convenciones del cine y la literatura de terror para provocar en el espectador, miedo, inquietud y escalofríos. Usualmente es un género habitado por monstruos desagradables y humanos perturbados. Depende de recursos narrativos como el choque emocional, los silencios prolongados seguidos de ruidos sorpresa y suspenso, procuran el aislamiento y vulnerabilidad como principales mecánicas narrativas, el origen sobrenatural sobre otras bases más realistas es una de la guías esenciales para despertar el interés. Ejemplos recientes son: *Bloodborne* (2015), *The Last of Us* (2013), *Outlast* (2013) y *Dead Space* (2008).

2.3.2.5 FANTASÍA

Cuando se habla de la fantasía en los videojuegos se habla principalmente de los reinos repletos de hadas, elfos, enanos y duendes, donde la magia dicta la lógica principal del juego. Estos juegos suelen recurrir a varias mitologías, como la celta, la mitología nórdica, salpicada de épicas batallas entre el bien y el mal; tipos estereotipadas de los personajes; tramas simples con objetivos claros; y resoluciones

moralmente ambiguas. Aunque la fantasía tiene muchos otros elementos que desmenuzaremos más adelante. Sólo por nombrar algunos reciente podemos observar: *Ori and the Blind Forest* (2015), *Dark Souls II* (2014), *La Tierra-Media: Sombras de Mordor* (2015) y *Dragon Age: Inquisition* (2014).

2.3.2.6 GUERRA

Los juegos de guerra le permiten experimentar al jugador un mundo ensordecido por los conflictos bélicos en donde por lo regular se asume el papel de soldado que se enfrenta a batallas múltiples y cumpliendo objetivos para ganar terreno, liberar pueblos o recrear un acontecimiento histórico beligerante. Los videojuegos de guerra recrean enfrentamientos armados y conflictos políticos. Actualmente, los ejércitos de algunos países, como el caso de Estados Unidos, usan los videojuegos para recrear simulaciones virtuales de entrenamiento, zonas hostiles y elementos operacionales para que sus soldados elaboren estrategias o planes de guerra que les puedan ayudar en un conflicto real. Dentro de la variedad importante de juegos de este tipo tenemos ejemplos como: *Titan Full* (2014) y *Battlefield Hardline* (2015).

2.3.2.7 CIENCIA FICCIÓN

Los videojuegos de ciencia ficción comparten con los juegos de fantasía de su capacidad estimulante de retratar mundos virtuales que sobre pasan las barreras del tiempo y nuestra imaginación. Base de la ciencia ficción, como el término lo indica, muestra alguna base en la ciencia reconocible que justifique escenarios o estados de tiempo alterados. La tecnología y los avances científicos fuera de control son la base de este género. Algunos ejemplos: *The Order: 1886* (2015) y *The Division* (2015)

Podríamos considerar que cada tipo de juego y tema es un mundo, con su propio ecosistema de leyes y estructuras de juego. Los variantes e híbridos de estos juegos, producen experiencias interactivas enriquecedoras para el jugador, y cada usuario tiene uno preferido. Estos tipos de jugabilidad y temas se van modificando con base en la tecnología, la edad del consumidor y las exigencias de la comunidad que van formando a su alrededor cada franquicia.

2.4 VIDEOJUEGO PROGRESIVO Y EMERGENTE

Dentro de la gran cantidad de géneros y ofertas en el mercado podemos diferenciar un par de estructuras de videojuegos que le ofrecen históricamente al jugador retos que van más en el orden de estilo, reglas, exigencia y dirección, en vez de contenido o jugabilidad pero que sus diferencias y similitudes los hacen ser interesantes a la hora de ser estudiados.

Por un lado, hay juegos que nos guían de principio a fin, sin tener ningún cabo suelto y que el jugador no tiene otra opción más que seguir el camino planteado por el juego, por otro lado, existen otros tipos de juegos que nos permiten explorar el contenido del juego, sin ninguna aparente restricción en absoluto.

Investigadores de juegos han acuñado dos conceptos para englobar las diferencias de estos dos tipos de juegos, los juegos “progresivos”; que describen a los juegos donde el jugador tiene poca libertad de elección dentro del “círculo mágico” planteado y los juegos “emergentes”; entendidos como aquellos juegos con mucha libertad de elección dentro del planteamiento del juego.

Al igual que los conceptos entre game y play pueden estar muy conectados, los conceptos entre progresivo y emergente están íntimamente relacionados. Muchos videojuegos presentan los dos diversos estilos de juego en secciones diferentes. Por ejemplo, en el caso de *World of Warcraft* tu puedes explorar el universo fantástico por tiempo libre en el juego, lo que sería un juego emergente, pero si quiere mejorar el nivel de tu avatar en el juego para seguir avanzando y completar la historia principal, debes dejar de vagar por el mundo fantástico y luchar con los monstruos necesarios para seguir adelante, lo cual sería un estilo más progresivo. El predominante es emergente pero el complementario es progresivo.

El en capítulo anterior mencioné a los juegos de rol y a los juegos textuales como originarios de la tradición de los juegos MMORPG, los juegos textuales son juegos eminentemente progresivos, hay sólo un par de decisiones que te harán avanzar al siguiente estado del juego si accionas los comandos adecuados. Nivel a nivel avanzas en línea recta, sin exploración mayor a la que el diseñador permite. En los juegos de rol de mesa originales, tienes una capacidad exploratoria y de oportunidades mayor y

vas avanzado según la astucia y opciones elegidas por el jugador. Las dos posibles formas en las que los juegos están estructurados y proporcionan retos están íntimamente relacionadas con las reglas:

- **Progresión:** " serie de retos donde todas las opciones y soluciones han sido explícitamente descritas en las reglas de juego" (Juul, 2002 p.326). Indican como ir avanzando poco a poco en el juego. Tiene un poco menos de interacción pues no te permite mucho campo de acción. El juego te lleva de la mano.
- **Emergencia:** "una serie de reglas simples que se combinan para formar un gran numero variaciones interesantes" (Juul, 2002 p. 324). Estos juegos plantean retos con una amplitud mayor de posibilidades de resolverlos. No hay sólo una manera de llegar al objetivo sino varias en función a la flexibilidad de las reglas. Los jugadores diseñan estrategias para hacer frente a estos retos con las herramientas del juego.

En los juegos emergentes, a menudo el jugador puede definir sus propios objetivos como en el caso de la franquicia de *Grand Theft Auto*, que fue un parteaguas en la industria por este tipo de planteamientos en el juego, donde puedes conducir por la ciudad tratando de obedecer todas las leyes de tráfico o atropellar a cuanto peatón se te ponga enfrente, con el fin de ganar fama, pero sin ningún objetivo concreto, sólo tu motivación para hacer el bien o el mal.



Ilustración 17: Imagen de Los Sims 4. Piscinas de azotea(TheSims, 2015)

Otro ejemplo de emergencia sería el juego *The Sims* (2000-2015) que es más parecido a una casa de muñecas donde los espacios de juego estructurado son tan amplios como la imaginación del jugador, pequeños retos fomenta más la jugabilidad autodeterminada por el jugador que en el juego en sí. De hecho no hay realmente una manera formal para "ganar" este juego, sólo tienes que jugar y ya.

Es decir, en ambos casos se combina una serie de desafíos predeterminados y la capacidad del jugador para completar de manera definitiva el juego. Las reglas y la plataforma son las que le dan forma tanto a la progresión, o la emergencia del juego.

El Fútbol Soccer o el póker también son considerados juegos emergentes debido a las posibilidades de interacción con el juego y las muchas maneras de llegar a un objetivo a través de la estrategia. Regularmente estos juegos promueven los torneos.

A diferencia de la estructura emergente, la progresión es una estructura nueva que entró en los videojuegos a través del género de aventuras. Una característica de esta estructura es que el diseñador del juego, produce un fuerte control sobre el juego. Prácticamente sin dejar cabo suelto, el jugador se vuelve incluso un elemento más del juego.

El diseñador controla la secuencia de los acontecimientos, aquí hallamos los juegos con ambiciones cinematográficas o de cuentacuentos por conducirlos juegos "en un carril", es decir, donde el trabajo del jugador es simplemente realizar los movimientos correctos pre-definidos con el fin de avanzar en el juego. (Juul, 2002, p.324)

Una forma sencilla de determinar si un juego es progresivo o emergente es echar un vistazo a las guías del jugador. Mientras que los juegos progresivos tienen tutoriales (listas detalladas de acciones necesarias para completar con éxito el juego), los juegos emergentes tienen guías de estrategia (que contienen reglas del juego, trucos y consejos), que son de gran apoyo a la hora de cumplir uno o varios objetivos específicos en el juego.

Jesper Juul (2002) destacó cuatro formas en que la emergencia contribuye a la experiencia del juego que se sintetizan a continuación.

- **Emergente como variación:** en este punto prácticamente pueden aparecer estados del juego, con infinitas experiencias.
- **Emergente como patrón:** Aquí el paso del tiempo revela patrones repetibles en el juego.
- **Emergente como irreductibilidad:** estado del juego y reglas interactúan. Jugar es la única manera de revelar sorpresas y aspectos inesperados del juego.
- **Emergente como novedad o sorpresa:** en este caso, algo completamente inesperado ocurre en el juego.

Algunos juegos son más espacios de juegos emergentes que espacios de juego progresivo. La experiencia satisfactoria del juego puede ser totalmente aparte del juego prescrito por el diseñador. Es por esta razón que en juegos como *World of Warcraft* no todas las acciones las dictan los desarrolladores, sino la participación de la comunidad de jugadores.

2.5 MECÁNICA DE JUEGO

Todos los juegos y cualquier tipo de videojuego en general tienen una mecánica, esta mecánica es imprescindible para que el participante se conduzca de un estado del juego a otro. Se trata del engranaje esencial que estimula la interacción del juego.

Algunos académicos consideran que las reglas del juego y las mecánicas del juego son lo mismo, pero en realidad resultan elementos que se complementan y están íntimamente relacionados, aunque por supuesto no son lo mismo. "La mecánica del juego tiene que ver con la interacción real con el estado del juego, mientras que las reglas proporcionan el espacio de posibilidades, donde se desarrolla la interacción, regulando así la transición entre estados" (Sicart, 2008).

Así como los escritores de novelas piensan, escriben y rescriben las estructuras de sus novelas para envolvernos en sus intrincados argumentos, los diseñadores de videojuegos desarrollan sus ideas con las mecánicas en mente para plantearle al usuario una ficción atractiva.

Un análisis formal de los juegos requiere de una "profunda explicación de las conexiones entre las reglas y la mecánica" (Sicart 2008), la definición de la mecánica

del juego es importante para el análisis pues permite observar las conexiones y similitudes entre diferentes juegos, así como la investigación de experiencias destinadas al jugador.

Conocer estas mecánicas internas nos ayudan a construir mejores argumentos a la hora de hacer una crítica al juego, también como usuarios nos ayuda a incrementar satisfactoriamente las experiencias del videojuego o en su caso, quedar totalmente defraudados debido a las malas prácticas.

Cada investigador y desarrollador tiene su propia definición de mecánica de juego, pero en especial yo tomaré un par de posturas que se alinean y complementan entre sí. Algunas de las definiciones más populares sobre mecánica de juego son las que lo ubican en el centro del juego "Es el núcleo de lo que un juego realmente es. Son las interacciones y las relaciones que permanecen cuando toda la estética, la tecnología y la historia son quitadas" (Schell, 2008, p. 130).

Para el diseñador de juegos Jesse Schell, la mecánica es la parte medular del juego. Es una definición sencilla pero sostiene, la mecánica es prácticamente revestida por el diseño, la tecnología y la historia. La mecánica en este caso está condicionada al núcleo del juego, por lo tanto es el lugar más interesante para estar y estudiar.

El término "mecánico" es un lugar común. Mecánica es el cómo algo funciona. Si haces X, entonces Y sucede. Si X es verdadera, entonces usted puede hacer Y. En Monopoly, si cae en una propiedad, puedes comprarla. Si sacas el número más alto, se llegará primero. Esto es una simple mecánica. (Schreiber, 2009, p. 28)

Como se puede observar Schreiber argumenta que se trata de acciones combinadas con normas, el factor clave es la respuesta a tal o cual comando.

Una "mecánica de juego" es un circuito completo de interacción, tal como un botón en contracción, pulse el botón o pise el acelerador, mismas que se pueden rastrear a través de la respuesta programada del juego y de nuevo al jugador, una y otra vez. Otra forma de pensar en la mecánica es como verbos. ¿Cuáles son las habilidades del jugador en el juego? ¿Qué puede hacer el jugador? (Swink, 2009, p. 70)

Swink considera también que la mecánica se centra más en las acciones que responden a circuitos de interacción completos en las habilidades del jugador y modos de movimiento. Los verbos están presentes en la definición pero no se adentra mucho en ello.

Otro autor que considera como parte esencial al documento del diseño es Richard Rouse quien dice que las mecánicas del juego son: "las tripas de un documento de diseño" que describen "lo que los jugadores son capaces de hacer en el mundo del juego, cómo lo hacen, y cómo esto conduce a una experiencia de juego convincente." (Rouse, 2005, p. 310)

Estas definiciones son poco prácticas al hablar de mecánicas en un análisis, cuando no estamos habituados a la jerga de la industria y estamos poco familiarizados con el diseño de videojuegos, aparte de que parece que el jugador no tiene injerencia sobre su comportamiento. Otros autores nos arrojan más luz sobre la esencia de la mecánica juego. "Las acciones o métodos de juego permitidas por las reglas (...) que guían el comportamiento del jugador, creando interacciones" y "procedimientos de juego", afirma Fullerton (2008, p. 29)

Sin embargo, una de las definiciones más acertadas y específicas a la hora de definir las mecánicas del juego son las del investigador Miguel Sicart (2008), quien considera que las mecánicas del juego son "métodos solicitados por los agentes para interactuar con el mundo del juego", limitadas por las reglas del juego.

Estos "métodos" se entienden mejor como verbos (saltar, correr, disparar, etc.), teniendo en cuenta los otros elementos del juego, incluidas las normas tienen una influencia en cómo los agentes pueden tomar acción en un juego.

Aunque esta definición formal determina que los juegos están estructurados como sistemas con la mecánica, las reglas y los desafíos, gramática esencial de los juegos de ordenador (y probablemente de todos los juegos), solo hay que jugar un juego para darse cuenta que el límite de la mecánica son las reglas. (Sicart, 2008)

Sicart utiliza un concepto metafórico tomado de la programación de computadoras y en particular de la programación orientada a objetos (POO), esta definición se aparta del antropocentrismo pues los "métodos solicitados" pueden ser realizados por cualquier agente involucrado, llámese parte de un sistema informático o un ser humano, lo que significa que la agencia se puede explorar a través del análisis de ambos agentes humanos y artificiales que interactúan con el entorno del juego.

Sicart contempla a las mecánicas como parte del repertorio de los jugadores, no sólo como parte de los juegos. Pues mediante la modificación de los patrones de

interacción básicas de una mecánica, podría decirse que los diseñadores pueden romper las expectativas de los jugadores. También las mecánicas, se pueden utilizar para crear experiencias emocionales específicas en los jugadores. Este enfoque puede ser particularmente interesante cuando se trata de entender el efecto de los agentes informáticos en los MOMRPG, ya que optimizan su interacción centrándose en un conjunto básico de mecánicas.

La mecánica de juego, a pesar de evocar elementos fríos de alguna máquina, no necesariamente conduce a experiencias aburridas y repetitivas. Pues una cosa es lo que se puede ver en el documento del diseño y otra, muy diferente, es ver cómo los jugadores en realidad interactúan con el mundo del juego. La mecánica es empoderar al usuario de hacer algo.

El entendimiento formal, sólo permite diseñar y predecir cursos de interacción, pero no determina como se jugará el juego, o cuál será el resultado de esa experiencia. En el acto de jugar, los jugadores podrán apropiarse de la agencia en el mundo del juego y comportarse de maneras impredecibles. (Sicart, 2008)

Una de las teorías más aceptadas sobre la mecánica es el llamado marco MDA (por sus siglas en inglés Mechanics, Dynamics and Aesthetics) Mecánica, Dinámica y Estética desarrollada por los investigadores; Hunicke, Robin ; LeBlanc, Marc; Zubek, Robert, quienes consideran que la mecánica describe los componentes particulares del juego, en el nivel de la representación de datos y algoritmos. Los diseñadores de juegos controlan la mecánica para provocar ciertas respuestas del jugador y son únicamente ellos quienes tienen poder sobre ellas. La dinámica es una especie de punto medio entre el ritmo y los objetivos del juego. Las dinámicas cambian con el tiempo y es en este espacio que el jugador y diseñador negocian el juego. Mientras que la estética comprende esas respuestas emocionales, cognitivas y psicológicas del jugador. (Hunicke, et al., 2004)

2.6 MECÁNICA BÁSICA

Las mecánicas básicas, en el sentido tradicional, han sido definidas como "Las actividades esenciales que los jugadores realizan una y otra vez en un juego (...) Sin embargo, en muchos juegos, la mecánica principal es una actividad compuesta,

formada por un conjunto de acciones" (Zimmerman & Salen, 2004, p. 316). Un concepto muy útil pero se queda corto en cuanto a precisión.

Miguel Sicart argumenta que los jugadores a menudo realizan actividades de una y otra vez en un juego sin usar los llamados mecánica básica. Saltar, por ejemplo, se utiliza ampliamente en un juego de disparos de primera persona donde casi todos los jugadores pasan un buen tiempo saltando. Sale y Zimmerman tienen razón en señalar que los mecanismos fundamentales tienen que ver con el desempeño repetido en el contexto de juego, pero las acciones llevadas deben tener un sistema mejor definido.

Desde ese punto de vista, Sicart definió a la mecánica básica "como las mecánicas del juego, utilizados por los agentes para alcanzar un estado final del juego, sistémicamente recompensado". Por ejemplo, apuñalamiento es una mecánica principal de *Shadow of the Colossus*, ya que el jugador va a realizar varias veces para alcanzar el estado final del juego, premiado con la finalización del marco de ficción del juego.

Los juegos MMORPG como *World of Warcraft* no tienen un estado final como tal. Sin embargo, estos juegos tienen un conjunto específico de mecánicas del juego orientadas a alcanzar pequeños logros o estados, y como tal, es posible hablar de mecánica básica, incluso en el caso de los juegos sin estado final determinado por vía sistémica. En juegos como *World of Warcraft*, la mecánica básica permite a los jugadores llegar a un nivel máximo con sus avatares, y además amplían su agencia con la sintonización de habilidades de sus personajes.

Inclusive Sicart disecciona a un más a la mecánica básica segregándola como: primaria y secundaria, mecánica de contexto y mecánica compuesta.

Mecánica primaria: la mecánica básica que se pueden aplicar directamente a la solución de los retos que conducen al estado final deseado. Las mecánicas primarias son fácilmente identificables, pues se explican por sí solas en las primeras etapas del juego, y estas deben ser coherentes en toda la experiencia de juego.

La secundaria se entiende como: el mecánico básico que facilita la interacción del jugador con el juego para alcanzar el estado final o bien, disponibles de vez en cuando para su combinación con un mecanismo primario, con el fin de ser funcional.

La mecánica de contexto se define como: la mecánica que se activan dependiendo del contexto que presencia el jugador en el mundo del juego." Regularmente "son conceptos analíticos que se pueden utilizar para comprender cómo los jugadores decodifican la información en un nivel, cómo un jugador percibe ciertas estructuras y cómo se utilizan estas estructuras para comunicarse con usos previstos u otras conductas.

La mecánica compuesta es: un conjunto de mecánicas de juego relacionadas que funcionan juntas dentro de un modo de interacción y agente delimitado. Al jugar, y, en ocasiones, al analizar, es útil pensar en estas mecánicas están compuestas como un todo y no como una colección de la mecánicas diferenciadas formalmente.

La justa combinación de dinámicas y reglas convierte un juego en algo interesante si además le agregamos una narrativa el juego se hace exquisito.

2.7 NARRATIVA

Las estructuras narrativas, como los relatos, están en todas partes y en todos los ámbitos de la cultura y el conocimiento. Todos los días narramos y nos narran el mundo, desde el momento que seleccionamos una información y omitimos otra, estamos creando una narrativa, estamos ficcionando.

Comprender la narrativa es una empresa compleja debido a las varias acepciones que el concepto refiere y a la capacidad de mutación de sus elementos. En ocasiones se confunde con el argumento, el relato o con la historia pero sin duda va en otra dirección, aunque tampoco hay una clara distinción sino diversas perspectivas al respecto. Además, no podemos soslayar que la narrativa es un concepto clave en las humanidades, pero el aumento de la prevalencia de los nuevos medios basados en computadoras interactivas ha llevado a los estudios académicos a replantear ciertos

argumentos y hacerse preguntas elementales que en ocasiones dejan mal parada a la narrativa.

Unas de las áreas que más cuestionan sus alcances es la emprendida por el mundo del juego. ¿Es la historia esencial para el juego? O son ¿Las reglas esenciales para el juego? Actualmente la teoría narrativa no es suficiente como marco teórico único en el examen de los videojuegos, pues un análisis narratológico según argumentan no permitiría ver la riqueza total del juego. En lugar de ello, propusieron un nuevo marco, la ludología. Pero tampoco es completa y aunque cada vez se le suma más investigaciones, muchos de sus fundamentos provienen de la narratología.



Ilustración 18: Imagen de *The Last of Us*, videojuego de corte acción-aventura multipremiado en 2013 por el planteamiento narrativo y el equilibrio lúdico. (NaughtyDog, 2015)

La narratología, también conocida como teoría narrativa, surgió como una oportunidad de unificar los diversos estudios sobre narrativa, muchos de los cuales tenían como objeto de estudio las propuestas teóricas sobre el relato que se venían haciendo desde los “formalitas Rusos, y en especial desde el trabajo seminal de Propp (1965[1928]) sobre los cuentos populares rusos”. (Pimentel, 2005, p. 8)

Fundamentales son las aportaciones sobre narrativa como los trabajos de Roland Barthes, A.J. Greimas, Humberto Eco, Gérard Genette o Tzvetan Todorov, que van

más allá de la forma de la tradición literaria y la transmisión del relato (oral, escrito, teatral, cinematográfico, entre otros) que han ayudado a construir un análisis semiológico del contenido narrativo. Pero podemos observar que en el caso de los videojuegos las funciones narrativas, son similares en algunos aspectos y diferentes a cómo funcionan en el cine, en un libro o en la televisión.

Una obra literaria con las sutilezas de Lolita de Nabokov, una filmación extraordinaria como *Vértigo* de Hitchcock o el dominio impresionante del lenguaje de los cómics sintetizado en *Watchmen* de Alan Moore, pierde mucho del encanto y maravilla narrativa cuando se cambia de medio para relatar sus historias, lo mismo sucede con los videojuegos que apenas están puliendo y explorando sus alcances.

Los videojuegos, son flexibles de contener diversos recursos para construir historias y conmovedor con sus relatos. Hay por lo menos tres razones fundamentales por las cuales los investigadores suelen concentrarse en las historias para la explicación de comprensión los juegos como:

- En primer lugar, la importancia de las historias en la cultura. Los relatos son esenciales para la comprensión nuestro pasado y nuestro presente. Y durante miles y miles de años nuestros antepasados transmitieron, muchos relatos para expresar su imaginación y estas fueron transmitiéndose de generación en generación, modificando de la voz a otros soportes para conservar la idea con el pasar del tiempo. Por lo que no es coincidencia que utilizamos los videojuegos para contar historias sobre nosotros mismos y sobre nuestra experiencia.
- La segunda razón es por la facilidad de adaptación de los marcos. Los teóricos se centran en las narraciones, porque los investigadores ya han desarrollado cuadros bastante amplios para la comprensión de la estructura y significado de historias. Pero lo cierto es que existen impedimentos fundamentales que la teoría literaria, la psicología, la antropología, y en otros ámbitos no tienen para interpretar algunos videojuegos sin narrativas.
- La tercera y última razón es porque algunos académicos interpretan videojuegos como textos literarios y apuestan por reclamar la legitimidad del estudio de videojuegos dentro de las instituciones, que podrían tener a los

juegos como un importante objeto de estudio. Tenga en cuenta que muchos académicos disciplinas son muy tradicionales y muy protectores de su territorio. En la interpretación de un juego como historias y como texto, los académicos tienen que trabajar duro para conectar sus interpretaciones de manera correcta y con un el lenguaje propio.

Múltiples desacuerdos de opinión han surgido desde ya hace varios años, cuestionado el papel del relato en los juegos. ¿Son acaso, todos los juegos historias? Las acaloradas discusiones entre los investigadores de videojuegos han provocado grandes controversias y han hecho correr ríos de tinta para resolver el conflicto. En el centro del debate se contempla la importancia de las mecánicas del juego y las reglas sobre la historia narrada, argumentando que el valor del juego se basaba en la interpretación y la comprensión. Los ludólogos, tomaron este lado del debate como estandarte, afirman que el elemento de la narrativa en un videojuego no sólo no es suficiente (para describir lo que un juego es realmente), tampoco es necesario: un juego de video puede ser un juego de vídeo sin contener ninguna narrativa. Mientras que los narratólogos, consideraban que la historia es esencial para la creación del significado a partir del juego, sin narrativa no hay trascendencia pero ¿Acaso una imagen, no puede ser un texto?

Nos enfrentamos a dos tradiciones distintas y con objetos de estudio diferente que argumentan entorno a responder, cuál es la esencia del juego. Sin embargo, comparten algunas similitudes estructurales, y el análisis de las mismas pueden ayudar a entender mejor sus diferencias. “Una explicación para la rivalidad entre ludología y narratología es que son hermanos. Ambos están firmemente arraigados en la humanidad y por lo tanto tienden a considerar narraciones y juegos principalmente como artefactos simbólicos de ficción”. (Simons, 2007) Y ambas partes pueden aprender unos de otros y por separado responden parcialmente a la una pregunta fundamental que necesita de ambas posturas para ser resuelta, ¿De qué manera pueden los juegos contar historias?

Para responder esta pregunta, se puede establecer un término medio, navegando en ambas corrientes, con tal de concretar de mejor forma las profundas diferencias que hay entre un texto literario y un videojuego. Para tal efecto se enunciaran algunos

puntos con los que según Henry Jenkins (2004) todos podríamos estar de acuerdo a la hora de hablar de narrativa y el contacto con videojuegos:

- 1) No todos los juegos cuentan historias. Muchos juegos como *Tetrix*, *Candy Crush* o *Flappy Bird* son sencillos juegos que no se prestan muy bien una exposición narrativa. Para entender este tipo de juegos, necesitamos otros términos y conceptos más allá de la narrativa, incluyendo el diseño de la interfaz y movimiento expresivo, mecánica para empezar.
- 2) Muchos juegos tienen aspiraciones narrativas. A menudo, los diseñadores de juegos quieren crear una serie de experiencias narrativas para el jugador. Teniendo en cuenta esas aspiraciones narrativas, parece razonable conocer una cierta comprensión de cómo los juegos se convierten en narrativa, pero es necesario antes de que entendamos la estética del diseño del juego o la naturaleza de la cultura contemporánea del juego.
- 3) El análisis narrativo no tiene que ser prescriptivo. No todas las posibilidades narrativas están exploradas, el objetivo debe ser estimular la diversificación de géneros, la estética, y el público, para abrir a los jugadores a la gama más amplia de experiencias posibles. Los diseñadores de juegos, que están más a menudo educados en informática o diseño gráfico, necesitan acercarse al vocabulario básico de la teoría narrativa.
- 4) La experiencia de los juegos nunca puede ser reducida simplemente a la experiencia de un relato. Hay muchos otros factores que tienen poco o nada que ver con la narración para contribuir al desarrollo de un gran juego y necesitamos ampliar significativamente nuestro vocabulario crítico para hablar sobre los juegos para tratar más a fondo con los otros temas.
- 5) Cuando los juegos cuentan historias, es poco probable que lo hagan de la misma manera que otros medios. Debemos estar atentos a la particularidad de los juegos como un medio, específicamente lo que los distingue de otras tradiciones narrativas.

Ahora bien, qué se entiende por narrativa. La definición del término como lo se adelantaba, depende del paradigma que plantea o la escuela del pensamiento en la que se inserte la narrativa, en muchos casos limitándola a una linealidad clásica de

acontecimientos, en las actividades y aspiraciones del narrador y muy poco en el proceso de comprensión narrativa, definición que determina si todos los juegos cuentan, o no historias. Por su carácter híbrido es importante reconocer las diversas posturas sobre el tema pero en particular se tomará una definición más general y contemporánea del término que sin embargo, no está exenta de estas transformaciones. “La narrativa es el acto de convertir una serie de formas inteligibles una serie de acontecimientos de manera que la transmisión en cualquier soporte, de estas formas genere un acontecimiento sobre este acontecimiento” (Navarro, 2006, p. 16)

Los videojuegos de aventura y de rol como *World of Warcraft* implican claramente narrativas, pero de una forma significativamente distinta a las narraciones que se representan en ficciones tradicionales, con la singularidad de que en los videojuegos, el jugador a menudo adopta un papel dentro de la narrativa, favoreciendo una interacción simultánea con la historia narrada y la ficción creada por el juego.

2.8 RELATO

La narratología tiene como objeto de estudio el fenómeno del relato, mismo que se puede comprender en términos literarios como, “la construcción progresiva, por la mediación de un narrador de un mundo de acción e interacción humanas cuyo referente puede ser real o ficcional” (Pimentel, 2005, p. 10). Se eligió esta definición porque abarca una gran tradición de relatos que van de la anécdota, a la novela, pero sobretodo posibilita trasladar el mundo narrativo de los videojuegos a este concepto.

Para Gerard Genette (1972) el relato destina por lo menos tres conceptos distintos; por un lado, el relato designa el enunciado narrativo, el discurso oral o escrito que; entraña la relación de un acontecimiento o de una serie de acontecimientos. La segunda y quizás la más referida se trata de la sucesión de acontecimientos, reales o ficticios que son objeto de dicho discurso y sus diversas relaciones de concatenación, oposición repetición, etc, y en tercer sentido, el relato designa también un acontecimiento: pero no ya el que se cuenta, sino el que consiste en que alguien cuente algo: el acto de narrar formado en sí mismo. “El “análisis del relato”, significa entonces, el estudio de las acciones y situaciones consideradas en sí mismas,

haciendo abstracción del medio, lingüístico o de otras índoles que nos permite conocerlas”(Genette, 1972, p. 81).

Esta sucesión de acontecimientos del relato en los videojuegos, no siempre son lineales pero sí necesariamente lógicos y cumplen con las características descritas por las definiciones anteriores. Los videojuegos también ocupan recursos clásicos del relato como: el espacio, el narrador omnipresente, personajes, diálogos, monólogos internos, entre muchos otros.

Cada relato tiene algunos criterios que Francois Jost y André Gaudreaul sintetizaron de la mano de Christian Metz en cinco puntos, resumidos de la siguiente forma (Gaudreaul, 1995, pp. 25-43):

1. Un relato tiene un inicio y un final.
2. El relato es una secuencia doblemente temporal.
3. Toda narración es un discurso.
4. La percepción del relato “irrealiza” la cosa narrada.
5. Un relato es un conjunto de acontecimientos.

Dentro del relato tradicional podemos distinguir los siguientes elementos constantes y algunos componentes básicos de la narrativa que nos ayudaran a entender nuestro papel en la inmersión y los límites del análisis, dentro de los que destaca el papel del protagonista que por lo regular suele ser el avatar.

2.9 AVATARES COMO TRASPORTE

El vínculo del usuario con el avatar es muy estrecho pues el avatar se transforma en un vehículo capaz de sortear todos los mundos virtuales que el juego plantea, aquí hay una diferencia de relación con el espectador y los personajes pues aunque es parte de un ecosistema de personajes el avatar se convierte en una especie de piel digital que proyecta tu propia personalidad en el juego.

Algunos personajes están llenos de significado en términos de la construcción de su físico y la disponibilidad de una biografía coherente a través de la cual se da sentido a su subjetividad y sus acciones, pero también lo suficientemente vacía para que el jugador pueda habitar en ella. (Kennedy, 2006, p. 91)

Tomar un avatar para un viaje también debe implicar el descubrimiento de su personaje a través de los desafíos que enfrenta. Para lo cual, debemos ponerlo en situaciones que revelarán sus rasgos de carácter, al igual en las películas. “Ponemos personajes en algunos mundos y entornos sorprendentes, sin embargo, no logran retratar personaje real” (Oxland, 2004, p. 156). Que sólo comienza su función cuando el jugador participa con él en un espacio virtual.

2.10 LA CINEMÁTICA EN LOS VIDEOJUEGOS

La industria cinematográfica y la industria del videojuego han estado en complicidad. La necesidad narrativa de cimentar una historia en el juego, trajo consigo una creativa forma de compaginar un lenguaje poderoso y fusionarlo con los videojuegos. Actualmente comparten algunos elementos del lenguaje, los roles y sintonías del espacio, mientras que en el trabajo, los ciclos de producción son comparables con la gran cantidad de dinero que las dos industrias manejan.

Hacer un juego más "cinematográfico" es un tema importante en los juegos de todo el mundo. Por ejemplo, los escritores se están convirtiendo en "escritores de juegos" como la necesidad de guiones más desarrollados se vuelve más frecuente en producción. También, muchos directores de película y los productores están recibiendo ahora involucrado con el desarrollo del juego, debido a la necesidad de aumentar el valor de la producción en determinados títulos. (Newman, 2009, p. XI-XII)

Hace algunos años, el *cinemátic* era una manera simple de llamarle a una animación insertada dentro de un juego de manera justificada para contar generalmente una parte de la historia a los jugadores. A veces, también, llamadas “escenas” procuraban darle descripciones al jugador del mundo del juego, que por decirlo menos, en ocasiones eran de lo más desesperantes pues te mantenía al margen de la interacción y resultaban sumamente aburridos.

Actualmente, la palabra *cinematic* es a grandes rasgos un término utilizado para describir muchas de las técnicas utilizadas por la industria fílmica para la producción de videojuegos. Los beneficios inmediatos de usar estas técnicas son obvias: mayor atención, mejor acoplamiento entre el juego y narrativa y escenas entrañables, mayor producción de valor en el juego frente a escenas de corte, mejor historia y desarrollo de los personajes.

Una cinematic puede ser utilizado para transmitir un punto clave de la historia, dar al jugador una "palmadita en la espalda" extra para completar alguna sección importante del juego, crear ambiente, proporcionar pistas sobre el jugador acerca de qué hacer a continuación, y así sucesivamente. Los dos términos, cinematics y escena, son utilizados indistintamente en la jerga de la industria, sin embargo, la mayoría de la gente ya no hacen una distinción entre ellos. (Marx, 2007)

Aunque el acoplar el lenguaje cinematográfico ha perfilado grandes beneficios de producción y mejoras como; un manejo del tiempo, ambientación sonora adecuada a los escenarios, óptimo manejo de niveles a través de la uso del encuadre y el movimiento de la cámara, también representa un gran desafío para el productor del juego, pues el uso de estos recursos ha planteado grandes interrogantes sobre la continuidad y el manejo narrativo. Existen otras referencias para llamar a algunas de las soluciones que han planteado para crear una experiencia de juego más rica, por ejemplo:

Los cutscenes, son las secuencias cinematográficas en las que con frecuencia el jugador no participa y se convierte en mero espectador. Momentos en las que el jugador no tiene el control sobre el juego y asume el papel de espectador pasivo, observando una secuencia de video no interactivo. Las secuencias cinematográficas complejas de la actualidad distan mucho de la pequeña secuencias introducidas por primera vez con el juego de Pac-Man, donde hicieron su debut estas secuencias.

En ocasiones se trata de secuencias atmosféricas, contextualizan la labor del protagonista de la historia. Son la puerta de entrada que enriquece en terreno de la fantasía. Estas secuencias pueden ser de animación o secuencias cinematográficas reproducidas. O pueden ser reproducidas en la marcha con los gráficos del motor de juegos. Los cutscenes tienen muchas ventajas narrativas que pueden avanzar en la trama, introducir personajes que en ocasiones son muy cortos.

Una escena, sin embargo, podría utilizar los activos de arte más allá de lo que el juego en sí puede proporcionar. Por ejemplo, podría ser rodada con actores en vivo, o puede utilizar una resolución más alta de animación que salta a la vista de una manera estéticamente más elaborada y también más largo.

Estas secuencias sin embargo, también interrumpen en la continuidad del juego e interrumpen el flujo constante de la interacción. En ocasiones de pierdes el ritmo de la mutabilidad y mal empleado puede resultar en algo molesto y muchos prefieren saltárselo para continuar, perdiéndose de la experiencia total del juego. Por esta razón se han ideado otras formas cinematográficas que también tienen funciones similares pero que se acoplan al ritmo de juego de una forma más orgánica.

Los Quit time events, por otro lado son escenas con secuencias de comando que le permiten al usuario la posibilidad de controlar la narrativa del juego en la pantalla, sin en realidad hacerlo pues sólo controla la continuidad de la secuencia al darle con éxito la entrada correcta en el momento correcto, fue el precursor con la tecnología se han definido cada vez más de una manera más fina y con trabajos más acabados.

Los *Quit time events* o también llamados *cinematronics* se introdujeron en el cine y los videojuegos por primera vez en 1983 en el *Dragons Lair*, con una pobre fidelidad visual pero rica en interacción secuencial, fue el primer juego en combinar el video y el movimiento completo. De manera muy rudimentarias pero que con el tiempo se ha ido puliendo y permitido que las transición de los dos modos cada vez más reducida, y que la interacción e inmersión se complementen mejor entre sí.

2.11 LA ARQUITECTURA BÁSICA DEL JUEGO

El relato tiene una superficie cinematográfica pero también tiene una relación estrecha con el espacio y por lo tanto con la arquitectura de los lugares donde se desarrolla la acción. La flexibilidad en los videojuegos para permitir formas de arte tan ancestrales como la música o la pintura ha permitido que grupos multidisciplinarios se unan para trabajar en la creación de diversos juegos más cerca de la realidad virtual tal cual la definió Lauren Marie RYAN:

...un paisaje tridimensional generado por ordenador en el que poder experimentar una expansión de nuestras capacidades físicas .Y sensoriales; desprendemos de nuestros cuerpos y vemos a nosotros mismos desde fuera; adoptar nuevas identidades; aprehender objetos inmateriales a través de múltiples sentidos, incluido el tacto; ser capaces de modificar el entorno mediante órdenes verbales o gestos físicos; y asistir a la realización instantánea de los pensamientos creativos sin tener que pasar por el proceso de su materialización física. (Ryan, 2004, p. 17)

En todo caso los diseñadores de juegos deberían ser observados menos como narradores y más como arquitectos narrativos, lo cual ayudaría en entender mejor las plataformas donde se desarrolla la acción. Los diseñadores también son integradores de diversas áreas de las que exige un videojuego para ser realizado por lo que podríamos considerar como los elementos primordiales de los videojuegos los siguientes elementos.

2.12 LA INTERFAZ

Es el componente clave para la relación de comunicación que establece el un jugador con el videojuego. De la interfaz abarca la interfaz de jugador y los dispositivos utilizados en el juego; por lo tanto, “cubre la tecnología y la estética de la dimensión lúdica”. (Zad, 2014, p. 251) Se dividen básicamente en dos: la interfaz física o del hardware y la interfaz del software.

2.12.1 INTERFAZ FÍSICA

La interfaz física es el primer artefacto con el que el jugador tiene contacto, se trata de las partes físicas que componen las consolas caseras, máquinas arcade, dispositivos móviles y computadoras para la interacción con el jugador, es decir, se refiere al gabinete, teclados, mouse, cartuchos, monitor, botones y palancas, tapete interactivo, pistola digital y guitarra digital, jostick, pantallas táctiles, entre otros.

Conocer la interfaz física es de alguna manera recordar la historia de los videojuegos pues la tecnología tiene una influencia directa en los cambios sufridos para esta interfaz y sigue teniendo influencia incluso actualmente que cada vez se pondera más el software que la parte física del juego. Como parte de la historia de estos juegos podemos considerar a las máquinas arcade, consolas caseras, consolas portátiles, dispositivos móviles, computadoras y lentes de realidad virtual como los principales pero existe mucha más.

2.12.1.1 MÁQUINAS ARCADE



Ilustración 19: Ejemplo de máquina Arcade (Firebox, 2015)

Las salas recreativas fueron los espacios públicos donde se popularizaron los videojuegos en las décadas de los 70 y 80. El principal atractivo eran las máquinas Arcade que consistían en un gabinete (regularmente de madera) donde se albergaba una pequeña pantalla por la cual se visualizaba el videojuego, comandado por una serie de controles, botones y palancas, para la interacción con el juego.

Las máquinas arcade actualmente ofrecen un sofisticado sistema de aparatos complementarios, que van desde que cabinas de avión, motocicletas, caballos, naves espaciales, automóviles hasta cómodos sillones con la finalidad de ofrecerle al usuario una experiencia de juego mucho más divertida. Estas máquinas pueden contar con dispositivos electrónicos extra que facilitan la relación con la simulación del juego que se está ejecutando en las pantallas, por ejemplo: volates, armas de plástico, guantes de box, martillos de plástico, entre muchos otros.

2.12.1.2 CONSOLAS PORTÁTILES

A comienzos de los años ochenta la empresa Nintendo produjo el sistema “Game & Watch” (1980), considerado el primer juego portátil con venta al público masivo a la que se le fueron asignando aproximadamente 59 pequeños juegos de 1980 a 1991. Posteriormente la misma empresa desarrolló la plataforma Game Boy (1989).

Estas consolas son para llevarse en el bolsillo permiten gran movilidad y hay juegos lanzados actualmente en exclusiva para estos dispositivos. El mercado de las consolas portátiles no ha perdido su público pese a que los sistemas operativos para celulares

como; IOS, Androi y Windows Phone que restan consumidores. Se mantienen a la cabeza en las ventas Nintendo y Sony.

2.12.1.3 DISPOSITIVOS MÓVILES

La democratización de la tecnología permitió que muchos juegos se mudaran a dispositivos que en un primer momento sólo se ocupaban por conectar con otras personas y acortar distancias. Con el surgimiento de sistemas operativos más sofisticados y memorias internas capaces de contener juegos los celulares, tabletas, kindle y más, se han convertido en un referente de objeto recreativo. Por la inversión menor que se debe hacer en estos juegos México ocupa su talento creativo en este tipo de plataformas con resultados de calidad y gran proyección internacional.

2.12.1.4 COMPUTADORAS PERSONALES

El primer videojuego fue creado en una súper computadora que se almacenaba en enormes cuartos de máquinas. Para mostrar sus capacidades operacionales y poder venderlas los ingenieros que manejaban estos artefactos idearon los primeros videojuegos, la estrategia fue todo un éxito.

Cunado las computadoras comenzaron a ser un objeto cotidiano en los hogares del mundo, los videojuegos tomaron su lugar de importancia, hasta el momento es la interfaz que permiten al usuario trabajar con una mayor cantidad de entornos multimedia a través del teclado y el mouse.

Muchos de los videojuegos creados exclusivamente para la computadora personal fueron los primeros en ocupar internet, la flexibilidad y oportunidad de modificar y actualizar el sistema continuo siendo un atractivo viable para los jugadores.

2.12.1.5 CONSOLAS DOMÉSTICAS

Después de la crisis en la industria de los videojuegos a mediados de los años 70 las consolas domesticas fueron la apuesta por un mercado que francamente ya no creía en la industria. Así para principios de los 90 esta área comercial de los videojuegos ya

estaba sólida y las empresas Sony, Nintendo dominaron el mercado, para posteriormente involucrarse Microsoft que actualmente es la empresa que más consolas caseras vende en el mundo.

2.12.1.6 CASCO DE REALIDAD VIRTUAL

Actualmente muchos prototipos de realidad aumentada han surgido pero el que domina las expectativas de creación es Oculus Rift, al grado de que para el festival de Cine de Sundance de 2015 habrá una sección especial dedicado a este aparato y su capacidad de contar historias. Cada vez es más cercano como la interfaz física se vincula directo con el entorno multimedia y este tipo de instrumentos además de ser el eslabón entre los videojuegos y el cine permite actualmente juegos más sofisticados donde la mirada y el sonido son tan realistas que al usarlo parece que estas dentro de una plataforma de juegos.

2.12.2 LA INTERFAZ GRÁFICA O REPRESENTACIÓN DEL ESCENARIO

Los juegos son productos interactivos, y requieren algunos elementos para que el usuario los controle. En los juegos, los elementos que aparecen en pantalla que se utilizan para controlar el juego se denominan interfaz gráfica de usuario (GUI o, para abreviar). La interfaz gráfica tiene como tarea principal facilitar la visión de las acciones en el juego, es una herramienta del usuario para que tenga claridad sobre las notificaciones, los recursos actuales disponibles para el jugador, la situación actual del jugador y la estrategia general de la etapa junto con las decisiones a tomar. Lo que vemos o interpretamos depende de su lógica visual.

La interfaz une forma y contenido, las representaciones gráficas de las interfaces del usuario no solo sirven para facilitar la comprensión sino que acaban moldeando la percepción de nuestra cabeza. Es decir, se convierten en un actor semiótico clave para relación con el juego y su estudio.

La cantidad de arte requerida para la interfaz gráfica de usuario en cualquier juego en particular varía dependiendo del tipo de juego y la cantidad de cuestiones de información y de navegación involucrados. Una simple línea juego de puzzle podría

tener sólo una pantalla de título y algunos controles de juego en pantalla. Por otro lado, un simulador de vuelo podría tener amplios sistemas de navegación y de información. (Pardew, 2005, p. 189)

Hay que tomar elementos importantes para la óptima experticia del usuario por el juego por un lado el aspecto estético y por el otro el aspecto funcional

- **La composición:** La composición consiste en ubicar cada elemento multimedia en la pantalla de acuerdo con una organización y una jerarquía.
- **La navegación:** la óptima vinculación entre secciones, escenas y niveles entre sí.
- **La usabilidad:** Se trata de anticiparse al usuario, fomentando la autonomía al usuario, procurando la sensación de estabilidad y previniendo la consistencia en contenido y composición visual, el uso de elementos coherentes, aumento de la eficacia del usuario, diseño de interfaces explorables, disminución de la curva de aprendizaje, *feedback*, reversibilidad, reducción de los tiempos de espera en que se carga el multimedia y legibilidad de las letras, entre otros aspectos.

La información en pantalla que se proporciona al jugador es relativa a la vida, la salud, la ubicación o el estado de los personajes, así como menús de batalla o de acción, menús anidados que controlan opciones como redes de avance o selecciones de armas, o pantallas adicionales que le dan al jugador un mayor control sobre la manipulación de los elementos de juego, mapa de ubicación mapas de acción.

2.13 ARTE SONORO

El origen del diseño de sonido de videojuegos se remonta a uno de los videojuegos más populares de todos los tiempos, el PONG de Atari. “El juego firma el efecto de sonido, el " sonar del ping " de la pelota rebotando en las raquetas (creado por el ingeniero de Atari Al Alcorn, desde una amplificadora de onda de la propia circuitry1 del juego), fue el primero de su tipo” (Pidkameny, 2008, p. 251). Hermanado es el sonido con los videojuegos desde las primeras generaciones de videojuegos.

Como sabemos, la música es una de las más antiguas manifestaciones humanas y fue imposible excluir su participación en nuevo medio visual. Al igual que en las películas épicas como: Star Wars o el Padrino que hicieron historia gracias a sus intrincadas historias y sus memorables bandas sonoras que los definen, los juegos épicos como Donkey Kong, PacMan, Super Mario y Zelda incluyeron música que ahora es icónica.

La música de una película proviene de la fuerza de la pasión y la emoción que evocan; del mismo que con la música de los videojuegos. (Irish, 2005, pág. 246) La banda sonora debe ser parte de la experiencia. Trabajar para sostener la visión creativa del juego y complementar el juego, así como la historia. La música evoca la emoción es una forma de motivar a la audiencia y mantenerla estimulada para la acción. También apoya la función del juego para facilitar su comprensión.

Pero hay tres categorías que según (Cudworth, 2014) que son las más importantes en los videojuegos y que resultan sustancialmente diferentes a la de cualquier otro medio, a la hora de diseñar mejores ambientes virtuales y que en el caso de *World of Warcraft* resultan importantes.

- 1) Partitura musical y el ambiente
- 2) Los efectos especiales de sonido (o FX)
- 3) La voz o el diálogo

Cada elemento se escucha en momentos específicos y con finalidades distintas. Estos elementos de audio se vinculan, ya sea con una animación o un cinematic a través de un código de programación que lo activa en el momento que se requiera para dar la pista adecuada según el momento del juego que se esté realizando en la pantalla, con la finalidad de orquestar todos los sonidos y lograr una experiencia más inmersiva y poderosa.

2.13.1 PARTÍCULA MUSICAL Y SONIDO AMBIENTAL

Se trata de la columna vertebral sonora del juego. Se compone básicamente del ritmo, la melodía, armonía y el timbre, no muy distintos a la música instrumental pero con instrumentos fundamentalmente digitales pero sobre todo en función a la plataforma para que se está desarrollando el juego y la tecnología disponible para el videojuego. El ritmo se organiza en el tiempo de pulsos y acentos que perciben los oyentes como una estructura. La melodía se define como la línea musical que guía al oído a través de la composición; es el argumento, el tema de la obra musical, el hilo de la historia que se cuenta. La armonía es la estructura de la música; es la organización total de tonos, de forma tal que éstos se traducen en forma y unidad. La armonía estudia los acordes y sus relaciones mutuas. Por último, el timbre se refiere al objeto emisor del sonido.

Una banda sonora bien realizada es persistente en reflejar varios lugares del juego a través del tiempo y el espacio así como el arco emocional de la historia. Los archivos de sonido y de la música se disponen en capas superpuestas y escalonadas provocados por la posición y dirección del personaje del jugador en el espacio de juego.

2.13.2 EFECTOS ESPECIALES DE SONIDO (O FX)

Regularmente son parte de una biblioteca de sonidos que cuentan con una gran cantidad de efectos pregrabados, grabación sus propios sonidos en el campo. Los efectos de sonido provocan un gran realismo en la narración inversiva y complementan la integración de los objetos con los entornos de los juegos. El sonido ambiente dentro del juego incluye viento, agua, la calle de la ciudad, y así sucesivamente. Estos son más o menos los mismos elementos que ocupa un diseñador de sonido en una película. Muchos diseñadores de sonido han trabajado en ambas áreas, juegos y películas, como así como la aplicación de su comercio a producciones de teatro y televisión.

Los sonidos que va a importar en el juego será un efecto de sonido (como una explosión o una nave espacial despegando), un sonido práctico (coche puerta cerraba o pasos), o el tono del ambiente (multitud en un centro comercial, aplausos, o el viento soplando a través de los árboles). Cada uno de estos tipos de sonido tiene su propio conjunto de desafíos en su obtención.

Convertirse en un diseñador de sonido eficaz significa tener un gran oído para escuchar lo que los mejores sonidos posibles son para un proyecto específico, así como saber cómo hallar y obtener esos sonidos.

El éxito como un sonido el diseño de sonido se encuentra en la adecuación de un estilo de audio con el tema visual del proyecto; esto puede ser tan simple como la importación de sonidos auténticos y la música de un juego ambientado en la década de 1930, o tan difícil como la creación de todos los sonidos de un futuro posible dentro de un juego de ciencia-ficción. (Newman, 2009, p. 148)

2.13.3 LA VOZ DEL DIÁLOGO

Los diálogos están condicionado por la narrativa planteada en el juego. Y son muy importantes debido a que tiene un fin expresivo e informativo y dan continuidad al videojuego. En las escenas animadas, es frecuente que se sintonicen con los gestos de los personajes y en su caso se empaten con los sentimientos planteados en el argumento de los personajes.

Diálogo hablado (como oposición al diálogo textual común en los juegos actuales) se realiza a partir de una grabación convencional, el desafío consiste en variar la entonación como una función de la acústica de diferentes lugares y las circunstancias del diálogo. Se trata de un ejercicio de actuación por parte de actores de doblaje. Los actores de doblaje profesionales tienen un repertorio de diferentes tonos de voces con una variedad de acentos. Esto es necesario porque a menudo un sólo actor de voz puede expresar muchos personajes tal como lo hacen en los shows de televisión y películas de animación.

Las decisiones esenciales en materia de sonido, incluyendo la arquitectura de los tres componentes (música, voces y efectos de sonido) y su relación al juego y estructura a las imágenes, se definen en la fase de diseño del juego, es decir, el sonido es generalmente integrado en el juego al final de la producción, cuando todos los gráficos se han construido. (Darby, 2008, pp. 59-89).

2.14 ARTE VISUAL

Cada día, gracias al poder de la tecnología son mucho más realistas, los escenarios, los objetos y los personajes dentro de los videojuegos. La sofisticación de las técnicas gráficas parece ser una importante fuerza impulsora de la evolución de los videojuegos. Los universos virtuales cada vez más realistas justifica la compra de nuevas consolas, su prospero desarrollo ha representado la pieza calve para la rápida expansión de la industria.

Trabajar las áreas visuales y convertirlas en un arte atemporal, requiere de una documentación amplia y talento, para que los gráficos logren que los jugadores identifiquen. Implica miles de bocetos, esquemas y planos que con frecuencia son guiados por el director de arte. El justo equilibrio con las otras áreas del juego permiten la definición de un estilo gráfico propio del juego que trascienda y se coloque por encima de los estándares convencionales.

El debate sobre las influencias del lenguaje cinematográfico y la presencia de elementos de ilustración, fotografía y pintura se ven plenamente reflejados en trabajo de los artistas gráficos. “En un diseño de juego, los gráficos son por lo general lo primero que un editor o inversionista ven. A mejores gráficos en el diseño, es más probable el editor o inversor tengan una favorable impresión del diseño”. (Pardew, 2005, p. 1) De ahí la importancia en términos comerciales para el proyecto.



Ilustración 20: Imagen del videojuego No Man's Sky, ejemplo de arte visual (Hello, 2015)

Cada personaje y escenario animado se activa con códigos de programación para que interactúen entre los agentes y permitan la participación de los jugadores con el entorno multimedia. Cabe destacar que pese a la importante preponderancia de animaciones en 2D o 3D de los actuales videojuegos, también cuentan con técnicas de animación como: cut-out, pixilación, stop motion y rotoscopia, entre muchas otras.

El Software de entretenimiento, aunque rico en potencial es único de sus propias acciones y elementos en común con otras artes. En particular, podemos fijarnos en los dos términos usados en el cine que comparte con los juegos: “la puesta en escena, que es la organización de las imágenes en el espacio, y montaje, que es su respectiva organización en el tiempo”. (Morris, 2004, p. 219)

2.15 LA JUGABILIDAD

El término es muy importante y es utilizado con frecuencia para varios fines, en el análisis de juegos ya que describe la capacidad con la que cuenta el jugador para desenvolverse dentro del videojuego. Esto abarca lo divertido que es el juego, lo inmersivo que resulta el juego y el tiempo recreativo que contiene el juego.

De acuerdo con el uso común del término, se define la jugabilidad como: el juego dinámicas que emergen de la interacción entre las reglas y geografía del juego. (Egenfeldt-Nielsen, Smith, & Tosca, 2008, p. 101) Esta dinámica puede ser entretenida, o no, y que pueden ser más o menos predecible. En algunas ocasiones hace referencia a calidad de todos los elementos que conforman el videojuego, tomando como punto de partida la experiencia interactiva del jugador, a través del funcionamiento del juego, el conjunto reglas del videojuego, el acompañamiento con la música, los sonidos, la construcción de los personajes, escenarios, escenas animadas, la interfaz física y la gráfica.

La idea de la jugabilidad es que en un juego sólo puede ser experimentado jugándolo (en contraste a la experiencia de un juego deportivo como un espectáculo en el que otra persona se dedica a, como en un estadio de fútbol) a través de una participación activa. Esta participación se encuentra en forma de acciones que son elegidos por el jugador. Para calificar como un juego, la gama de opciones dadas al jugador, así como las consecuencias en el juego de las decisiones y acciones deben ser recetadas por un conjunto de normas que conforman la mecánica del juego. (Domsch, 2013, p. 13)

Es decir, la jugabilidad siempre apela a la experiencia del jugador con respecto al juego. Comúnmente empleado para describir la dinámica del juego, o más simplemente, "qué se siente al jugar un juego." Este sentimiento se ve influenciado por varios factores entre los que destacan los aspectos visuales, la interfaz física y el audio de un juego. La jugabilidad generalmente se considera una consecuencia de las reglas del juego en lugar de su representación. Usando esta definición básica, que puede decir que la jugabilidad del ajedrez es deliberativa y mientras la jugabilidad de Burnout es frenético y de fácil acceso.

La jugabilidad es un término que sólo se aplica a los juegos y se distingue de otros medios que no cuentan con ella. Por eso es importante entender su valor y su distinción para con otros medios.

2.16 LOS VIDEOJUEGOS NO SON LOS LIBROS

La forma tradicional con que se estudiaban los libros y la películas permite dar cuenta de la profundidad de muchas de las historias narradas en los videojuegos pero este

análisis tiene un límite que debe ser atendido con otros marcos de referencia y estudios que permitan tener un alcance mayor de la experticia que el juego permite.

En el centro del discurso muchas veces se encuentra la interactividad. Parece que muchas posturas aluden a que los libros, las obras de teatro, la literatura y la arquitectura tienen interacción, pero ¿qué grado de interacción tienen?, se debe considerar que en los videojuegos la interacción no sólo es diferente a la de los demás medios, también es importante entenderla para lograr el análisis inversivo de este medio.

La narratología es muy útil para los libros pero se pierde mucho de la experiencia del juego en la interpretación, sobre todo algunas de las ventajas interactivas importantes que los juegos tienen. Podemos observar por ejemplo que *World of Warcraft* tiene simultáneamente miles de jugadores en línea, jugando al mismo tiempo dentro de una plataforma regida por reglas muy simples pero donde posiblemente, los desarrolladores, no tienen todos los eventos descritos en un juego de estas dimensiones.

La estructura de Campbell (2014) es un ejemplo. Muchos héroes en las películas y la literatura fracasan constantemente en la búsqueda de su identidad, a veces el héroe sólo se las arregla para tener éxito a través de la suerte o las acciones de un personaje secundario y en ocasiones, los puntos de vista sobre su identidad personales más profundos provienen del fracaso de sus acciones. Ahora bien, imaginemos que esto suceda todo el tiempo en un juego de video. Es difícil concebir demasiados escenarios donde el jugador sea feliz perdiendo la batalla contra el jefe final, luego de ganar el juego a través de la pura suerte. De hecho, hay muy pocos juegos donde el héroe fracasa en su búsqueda, por hacer una mala elección moral, y entonces sólo tener éxito a través de un golpe de suerte. Aunque sin duda el fracaso también le traerá enseñanzas al jugador, en realidad será un beneficio en términos de juego más que en la experiencia narrativa.

Aquí, las estructuras de la historia estáticas, como el monomito de Campbell empiezan a deshacerse. Si la historia puede cambiar a la mitad y el héroe puede fallar o salir de la partida, ¿esta situación hace que se invalidan la teoría literaria cuando se aplica a

los juegos? No del todo pero si se ve forzada a embonar sin tener claras sus explicaciones profundas tal como las concibió Campbell.

Por otro lado, ¿Cómo tratamos con el problema de la interactividad? ¿Pueden las teorías literarias ser deformadas e interpretar las historias que vemos en los juegos? Los diseñadores del juego han luchado con la interactividad y la narrativa durante décadas. Existen muchos juegos que siempre termina con la misma escena cinematográfica, experiencia lineal. Independientemente de las elecciones del jugador. En contraste, otros juegos tienen muchos finales diferentes, que dependen de las elecciones del jugador para llegar a ese punto final, es decir, una experiencia no lineal con la posibilidad de influir en el desenlace de la trama. Podemos decir que existe un cierto riesgo en la aplicación de herramientas de teoría literaria y cinematográfica para el estudio de los videojuegos. Muchos de esos problemas involucran a la interactividad pero ¿se trata de una diferencia de grado o de clase?

En algún modo todos los medio de comunicación son interactivos. Los creadores han pensado en la interacción desde antes que existieran las computadoras durante siglos. Y utilizar muchas técnicas de interactividad, han abierto el camino para ir jugando con el público. Cada interacción, injerencia en el juego es diferente no obstante, esas diferencias fundamentales hace que la narrativas, tomen nuevos rumbos.

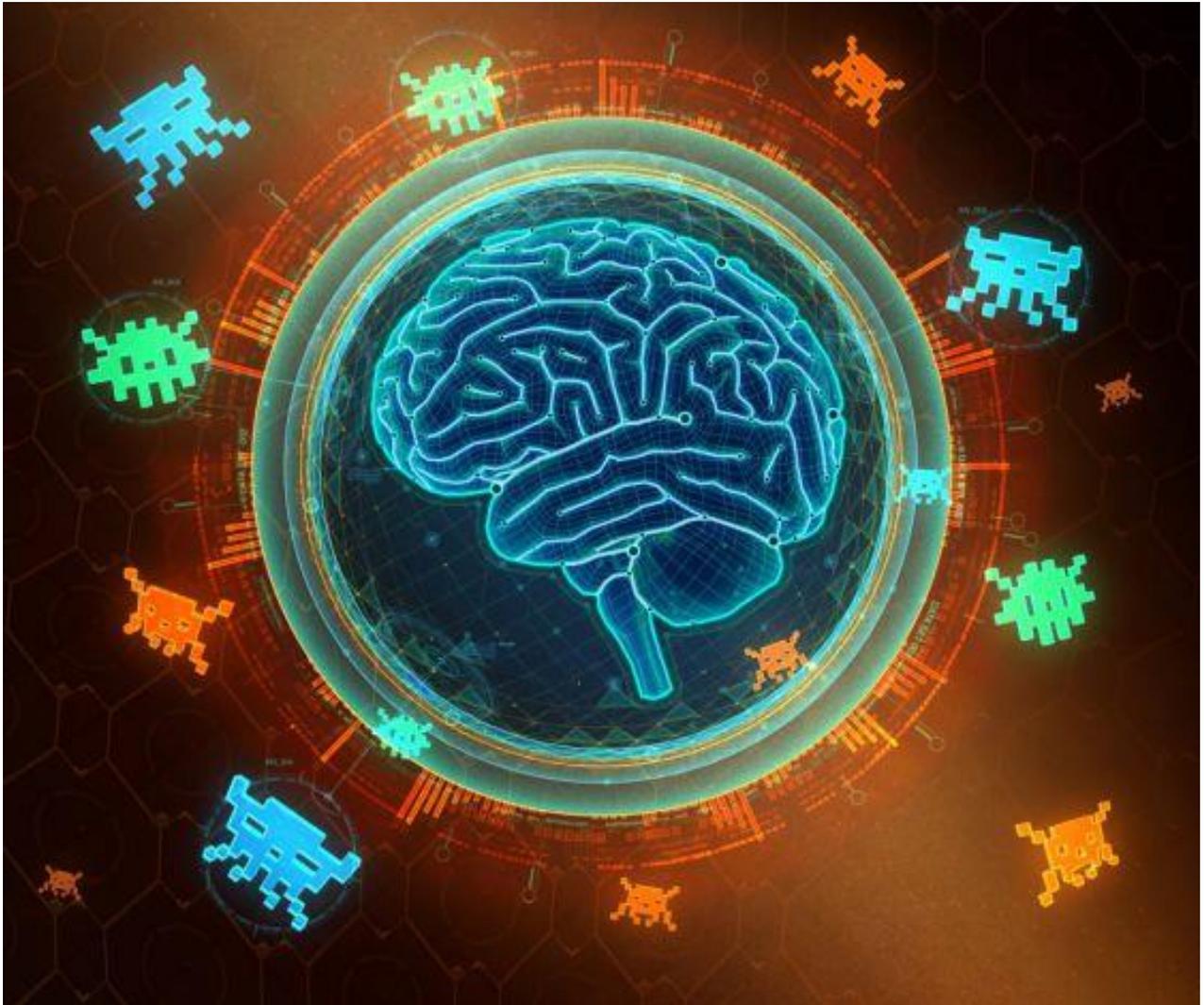


Ilustración 21: Esta recreación muestra la red neuronal artificial que usa el programa DQN para vencer a las hordas del mítico juego 'Space Invaders' (Deepmind, 2015)

CAPÍTULO 3: PROPUESTA DE MODELO DE ANÁLISIS NARRATOLÓGICO APLICADO A LOS VIDEOJUEGOS MULTIJUGADOR MASIVO EN LÍNEA

Analizar los relatos de los videojuegos *massively multiplayer online games* implican algunas diferencias a cualquier otro género, debido a que estos videojuegos potencializan las capacidades inmersivas de un juego al mismo tiempo que comparten elementos narrativos propios de medios como el cine, la televisión y la literatura pero con la diferencia de que los videojuegos multijugador masivo en línea requieren de una exploración dentro de un mundo virtual dominado por reglas propias del videojuego.

De todas las herramientas disponibles, para este capítulo sólo se eligieron las más convenientes, sencillas y cómodas para entender de una manera más clara el funcionamiento de los relatos construidos en los videojuegos. El siguiente análisis lo desarrollaremos en cuatro frases, la primera alude al momento de creación y los responsables del proyecto, la segunda fase incluye los elementos a considerar previos a la inmersión en el juego y que nos dan un panorama de lo que será el mundo explorado en el juego, la tercer fase alude a elementos indispensables de la narrativa clásica pero con especial énfasis en las diferencias a considerar respecto a los videojuegos que servirán de plataforma para encontrar nuestro lugar y camino en el juego y por último, la cuarta fase establece como la red de narrativas individuales se instituye con base en múltiples narrativas y construye un modelo narrativo distinto que ha modificado la manera clásica de narrar historias.

3.1 PRIMERA FASE: ANÁLISIS DEL CONTEXTO, CREACIÓN DEL RELATO DEL JUEGO, MOMENTO EN QUE SE JUEGA Y SE ESTUDIA EL JUEGO

Antes de empezar cualquier análisis de juego es necesario tomar en consideración información que nos ayude a contextualizar el videojuego. Es decir conocer el momento en qué se conformó el juego, cuál es el papel de la empresa que originó el juego, sobre quiénes fueron los líderes principales del proyecto, el público al que originalmente fue dirigido y de ser posible la idea original con la que fue concebido el juego y bajo qué condiciones se analiza el juego. Esto nos permite entender los impactos culturales de contexto del significado del juego.

En este caso podemos adaptar un análisis intertextual, toda vez que un videojuego es producto de un acto humano y por lo tanto, “un tejido de elementos significativos que están relacionados entre sí”. (Zavala, 2007, p. 28)

Cualquier obra creativa fruto de la imaginación humana es creada en un momento determinado, con características propias de la época y en el caso de los videojuegos jugada en contextos particulares. Es decir, el momento histórico de producción, distribución y realización establece la creación del juego como su recibimiento entre los jugadores pero también fuera de este contexto, el videojuego adquiere nuevas lecturas, mediados evidentemente por las tendencias estéticas y los avances tecnológicos usados para la creación. En ese caso nos concentraremos en responder a la pregunta: ¿Qué resulta fundamental para analizar el juego críticamente?

3.1.1 PRODUCTO DE CONSUMO

Como se habló en capítulos anteriores el videojuego es un producto cultural y parte fundamental de la industria del entretenimiento. El videojuego proviene de una tradición más antigua que la propia civilización: el juego, mismo que se ha ido desarrollando, adaptado y sofisticando a lo largo de los años, para convertirse e irse posicionando en una de sus vertientes, como principal mediador del ocio contemporáneo.

La industria del videojuego propiamente estructurada, es una industria joven que tiene menos de 50 años de antigüedad que sin embargo, tiene un arraigo sumamente importante en la configuración de la realidad actual del mundo y que ha consentido oportunidades únicas de trasmisión de ideas a públicos jóvenes, a los que antes no se consideraba para contarles historias complejas.

Un videojuego, no es un consumo de primera necesidad y sigue siendo un objeto de lujo para la mayor parte de la población en México. Cada vez es más común observar videojuegos en casi todas las herramientas informáticas de consumo masivo tales como; tabletas, celulares, computadoras, relojes inteligentes, pulseras electrónicas, entre otros, que facilitan el consumo de videojuegos.

Además, no podemos dejar de lado las campañas publicitarias que complementan la narrativa de un relato que originalmente era un libro, un comic, una serie de televisión o una película y que tiene como extensión de la experiencia un videojuego.

Si el juego está apadrinado por una marca de productos o servicios, si pertenece a juegos con inversiones millonarias o se trata de un juego independiente, si la plataforma en la red de estos juegos es gratuita o se trata de un juego con bajos precios al ser parte de una campaña, son algunas de los elementos que debemos tener en consideración a la hora de hacer una lectura amplia del videojuego estudiado.

3.1.1.1 CLASIFICACIÓN EN LA QUE SE ENCUENTRA EL JUEGO

Todos los videojuegos pasan por un proceso de verificación de calidad, y deben cumplir con estándares que le otorgan a un juego u otro una clasificación para considerarlo apto para un público determinado. El organismo más importante en este sentido es el la Junta de Clasificación de Software de Entretenimiento (ESRB, por sus siglas en inglés), entidad destinada a brindar a los consumidores, especialmente los padres, “una guía concisa e imparcial sobre la aptitud del juego para la edad y el contenido de los juegos de computadora o de video de manera que puedan tomar decisiones informadas al comprar los juegos que consideren apropiados para sus hijos y familias” (ESRB, The Entertainment Software Rating Board , 2015) . Las clasificaciones de la ESRB constan de tres partes:

- **Categorías de clasificaciones:** sugieren la edad adecuada para el juego.
- **Descriptor de contenido:** indican los elementos que pueden haber motivado la clasificación asignada y/o pueden resultar de interés o preocupación.
- **Elementos interactivos:** informan acerca de los aspectos interactivos de los productos, incluida la capacidad de los usuarios de interactuar, si se comparte la ubicación de los usuarios con otros usuarios o si es posible que se comparta información personal con terceros.

Este organismo ha monopolizado la clasificación en la mayoría de los países occidentales, y aunque sus criterios no son muy claros y han derivado muchas veces

en juicios legales en contra del organismo, se ha convertido en pieza fundamental para mediar el consumo del contenido de los videojuegos.

Aunque la mayoría de los videojuegos existentes en el mercado son para todo público, la mayoría de los juegos van dirigidos en un origen para públicos adolescente y para niños. De las siete categorías existentes para la clasificación antes mencionada, sólo una es para mayores de 18 años lo que sitúa a niños y jóvenes como principales focos de atención a los que se ha dirigido determinado juego, pero que por supuesto están condicionados a la disposición económica que el tutor de la familia disponga para esta actividad.

Si el juego tuvo problemas para la clasificación, se encuentra en determinadas plataformas, de forma física o solamente virtual o si ganó o un premio también son consideraciones que se deben tomar en cuenta.

3.1.1.2 PÚBLICO AL QUE VA DIRIGIDO, INFANCIA Y ADOLESCENCIA

En la actualidad, la juventud y la niñez han tomado un papel diferente al del mundo del adulto, se le dedican ferias, congresos, festivales, coloquios y se trabaja al más alto nivel político para velar por los intereses formativos y para salvaguardar su integridad y sus derechos. En los videojuegos se han establecido criterios para que ciertos juegos lleguen a públicos cada vez más diversos pero persiste un interés en llamar la atención por los jóvenes, quienes son actualmente los que marcan la pauta de consumo y que son elementos que debemos llevar a la mesa cuando se trata de analizar un videojuego.

Los jóvenes menores de 30 años son a los se les ha denominado la generación *Millennials* o la generación del "Yo", se diferencia de otras generaciones por incorporarse al mercado laboral con una edad cada vez más grande y con una preparación sofisticada, lo que ha traído como consecuencia también la creación de productos especializados para cada etapa de desarrollo: música, cine, literatura, entre otros. Se tomarán algunos elementos planteados por la revista Time (Stein, 2013) para arrojar luz sobre la generación más dinámica de este siglo, que va de los 18 a los 30 años y que se diferencia de la generación X que ahora tiene entre 30 y 40 años y los llamados Baby Boomers quienes tienen entre 40 y 50 años actualmente.

Los *millennials* son jóvenes que tratan de influir en la sociedad a través de internet, tienen una necesidad constante por socializar con otros grupos de personas y mantener una solvencia comunicacional con el uso de las diversas redes sociales. Esta tendencia la observan las empresas de videojuegos y la integran constantemente como complemento de los juegos aunque en ocasiones se transforma en mecánica fundamental para ganar puntos o resolver algunas tareas.

También la generación está en un constante cuestionamiento sobre su lugar en la cultura y el mundo en general, lo cual no es nuevo pero a diferencia de las otras generaciones los *millennials* reconocen la sabiduría de las otras generaciones y la procuran integrar. No se trata de una generación que se contrapunte con la otra, como si lo fue la generación X. Es decir es incluyente, acepta una gran cantidad de grupos de gente que enriquecen su experiencia de vida y que explican porque acepta a las generaciones anteriores como fuente de conocimiento, así como también se quita fácilmente las etiquetas sociales de un sólo grupo social y puede acoplarse con facilidad a diversos grupos. Esto resulta interesante para las marcas pues las estrategias de comunicación deben incluir diversidad de productos para distintos tipos de personas pero con posibilidades de cambio, de ahí que las marcas cada vez busquen más personalizar mejor los productos o servicios.

Además, esta generación es egoísta y ensimismada por lo que les cuesta mucho dejar de pensar en el beneficio personal para encontrar un beneficio colectivo, están pensado en el yo, todo el tiempo. Por supuesto que hay excepciones pero la condición egoísta se vuelve un punto importante para que los realizadores busquen opciones de juegos donde se fomente la competitividad por encima del trabajo en equipo. Aparte les gusta que les reconozcan su trabajo y buscan ser recompensados por sus esfuerzos, por mínimos que sean. Los videojuegos en ocasiones regalan puntos por todo y satisfacen esta necesidad de reconocimiento de una manera ejemplar.

Esta generación creen ser multitarea, consideran que hacer una cosa a la vez no es suficiente y se llenan de actividades al mismo tiempo, por ejemplo: están comiendo mientras ven televisión, mientras leen una revista, mientras escuchan las noticias en la radio, mientras hablan por teléfono. Esta atención dispersa dificulta que se termine una

cosa de manera satisfactoria, por lo que las estrategias de juego deben de ser lo suficientemente impactantes para capturar la atención de estos jóvenes.

Del mismo modo, se trata de una generación que trata de ser una mejor persona, come mejor, es más sana, tiene aplicaciones para correr, llegar temprano a algún lugar y ser más competitiva en el mercado laboral. Se interesa por el medio ambiente, se preocupan por crear alternativas viables para resolver necesidades pero sin dañar el ecosistema. Cosa que han observado muy bien los realizadores y muchos juegos fomentan estas campañas ambientales o procuran hacerles ver que con su aporte a tal o cual empresa parte de los fondos se destinan a organizaciones civiles que procuran el medio ambiente.

Es por otro lado, son sensible a los movimientos sociales aunque eso no necesariamente implique salir de la comodidad de casa e ir a las calles a protestar, alza la voz a través de las redes sociales y participar desde su muro de Facebook. Por lo que también permiten el intercambio de ideas. Esto es sumamente importante para los desarrolladores pues malas prácticas pueden recaer pérdidas económicas millonarias y deben de considerar el libre flujo de ideas en sus plataformas en línea.

No hay que olvidar que son jóvenes globalizados con aspiraciones, internacionales e incluso con raíces culturales híbridas. Es una generación hiperconectada y con una capacidad de alto consumo de información, se informan por medio de video blogs, foros de discusión, aplicaciones, redes sociales y las prefieren por encima de la televisión, los periódicos o la escuela, lo que media el consumo de un producto u otro.

Tienen los mismos problemas que otras generaciones pero modos distintos de solucionarlos y nuevas herramientas para hacerlo, aunque finalmente se cumplan los mismos objetivos. Estos jóvenes buscan resolver las cosas de una manera distinta a como estaban acostumbrados sus padres y sus abuelos. Son intrépidos, emprendedores, dispuestos a tomar riesgos, quieren innovar, desarrollar algo diferente e impulsar una idea propia, buscan ser agentes de cambio. Pero también en ocasiones son flojos, no les gusta esforzarse mucho y les cuesta trabajar a largo plazo, buscan una inmediatez efectiva sobre una prolongada y duradera responsabilidad. Esta tendencia se traduce en juegos más dinámicos y visualmente atractivos así como

narraciones concretas o con alto grado de integración para que puedan resolver los juegos con efectividad, rapidez, con un grado de esfuerzo importante pero sin ser tediosos o aburrido.

Es importante considerar este pequeño mapa generacional pues los creadores de juegos reconocen a su público y desarrollan juegos para estas personas, y en un análisis se debe tomar en cuenta pues muchas fórmulas aplicadas pueden funcionar para una generación pero no para otras.

3.1.1.3 INTERNET COMO PLATAFORMA DEL JUEGO

Sin entrar en grandes detalles sobre la incorporación de los juegos y la importancia de internet para los videojuegos es importante considerar que la revolución de la información ha hecho cambios sumamente importantes en el empoderamiento de la gente pero sobretodo ha implicado la ruptura de eslabones económicos que se tenían arraigados desde hace mucho tiempo. El libre tráfico de información y la neutralidad en la red ha restado credibilidad a la escuela, a los médicos, a los medios de comunicación y al gobierno, lo que ha derivado en un cambio significativo en cómo se hacen los negocios para muchas industrias, como la de la música, el cine y la televisión.

Los videojuegos también se han visto afectados y beneficiados a las vez, por ejemplo los videojuegos multijugador masivo en línea surgieron gracias a internet y han aplicado modelos de negocio innovadores que les han permitido abrirse paso entre los cientos de títulos de videojuegos que se lanzan cada año. Estos juegos han reconocido que se trata de un espacio socializador al que recurren los jóvenes para intercambiar ideas, son sitios de comunicación abierto donde el libre tráfico de información es permitido y en vez de restringir o cooptar, se promueven unas prácticas y se hacen a un lado otras pero no se censuran.

Estos juegos se almacenan en servidores o en una nube virtual donde se monitorea la partida de los jugadores. Es necesario tener un perfil de usuario para entrar en estas plataformas, por una cantidad de dinero o en ocasiones gratis te proporcionan una cuenta de usuario y contraseña con la que puedes acceder al juego. Este elemento es distinto de los juegos de consolas tradicionales en casa donde no es necesario

aprenderte un código para acceder a un juego y con tener tu consola a la mano puedes jugar. Elemento importante a tomar en cuenta para el análisis.

3.1.2 ACTORES IMPLICADOS EN LA RELACIÓN CON EL JUEGO

Un segundo aspecto de la primera fase que se debe considerar es a los agentes involucrados en la relación del juego y la comunicación establecida, es el equipo de desarrollo del juego, los mediadores del juego y los usuarios del medio, así como la ideología que permite determinados tipos de juegos y en particular la comunidad que participa en el juego y genera una relación estrecha con el juego y los desarrolladores.

3.1.2.1 LOS DIFERENTES TIPOS CREADORES

Cada equipo de trabajo de videojuegos cuenta con líderes en diversas áreas, tanto en el diseño, como en la creación de historias, la música y la programación del juego, con frecuencia al líder más importante del grupo se le conoce como diseñador, aunque no propiamente diseñe escenarios o modele la creación pero si depende de este agente el que todas las áreas funcionen y se dirijan a un fin concreto. En este sentido podríamos considerar a tres tipos de diseñadores, por un lado el diseñador que sigue los preceptos marcados por alguna institución, también existe el diseñador que propone un tipo de juego y se puede considerar un diseñador inspirado que quiere sacar un juego más con el fin de ganarse un lugar en la industria que por encargo.

Se puede considerar al diseñador instructor, aquel grupo o persona que busca con la realización de un juego un fin comercial y trabajo por encargo o bajo salario de alguna empresa dedicada a videojuegos. Estos desarrolladores suelen incorporarse al trabajo una vez que la propuesta original fue revisada por diversos departamentos dentro de la empresa y ellos ayudan con su experiencia a concretar el trabajo.

Diseñador formativo; procura dirigir a un grupo de gente que tiene intereses afines.

Diseñador integral; o inspirado en el creador que elige por encima del interés comercial posicionarse como creador independiente.

3.1.2.2 MEDIADORES ENTRE EL VIDEOJUEGO Y EL USUARIO

Se trata del criterio que marca la diferencia respecto al consumo del juego, pues las declara aptas para los jóvenes y ejerce gran influencia para que termine el juego en manos del consumidor final. El joven se relaciona con el juego de una manera formativa y aunque el grado de intromisión en la decisión final varía dependiendo de la influencia que se ejerza sobre la persona es importante tomar en cuenta estos agentes sociales. De esta manera, se asumirán tres criterios de mediación principalmente para que el videojuego llegue al usuario: los medios de comunicación, las plataformas y empresas y las instituciones.

Las plataformas y empresas de videojuegos, la mayoría de los videojuegos provienen de equipos de trabajo multidisciplinarios, entidades sustentadas por grupos empresariales que buscan un beneficio económico al publicar un juego. Los grupos dominantes actualmente se centran en tres grandes empresas, Microsoft, Sony y Nintendo, cada una con una oferta de plataformas tanto portátiles, consolas en casa a las que estudios de videojuegos deben pagar una licencia para que se puedan leer sus videojuegos en las respectivas consolas. Ahora, existen también los espacios para jugar en línea y plataformas como Steam que fomentan estudios independientes para publicar juegos, aquí la restricción estriba en las capacidades que solicite cada computadora. La elección de cualquier plataforma implica una relación con una empresa quien es la encargada de difundir, seleccionar entre estudios, controlar la calidad de cada juego, promocionar, distribuir y fabricar cada juego.

Las instituciones describen el tipo de contenido que debe tener un juego para ser considerado apto para el público juvenil. Una institución podría ser la escuela que se basa en principios ideológicos y tienen características propias para la formación de niños y jóvenes en desarrollo por lo que se guía por una serie de características morales, lingüísticas y estéticas, su influencia en ocasiones es tan fuerte que al estar de acuerdo con estas ideas olvidamos que pueden mimetizarse ideas propias de la institución en la narrativa del juego y en ocasiones podemos no estar conscientes de la influencia. Las instituciones promueven leyes, normativas legales, condicionan, restringen o fomentan la creación de algunos videojuegos y los contenidos. En México en particular las instituciones carecen de pesos y contra pesos que ayuden a formar un criterio amplio sobre la narrativa que establecen los videojuegos, están más

enfocados en el fomento de las industrias creativas por un lado y algunas instituciones no los consideran importante pese al alto consumo en el país.

Los medios de comunicación algunos cada vez más especializados, le dejan espacios importantes muy cercanos a los espacios de la tecnología, pero son susceptibles a notas sensacionales que buscan inhibir el consumo o estereotipar en un solo conglomerado a los consumidores y a los videojuegos en general. En contraste otros medios especializados los toman como algo maravilloso y lejos de la crítica, un producto que se debe consumir por el hecho de ser nuevo o con estéticas innovadoras. Afortunadamente gracias a internet, muchas personas han alzado la voz para hacer críticas más profundas, contemplando diversas aristas del producto.

En general estos mediadores, fomentan, orientan, critican, inhiben y estimulan el consumo de ciertos videojuegos y es importante tomarlos en cuenta a la hora del análisis pues influyen en la narrativa y seleccionan las prácticas o contenidos adecuados para los jóvenes.

3.1.2.3 EL USUARIO DE NARRATIVAS TRANSMEDIA

Es importante considerar que existen jugadores que buscan un complemento de una historia que les fue contada por otro medio, por ejemplo: leyeron un libro, un comic o vieron una película y quieren seguir con la saga en un nuevo medio de comunicación y están dispuestos a permitir cierta concesión narrativa dependiendo la preferencia, experticia y acercamiento a cada tipo de medio por el que se acercó al juego. Aquí el análisis puede cambiar dependiendo el origen del juego o si se trata de una narrativa exclusiva para el videojuego, pues establece relaciones con otros textos y eso enriquece el análisis.

En este punto debemos detenernos y preguntarnos si existen elementos específicos de esta narrativa en el juego o no y si es importante la omisión de mecanismos narrativos específicos que se observaron en otros medios, no solamente con el fin de compararlos sino tomarlos como referencia para observar cómo es que el usuario se

interesó en determinado juego y construyó expectativa de una extensión de la narrativa o la resolución de determinadas preguntas que quedaron al vuelo en otros medios.

3.1.3 LA IDEOLOGÍA DOMINANTE

El concepto de ideología se remonta según Michael Freede (2003, pp. 16-22) a un concepto pulido en occidente de raíces griegas pero con orígenes relativamente recientes que cobró fuerza en el siglo XIX en el discurso científico y político y que podría considerarse como el conjunto de creencias, tradiciones del pensamiento e ideales que proponen una manera de observar el mundo y las acciones que se relacionan con el ser humano en sociedad. En el caso de los videojuegos para jóvenes hay una ideología que se ve reflejada en los modos de juegos, en las mecánicas narrativas en las perspectivas de abordaje de la narración que están cargadas de normas, actitudes, patrones, valores y juicios de valor próximas a detonar el interés.

Existe una carga ideológica en las plataformas de juego, aunque en ocasiones no resulte fácil identificarla. Desde esta propuesta de análisis es importante tomarla en consideración y si se trata de un momento histórico determinado hablar del periodo y su implicación en los modos de juego, también de los modelos existentes dentro del juego que resaltan valores, aspectos de la vida, tradiciones, sociedades utópicas, entre otros elementos.

Recientemente y pese a la presión de diversos grupos de la organización civil, persisten juegos, con contenido violento, malas palabras, consumo de sustancias tóxicas y con una necesidad beligerante de combate pero esto depende del género de juego que se elija pues también existe una fuerte tendencia a crear juegos educativos, con rasgos de positivismo, lenguaje correcto, revalorización de la historia, condena a la violencia y sensibilidad con el ambiente y las narraciones tradicionales de diversos pueblos indígenas. El hecho de que se hayan elegido ciertos mecanismos para constar una historia revela la mirada del grupo de creadores y lo que buscan transmitir al jugador.

3.2 SEGUNDA FASE: ANÁLISIS DE LOS COMPONENTES QUE ESTÁN FUERA DEL JUEGO

Una vez, analizado el contexto, debemos acercarnos a la segunda fase que contempla elementos muy concretos con relación a la narrativa del juego pero que no están dentro del juego en sí, es decir el conjunto de piezas que bordean al videojuego y que constituyen los primeros acercamientos del usuario con relación al relato dentro de los videojuegos multijugador masivo en línea.

3.2.1 LOS PARATEXTOS DE LOS VIDEOJUEGOS

Según Yuste Frías (2011), en concepto de paratexto lo desarrolla Gérard Genette en un estudio publicado en *Seuils* en 1987. Y lo define como un elemento indispensable que ayuda al lector, en este caso usuario a introducirse en la narrativa facilitando la primeras impresiones sobre le contenido del libro. De esta manera Genette, según Frías (2011, p. 64)) lo considera un elemento auxiliar, un adjunto del texto (videojuego) que hace las veces de puerta de entrada, transición y de transacción. Es decir, son dispositivos que ocupan un lugar preponderante y se encargan de inducir una relación de comunicación con el usuario del juego para conseguir buenas impresiones del videojuego. Estos paratextos se enfocan más en retener la atención de un público diverso y al mismo tiempo al jugador cautivo.

Estos paratextos son muy variados y los podemos reconocer como tales en los elementos de los videojuegos que van desde la tipografía elegida para el título del juego, los cinemáticos de inicio del juego, los trailers de los juegos antes de ser lanzados al mercado, los productos lanzados, los demos o previos del juego. A continuación se adapta en el cuadro original de Yuste Frías (2011, p. 64) a los videjuegos según la perspectiva de este análisis, con el fin de sintetizar la importancia de los paratextos para el análisis de la narrativa.

TABLA DE GENETTE ADAPTADA A LOS VIDEOJUEGOS

| LOS PARATEXTOS Y LA PANTALLA | |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Conjunto de elementos auxiliares (unidades verbales, icónicas, entidades iconotextuales o producciones materiales) que acompañan, rodean, envuelven, prolongan, introducen y presentan el texto audiovisual y multimedia en pantalla y fuera de ella.</p> <p>Existen dos tipos de paratextos cuando se traduce para la pantalla:</p> | |
| <p>1. LOS EPITEXTOS</p> <p>Elementos paratextuales que prolongan, introducen y presentan al texto audiovisual y multimedia <i>FUERA DEL JUEGO</i> y, por consiguiente, son accesibles sin activar ningún mecanismo de interactividad entre el usuario y el producto.</p> | <p>2. LOS PERITEXTOS</p> <p>Elementos paratextuales que acompañan, rodean y envuelven al texto audiovisual y multimedia <i>DENTRO DEL JUEGO</i> y, por consiguiente, sólo son accesibles una vez activados los mecanismos de interactividad entre el usuario y el producto.</p> |

Tabla 1: Paratextos de Genette adaptada a los videojuegos

3.2.1.1 LOS EPITEXTOS O FUERA DEL JUEGO

Este punto es de suma importancia para los juegos multijugador masivo en línea pues antes de iniciar el juego existen elementos que te van adentrando a la historia o que resultan actores importantes a la hora de elegir uno juego u otro. Es decir, te proporciona los antecedentes necesarios para interesarte o alejarte de un videojuego específico como por ejemplo: las revistas, los blogs, los manuales de usuario, los foros, los videovlogs, los puntos de venta y los trailers del juego, que en conjunto por separado te proporcionan información sobre la narrativa que experimentarás en el videojuego.

Las revistas y blogs contienen

Un cúmulo de información dirigida principalmente a los jóvenes, donde hacen recomendaciones sobre la opción de compra que según la línea editorial mejor les conviene, usualmente tienen información relacionada con alguna empresa de la industria de videojuegos, tops que ayudan a comparar un juego de otro, trucos, errores, información sobre las actualizaciones. También ofrece entradas sobre el argumento, la trama, los personajes, los desarrolladores, los públicos a los que va dirigido y el tipo de mecánicas que contiene.

El manual de usuario

Es un folleto introductorio que contiene una guía de inicio rápida sobre el juego. Te proporciona información básica sobre la inmersión que vas a realizar, te ayuda a superar los primeros obstáculos del juego, te habla sobre los modos de juego que encontraras y explica las reglas principales. Si se trata de un software te da los pasos de instalación y las opciones para jugar con un amigo o solo. Regularmente te asiste en la creación de tu personaje, te comienza a explicar algunas misiones concretas y cómo usar la interfaz gráfica para saber que está sucediendo a lo largo del juego. Usualmente te habla de los controles que usaras y su funcionamiento principal, ed decir te da un mapa general para tener una mejor jugabilidad dentro de la plataforma. Aunque resulte muy intuitivo el juego te equipa e información útil que necesitarás a lo largo de toda la partida.

Los foros

En internet permiten hablar de experiencias de juego con otros que disfrutan de comentar o resolver dudas. Resultan de ayuda cuando una misión se te complica o tienes algún problema que resolver dentro del juego. Se trata de espacios de comunicación especializados donde encuentras personas que tienen gustos afines y con los que puedes compartir tu mirada sobre el juego. Están dirigidos principalmente a entusiastas de videojuegos y usualmente estos foros son creados por los fanáticos

de determinados títulos tipos de juego, aunque también las empresas de la industria crean estos foros. En internet existen en abundancia y dirigidos para cualquier público, tanto académicos, desarrolladores, jugadores y padres de familia.

Los videovlogs

Con la disposición de plataformas como Youtube o Twitch es muy frecuente que nos encontremos con video reseñas, gameplays, críticas en video o resúmenes noticiosos sobre determinados juegos. Al público al que va dirigido es principalmente joven por el manejo del timing, el lenguaje que utiliza y las perspectivas con las que abordan los temas. Muchos no son especialistas y manejan el juego con humor pero otros encuentran una manera cada vez más sofisticada de hablar sobre su pasión y compartir su mirada. Son de gran influencia estas plataformas entre los jóvenes.

Los puntos de venta

Es el lugar donde se el usuario adquiere el producto, es importante considerarlo pues usualmente estos lugares tienen pantallas interactivas donde puedes probar el juego por un rato, tienen posters de determinado juego, te informa sobre primicias, novedades, y regalos exclusivos de mercancía. También es importante considerar a los sitios de internet donde el usuario accede a una liga en internet y se entera sobre las novedades del juego. Estos sitios en la red están cargados de imágenes que buscan a traer al jugador a su plataforma y también contiene información relacionada con la narración del juego, ya sea en texto o en video.

El tráiler del juego

Se trata de un avance con un perfil cinematográfico con la duración de un cortometraje, contiene un resumen, una sinopsis o una premisa argumental que será resuelta a lo largo del juego. Son parte del mecanismo publicitario que promociona la película. Recientemente se han incorporado videos que también son considerados tráilers aunque propiamente muestran un detrás de cámara de los realizadores, comentarios del realizador e incluso perfiles de los protagonistas del juego, o donde se aprecia de qué forma se realizaron ciertas mecánicas y a personas jugando y mostrando sus primeras impresiones. Estas estrategias sirven de orientación para los posibles jugadores y orientan sobre el contenido del videojuego.

3.2.1.2 LOS PERITEXTOS O DENTRO DEL JUEGO

Una vez encontrados los elementos fuera del juego podemos buscar los elementos más visibles dentro del juego, por lo regular lo comparten todos los juegos de una misma saga, de un estudio de desarrollo o una empresa de distribución. Es decir ciertos datos que nos ayuden a comprender mejor el juego, por lo regular esta noción responde a la necesidad de mostrar la diversidad de juegos que tienen e indicar al usuario los tipos de juego que pueden encontrar desarrollados en su estudio.

Consecuentemente, el videojuego necesita individualizarse e identificarse de los demás, al mismo tiempo de que se relaciona con otros juegos de su saga y para conseguirlo utiliza una serie de paratextos pensados y diseñados para repetirse en todos los juegos que forman una colección. A continuación, se describirán las características de los predominantes que se resumen en: formatos, tiempos de juego, posibilidad de invitar a más jugadores, portada, relación del título, tipografía, saga a la que pertenece, marca, el demo, estilo de arte que presenta y su relación con otros juegos.

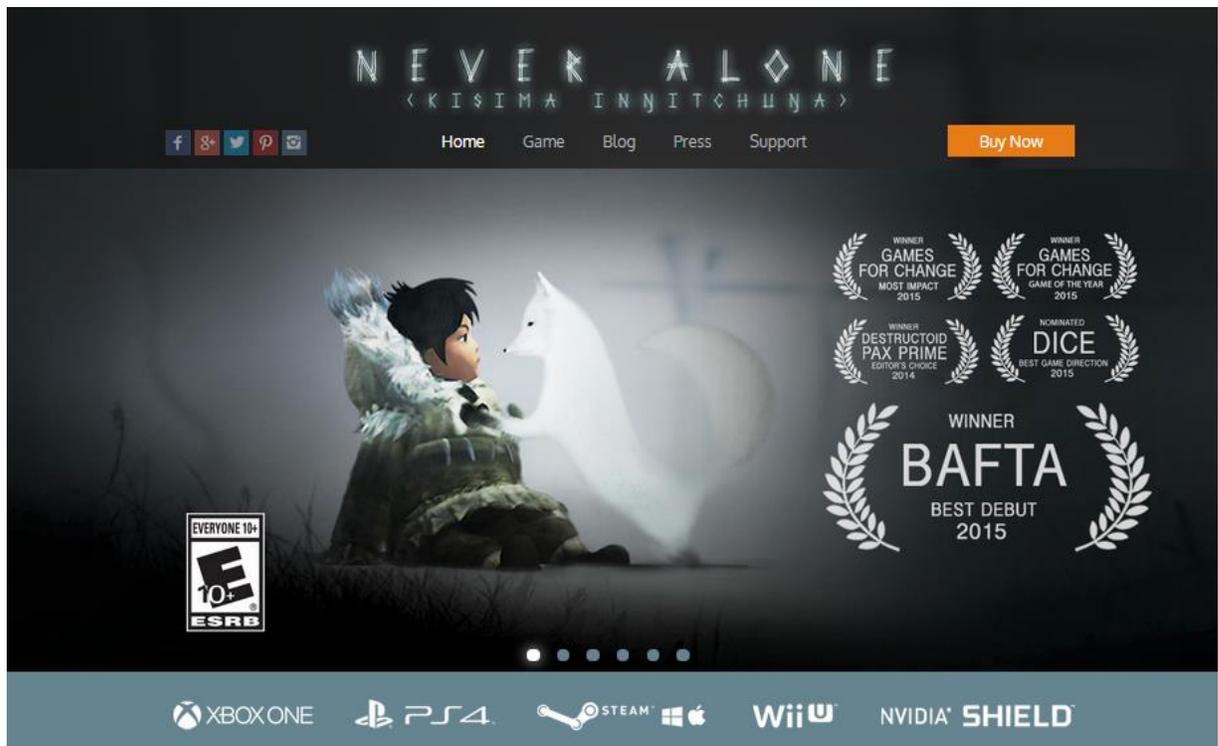


Ilustración 22: Portada de la página oficial del videojuego *Never Alone*, juego de aventura que documenta historias contadas por miembros de la comunidad Inupiat, un pueblo de Alaska. (Games, 2015)

El formato de la presentación

En el caso de los juegos multijugador masivo en línea por lo regular cuentan con un disco de instalación, sin embargo, también se puede entrar a través de un sitio web que tiene características propias donde puedes tener acceso con tu número de usuario y contraseña.

La portada

Por lo regular ocupan a los mismos ilustradores para dibujar las portadas. En las portadas aparecen escenarios, personajes y herramientas que te darán la idea del contenido del juego. Es importante observar si el contenido está en determinado idioma, si tiene el nombre del realizador, de los diseñadores de los ambientes, el nombre de la saga a la que pertenece, el logotipo de la marca, el anagrama de la serie y la edad a la que va dirigido el juego.

La portada posterior

Por lo general contiene una síntesis del argumento del juego, posibles indicadores de utilidades del juego, así como características sobre el tipo de sistema operativo con el que es compatible el disco, características generales de la instalación, especificaciones recomendadas, términos y condiciones sobre la adquisición y uso del juego.

Duración del juego

Algunos juegos cuentan con un estimado de tiempo, en el caso de los videojuegos multijugador masivo en línea, la mayoría no cuentan con un determinado tiempo, este dependerá de la habilidad del jugador, las decisiones que tome y los enfrentamientos que determine en su camino.

El demo del juego

Es un acceso directo a las mecánicas del juego. Por lo general, es gratis y tiene como objetivo cautivar al jugador. También presenta parte de una narrativa aunque muy corta pues procura centrarse en el juego y las mecánicas dentro del mismo.

Los títulos y subtítulos del juego.

Este elemento se dirige al usuario del juego, tiene diversas funciones que van desde la identificación de la obra, la descripción del contenido, aporta información sobre la temática del juego o el género al que pertenece. El investigador Lauro Zavala (2007, p. 16) concidera que es importante tomar en consideración la sintaxis, la polisemia y el anclaje de la obra. Por sintaxis se considera a la organización gramatical, por polisemia a las diversas interpretaciones posibles del título y por último al anclaje como la alusión a elementos del relato.

Lo mismo sucede con los subtítulos del trabajo que ayudan a generar hipótesis interpretativas sobre el argumento. Aunque los videojuegos no presentan capítulos como en los libros sí facciones temáticas que resumen el argumento o pueden ayudar a construir hechos del futuro importantes en la acción narrada. También permiten

señalar un cambio de orden temporal en los hechos, de escenarios, de perspectivas, de narrador, de dinámicas de juego. Son una señal orientadora que aporta elementos para encontrar el significado y hace dinámica la comprensión, como observaremos más adelante en el análisis.

El logotipo de la marca

La identificación de este paratexto se encuentra por lo regular en la portada del juego, o en el sitio web del mismo. Por lo regular tiene una tipografía formal o de colores para que se pueda identificar con facilidad gráficamente la saga a la que pertenece determinado juego o la agencia de diseño que se encargó de realizar el juego.

Tipografía elegida

Los juegos enfocados en públicos jóvenes tienen tamaños, tipos de letras, determinada distribución, acomodo, repartición del espacio y organización con el fin de presentar al usuario la máxima ayuda para la comprensión del juego y los textos. Busca generar empatía con el posible jugador y presenta características propias de la narración que se encontrará en el juego.

El arte visual y su relación con otros juegos o textos

Existen juegos que son visualmente una obra de arte y otros que tienen ciertas deficiencias pero que respetan un estilo. Los videojuegos están condicionados a la tecnología que se use para contar la historia. Hoy en día sigue siendo muy caro realizar un trabajo profesional con equipo técnico poco actualizado. Existen reprensiones bien logradas con tecnología no muy avanzada, pero que tiene un grado de sofisticación o carisma visual que se sustituye por la tendencia a hacer cada vez más reales las animaciones.



Ilustración 23: Imagen de Ori And The Blind Forest (MoonStudios, 2015)

Es importante identificar los estilos pues estos tienen una relación directa con la narrativa. Hay que tomar en consideración varios aspectos para analizar el trabajo visual por ejemplo el color, la iluminación, la composición, el manejo de espacios en los escenarios e incluso las perspectivas posibles que te permite el juego. Es importante tomar en cuenta si el juego proviene de la adaptación de un libro, una película, un comic o una serie de televisión. Cualquier recurso audiovisual previo permitirá observar si reinventa a los personajes, los inventa o si se trata de una interpretación. La selección de determinados escenarios y las formas que interactúan en ese habiente así como con consideraciones que se deben tomar en cuenta.

Es importante hacer un estudio de la comprensión de la imagen y sus relaciones, pues por lo regular enriquece la narrativa, también se debe observar cómo se maneja el tiempo en el juego. Es decir, si cambia de día y de noche y como se expresa la luz en determinados sitios dentro del mapa.

Para cerrar esta fase se debe observar que cada elemento tiene una relación estrecha respecto a la incidencia en distintos grados para lograr que determinada persona se

interese por consumir o nunca acercarse a un juego, la siguiente fase está ligada a una percepción directa con el videojuego y los elementos de la narrativa.

3.3 TERCERA FASE: ANÁLISIS DE LOS COMPONENTES NARRATIVOS INDIVIDUALES

La tercera fase requiere de la inmersión o mimesis del usuario dentro del juego es decir, no es suficiente con leer de que se trata el juego o conocer a los personajes principales y sus características, antes que nada se debe incursionar a la partida y descubrir por sí mismo de que se trata y como se desenvuelve tu personaje dentro del videojuego multijugador masivo en línea. También servirá para observar las relaciones de los jugadores y toda la comunidad que está interesada en el juego sin olvidar las conexiones que se establecen con la estructura, el tiempo, los personajes, el tiempo y el narrador del relato con respecto a otros relatos audiovisuales pero conservando características propias.

Aunque se recurra a segregar y acomodar cada elemento, se debe observar el juego como un todo y cuyo valor se encuentra entre el efecto creado por todas ellas.

3.3.1 ESTRUCTURA NARRATIVA

Jonathan Culler recopila en su libro *Breve introducción a la teoría literaria* una cita del estudioso de la teoría narrativa Frank Kermode referente a la trama. Comenta que cuando escuchamos el ruido producido por las manecillas del reloj “tic-tac” le estamos otorgando al ruido una estructura ficcional, cuando en realidad son dos sonidos idénticos, pero nosotros la registramos de tal modo, que el “tic” se convierte en el principio y el “tac” en el final. “El tic tac del reloj me parece ser un modelo de lo que llamamos trama, una estructuración que da forma al tiempo y así lo humaniza” (Navarro, 2006 p. 14).

A menudo los investigadores aluden al modelo de trama, fruto del pensamiento griego aristotélico. Al referir a sus estructuras describen una tradición de más 2500 años de antigüedad. El filósofo griego en su obra *La Poética*, hace referencia a la trama derivada de la tragedia como elemento indispensable de la narración y que las buenas historias deben tener; un principio, un desarrollo y un final. “La estructura y los efectos

de la tragedia han de suscitar en nosotros, el temor y la compasión y a través de la catarsis purificarnos, esto es librarnos de los malos sentimientos”. (Schwanitz, 2011, p. 49)

Algunas tramas son muy explícitas. Evento A causa evento B. Algunas otras tramas suelen ser más complejas. Tenemos mucha más variación de eventos interconectados/relacionados entre sí. Los acontecimientos pueden suceder en paralelo y manejar el tiempo prácticamente como sea. Pueden ser presentados en orden cronológico, en flashback o presentarse en competencia con otras estructuras narrativas recurrentes.

Algunos juegos plantan la posibilidad de jugar con el tiempo. Avanzar, retroceder en él sin ningún problema, explorar la narrativa desde perspectivas diferentes o jugar con una historia completamente fuera de orden. Podríamos decir que no todos los videojuegos asumen las reglas de narrativa aristotélica y en ocasiones van más lejos de lo que Aristóteles argumentaba sobre la estructura de la trama en las tragedias griegas.

La pirámide de Gustav Freytag, expuesta en 1895, alude a otra organización del drama pero su estructura puede ser aplicada a la narrativa (Calatrava, 2008, p. 160) y es complementaria de la propuesta aristotélica, Freytag partió en 5 la estructura del relato y la convirtió en:

1. Momento iniciante, prólogo o exposición: Se muestran los personajes e introducen el tema y además el protagonista comienza su búsqueda, o se descubre la motivación que le conduce a alguna meta.
2. Acción de ascenso o complicación: Y aquí es donde los principales objetivos para el protagonista se revela y una serie de pequeños conflictos inician para impedir esas actividades.
3. Clímax: Es donde la lucha principal sucede. Puede ser una opción moral o una negativa a actuar.
4. Acción de descenso o inversión: Muchos de los pequeños problemas se resuelven y la lucha principal se completa. Pareciera que todo va hacia abajo

en la narración pero en realidad es el prelude donde por lo regular el antagonico parece ganar sobre el protagonista.

5. Desenlace o conclusión: donde todos los puntos están resueltos para la audiencia. Los villanos son aprendidos, la lealtad es recompensada, el héroe es aplaudido y los traidores echados fuera.

Estos puntos son convenientes para entender la estructura general de muchas historias que por lo general, se presentan como una pirámide donde la cúspide es el clímax. Las tensiones se ejercen entre los personajes y se afectan sin aparente orden.

Los juegos están también estructurados, pero al estudiar los juegos con historia y mirar su estructura, muchos de ellos aparecen “anudados y los podríamos juzgar como no planificados, con cada entorno simplemente adjunto al siguiente, uno después del otro” como asegura Oxland (2004, p. 158), aunque es habitual que estén claras las situaciones narrativas en ocasiones no aparece alguna por ejemplo en muchos videojuegos se tiende a obviar la situación inicial porque ya la conocen los jugadores y las circunstancias las dan por enteradas, aunque también se puede ocupar como medida de intriga para darle motivaciones al personaje.

La segmentación de historias puede ser aplicada a juegos, con la única diferencia de que el jugador está obligado buscar los eventos de un lugar a otro, en busca del siguiente objetivo.

Se considera al primer juego que ocupó una estructura a Don King Kong, lanzado en 1981 al mercado Nintendo causó furor con este juego que contaba con una estructura narrativa muy sencilla, pues se trataba de cómo un Gorila (parecido a King Kong) se robaba una princesa, misma que era salvada por un fontanero, que posteriormente sería el más famosos de los personajes de los videojuegos, Mario (en el juego, Jumpman, por los saltos que daba para esquivar a los obstáculos que le lanzaba el gorila).

3.3.2 UNA GUÍA PARA EL VIAJE: LA MISIÓN ÉPICA Y EL VIAJE DEL HÉROE

Esta estructura fue diseñada para ayudar a examinar los mitos y leyendas, pero es una herramienta popular para la interpretación en la televisión y las películas aunque

para los videojuegos. Sin embargo, tiene limitantes pero también es básica para el análisis de los juegos de rol y en particular para los videojuegos multijugador masivo en línea donde básicamente tú asumes el papel de un héroe dentro del avatar. A la críticas sobre este sistemas se le puede agregar que el autor considera sólo a los hombres como los herederos directos de estas narrativas y las heroínas no figuran en este terreno que sin duda, contaría con otros elementos.

El relato implica un viaje, una transformación, movimiento. El uso de estos elementos, a continuación, refiere un enfoque estructural común para la comprensión de historias, el llamado Monomito de Joseph Campbell que tiene paralelismos con Carl G. Jung y sus trabajos sobre la teoría de los arquetipos que permite observar la constante repetición de ciertos caracteres o energías. Que acontecen en los sueños de todas las personas, así como en los mitos de todas las culturas. El monomito, en su corazón, es una metáfora extendida por la pérdida de la inocencia que se produce en el crecimiento de la niñez a la edad adulta, centrándose en particular en el período de transición.

Las conclusiones de Campbell, están basadas en la mitología tradicional de cientos de culturas de todo el mundo. El monomito tiene tres etapas principales, cada uno con muchos subetapas:

A. *La salida* describe salir de casa y tiene cinco subetapas:

1. Llamado a la Aventura
2. La negativa de la llamada
3. Ayuda sobrenatural
4. Cruzando el umbral
5. Vientre de la ballena

B. *La Iniciación* describe la pérdida de la inocencia y tiene seis subetapas:

1. Camino de los ensayos
2. Satisfacer la diosa
3. La mujer como tentadora
4. Expiación con el padre
5. Apoteosis
6. Bendición final

C. *El retorno* describe el viaje a casa y tiene seis subetapas:

1. Denegación de la devolución
2. Magia vuelo
3. Rescate de fuera
4. Cruzando el umbral
5. Maestro de dos mundos
6. Libertad para vivir

Existe un nivel de abstracción en cada etapa que ha permitido que este modelo permanezca en muchos estudios sobre narrativa, aunque en ocasiones parece forzado el modelo a encajar. Si bien es útil esta interpretación en algún momento, el paradigma de Campbell tiene algunos problemas. Por ejemplo, es demasiado flexible, lo que significa que puede ser doblado y retorcido para describir todas las historias, que es en realidad una debilidad desde un punto de vista analítico pues no permite distinguir los matices, por otro lado es básicamente masculino lo cual mengua la participación de heroínas y hace a un lado al cincuenta por ciento de la población del mundo, también se utiliza a menudo como una receta para contar historias, lo que conduce a cliché y como trabajo creativo y por último en el caso particular de los juegos la parte sobre todo de *El Retorno*, no se ajustan del todo para las historias en los juegos, pero su conocimiento nos da bases importantes sobre el relato mítico de World Of Warcraft.

3.3.3 EL TIEMPO EN EL VIDEOJUEGO

La idea del tiempo varía según autores, géneros, época, corriente estética y planteamiento filosófico. En los relatos de juegos masivos en línea convergen múltiples tiempos que sin embargo, responden a aspectos cinematográficos que podemos recatar. A continuación se realizará un resumen de los elementos más importantes a considerar cuando hablamos del tiempo, más allá del fluir prototípico e intuitivo el trabajo conjunto de Francesco Casetti y Federico di Chio (1991, pp. 151-163), que como todos los relatos que plantean un mundo como en los videojuegos se dota de una dimensión espacio-temporal orgánico y unitario, que define los personajes y los coordina en términos de orden, duración y frecuencia.

3.3.3.1 EL ORDEN

El orden permite un esquema estructurado de los acontecimientos en el flujo temporal y sus relaciones eslabonadas una frente a otra. Según estas relaciones se pueden distinguir las que responden a un tiempo circular, un tiempo cíclico y un tiempo lineal.

El tiempo circular está determinado por una sucesión de acontecimientos ordenados de tal modo que el punto de llegada de la serie resulte ser, siempre idéntico al de origen.

El tiempo cíclico, por el contrario, está determinado por una sucesión de acontecimientos ordenados de tal modo que el punto de llegada de la serie resulte ser análogo al de origen, aunque no idéntico.

Por último, **el tiempo lineal** mismo que está determinado por una sucesión de acontecimientos ordenada de tal modo que el punto de llegada de la serie sea siempre distinto del de partida. En el interior de esta forma podemos distinguir otras figuraciones temporales: puede ser vectorial o no vectorial.

Es vectorial cuando sigue un orden continuo u homogéneo.

El tiempo no vectorial, por el contrario, está caracterizado por un orden dishomogéneo, fracturado, privado de soluciones de continuidad.

Cada uno de los tiempos y su idea de la acción y representación se organiza entonces en una la secuencia completamente anacrónica, privada por ello de relaciones «cronológicas» definidas.

3.3.3.2 LA DURACIÓN

La duración define la extensión sensible del tiempo representado. Mismo que se distingue de una duración normal de una duración anormal. Extensión temporal de la representación de un acontecimiento coincide aproximadamente con la duración real de ese mismo acontecimiento y que tiene dos modalidades el plano secuencia y la escena. La duración anormal, se da cuando la amplitud temporal de la representación

del acontecimiento no coincide con la del propio acontecimiento y tienen cuatro modalidades:

La primera es la recapitulación: una normal a cargo de los procedimientos normales de montaje que operan la elipsis de mínima incidencia; y otra marcada, activada por procedimientos de abreviación temporal con una sensible intervención en el flujo cronológico. Por ejemplo: calendarios, hojas etc.

La segunda es la elipsis. Esta actúa mediante un corte limpio cuando, sin solución de continuidad alguna, el relato pasa de una determinada situación espaciotemporal a otra, omitiendo completamente la porción de tiempo comprendida en las dos. Funge también para envolver al espectador en el intrigante juego de deducciones. En este caso, pues, la elipsis niega al espectador un saber cierto para permitirle que investigue a través de las miradas y los movimientos de los personajes.

La tercera es la pausa: advirtamos sólo que se manifiesta cada vez que se detiene el flujo temporal. El caso más evidente es el «fotograma fijo», en el cual el curso de la acción se detiene de una manera explícita y artificiosa, mientras continúa el tiempo de la proyección.

Por último la cuarta es la extensión, que se da cuando el tiempo de la representación ostenta una duración mayor con respecto al tiempo real (o «supuestamente real») del acontecimiento representado.

3.3.3.4 LA FRECUENCIA

Casetti (1991) considera que un texto puede representar una sola vez lo que ha sucedido una sola vez, “n” veces lo que ha sucedido “n” veces, “n” veces lo que ha sucedido una sola vez y una vez los que ha sucedió n veces (lo que ha sucedido o lo que el texto dice que ha sucedido). Estas combinaciones asumen cuatro formas de manifestación:

La representación: simple, múltiple, repetitiva, iterativa o frecuentativa.

Simple y múltiple: aparecen con mucha asiduidad es normal en el film.

La frecuencia repetitiva: peculiaridad específica de algunos del film y que se aplica de manera exponencial en un videojuego: es decir, donde un mismo

acontecimiento se representa distintas veces desde diferentes puntos de vista. La representación vuelve con narrativas o estilísticas) sobre un mismo acontecimiento para dilatar artificialmente su duración.

La frecuencia interativa: es compleja pues se acerca más a la literatura, por ejemplo el “todos los días de la semana me levanto a las seis”, la secuencia por episodios puede acercarse a esta intencionalidad.

El tiempo y sus manifestaciones permiten entender que sucede en el relato por lo que es importante distinguir sus elementos dentro del juego y como esto nos hace partícipes de la narrativa expuesta.

3.3.4 PERSONAJES Y ELEMENTOS PRESENTES

Los personajes son una pieza fundamental en la construcción de historias en los videojuegos, fuente de información e inspiración para lograr los objetivos. Para Aristóteles el personaje es un agente de acción. Sus acciones evidencian sus cualidades, aquello que los define, los matices entre el bien y el mal.

Lo más cercano a la creación de un personaje es algo similar con la experiencia de dar vida a objetos inanimados. (Oxland, 2004, p. 156). En efecto, los personajes tienen una vida propia, al grado de que resulten entrañables, aunque a diferencia de las películas no todos logren conmovernos, por diversas razones, por ejemplo; los desarrolladores de juegos no tienen experiencia de la creación de personajes profundos y emocionales, otra razón es que cuando un personaje muere, el jugador sabe que va a volver a la vida y el jugador simplemente tiene que enfrentar el desafío que lo mató en primer lugar antes de que el espectador logre fijarse en la condición de su personaje.



Ilustración 24: Imagen de Lara Croft, heroína emblemática de los de la franquicia de videojuegos Tomb Raider (Raider, 2015).

Para logra ver la importancia de un personaje hay que reconocer que en el juego son tridimensionales, no sólo en términos físicos de altura, anchura y profundidad sino que entendidos como que tienen una dimensión: física, sociológica y psicológica. Estas dimensiones se aplican a todos los personajes principales en un juego, ya sean los personajes con los que puedes jugar o con los que no puedes.

El carácter físico: Se trata de la dimensión más fácil de reconocer, sobre todo en los medios de comunicación visual. A menudo esa imagen refleja la personalidad o la función del personaje en el juego pero también se pueden estudiar sus movimientos, habilidades, gestos y frases reprogramadas en el juego para darle una trascendencia al carácter físico.

El carácter sociológico: Incluye el pasado del personaje, su educación y su medio ambiente, tanto local y cultural. Al dar a un personaje un pasado, se dota de perspectiva y se sitúa en un presente activo. Si quieres saber sobre a dónde va un personaje, sólo es necesario conocer su ruta, no precisar un mapa del mundo.

Construimos una relación muy precisa con los personajes que escribimos-tal como lo hacemos con las personas que nos encontremos en nuestras vidas. Si queremos que la relación crezca más fuerte, tenemos que conocer a la persona como tanto como nos sea posible. La diferencia es que en teoría lo sabemos todo acerca de un personaje

que escribimos, cada tesoro enterrado en las islas perdidas de sus mentes. Pero como podemos gastar demasiado mucho tiempo en su pasado, también puede pasar mucho tiempo en lo que el pasado le haga a ellos, si no tenemos cuidado. (Sheldon, 2004, pp. 38-41)

El carácter psicológico: Aquí debemos revisar las acciones del personaje, sus actitudes, sus opiniones, su punto de vista del mundo. La dimensión psicológica del personaje, se revela a través de la acción. Un personaje bien construido no tiene que explicarse. Ni siquiera se puede saber cómo. Él se revela por lo que decide hacer. El crecimiento implica el impulso hacia adelante. El crecimiento del carácter nos ayuda impulsarnos a través de la historia del juego.

Los escritores saben un secreto. Incluso el más egoísta de los seres humanos sabe menos acerca de sí mismo de lo que puede pensar [...] Necesitamos crecimiento, carácter. Por esa razón, debemos saber dónde, psicológicamente, el personaje se encuentra cuando comienza la historia. Si el personaje comienza triunfante tendremos que derribarlo. Si comienza en la cloaca, será mucho más fácil disfrutar de la carretera que lleva al triunfo. (Sheldon, 2004, pp. 38-41)

Podemos ver muy bien las dimensiones de cada personaje en los agentes del juego pero los avatares que dejan para que el jugador los adapte siempre tienen un hueco que puede ser llenado conforme a las posibilidades del juego y la actitud del usuario frente al juego. Ya lo comentaba Mijaíl Bajtín (1999) en la tesis de varios de sus trabajos, cada dimensión del personaje se diluye como expresión del autor/jugador pero sin confundirse con ninguno de ellos.

La actitud arquitectónicamente estable y dinámicamente viva del autor (jugador) con respecto a su personaje debe ser comprendida tanto en sus principios básicos como en las diversas manifestaciones individuales que tal actitud (se) revela en cada autor y cada obra determinada. (Bajtín, 1999, p. 13)

3.3.5 ESPACIO NARRATIVO

El espacio es entendido como el escenario en el que tiene lugar la acción y el estilo aceptado para contar la historia. Henry Jenkins (2006), comenta que los “los diseñadores del juego no se limitan a contar historias; diseñar mundos y esculpen espacios”. Esto quiere decir que contrario a los narradores tradicionales que tienen pleno control sobre las decisiones de sus personajes, los diseñadores crean espacios de juego donde las acciones pueden suceder pero donde los creadores, no tienen dominio pleno sobre las acciones de los agentes y sus interacciones.

En sentido estricto el espacio puede o no ser nombrado en una novela o un cuento, se puede narrar sin espacio pero en los videojuegos por ser audiovisuales, refieren siempre a un lugar y ese lugar está determinado por el género al que pertenecen; por ejemplo Pac-man es un juego arcade donde sus espacio son muy abstracto, es decir un laberinto donde el personaje deambula para cumplir su objetivo.



Ilustración 25: Imagen del videojuego Journey ejemplo de escenario desértico que le da un aspecto desolado y triste al juego.(Thatgamecompany, 2015)

El concepto de género es muy debatido en los círculos literarios y se trata de un elemento de convención para la clasificación de un medio, en el medio musical por ejemplo, el pop es un género muy debatido que refleja una gran cantidad de presupuestos culturales y los estereotipos que marca este género pero que en realidad no se podría encapsular a muchos grupos en este género aunque comercialmente lo estén.

En los libros de fantasía se requiere que el espectador suspenda su incredulidad. Tenemos algunas construcciones asumidas en los géneros que ya sabemos lo que no funciona y no pertenecer en un universo particular.

Estas convenciones restringen mucho la creatividad pero también nos ayudan a entender mucho del viaje del héroe. Bajo que lógica se envuelve. El punto clave aquí es que suspendamos nuestra la incredulidad en estas narraciones inverosímiles,

convertido invertido en la historia a pesar de saber que las piezas pueden ser objetivamente incorrecta.

Las historias espaciales no son historias construidas de forma imperfecta. Más bien responden a principios estéticos diferentes, privilegiando la exploración espacial sobre el desarrollo del argumento. Las historias espaciales se mantienen conjuntamente por metas y conflictos definidos ampliamente, que avanzan con los movimientos del personaje. (Jenkins, 2006, p. 678)

Para superar las diferencias entre narratólogos y ludólogos Henry Jenkins sugiere entender los videojuegos como una forma específica de narrar historias, relacionada más con la idea de arquitecturas espaciales, que como sólo coherencias temporales, por lo que enumera cuatro conceptos que ayudan a complementar puntos ciegos sobre la discusión y que resumiré a continuación.

3.3.5.1 HISTORIAS ESPACIALES Y ENTORNOS DE NARRATIVIDAD

Los diseñadores de videojuegos no sólo cuentan historias, diseñan mundos y generan espacios. Super Mario Bros es un ejemplo de historias espaciales. Las mejores obras de JRR Tolkien, Julio Verne, Homero, o Jack London que entregan detalladas descripciones donde suceden las acciones de los personajes responden a esta tradición, cuando se traducen a juegos, pueden comprender más plenamente la espacialidad de estas historias, dando una representación mucho más inmersiva y convincente de sus mundos narrativos.

Cuando los diseñadores de juegos dibujan elementos de la historia de géneros película o literarias existentes, son más aptos para aprovechar esos géneros - fantasía, aventura, ciencia ficción, terror, guerra - los que más invirtieron en el mundo de decisiones y la narración espacial. (Jenkins, 2006, p. 675)

En estos géneros los acontecimientos pasan a un entorno. Este tipo de historias crean las condiciones para la inmersión narrativa, de al menos cuatro maneras específicas: primero, evocan asociaciones narrativas preexistentes, b) aportan un punto de partida para que se presenten los acontecimientos, c) incluyen información narrativa en la puesta en escena, d) aportan recursos para narrativas emergentes.

Espacios evocativos. Estamos ante fenómenos tras-media, que dependen menos de un individuo que de un equipo. Muchas veces la historia está presente en el cine, la televisión, los juegos, otros objetivos culturales etc. Pensemos inclusive, en los

parques de atracciones, como los de Walt Disney, contruidos sobre historias y tradiciones que el visitante ya conoce. Le permiten entrar físicamente en espacios que ha visitado en sus fantasías. Alrededor de determinados persoanjes, protagonistas de la historia, han surgido películas, espacios físicos, entre otros.

3.3.5.2 HISTORIA PROMULGADA

Aludir al videojuego como una historia supone tener en cuenta el modo en que el jugador vive este tipo de experiencia. Jenkins lo describe de la siguiente manera:

Son las historias que responden a los principios estéticos alternativos, privilegiando la exploración espacial sobre desarrollo de la trama. Las historias espaciales se mantienen unidas por metas y conflictos en sentido amplio, y empujados hacia adelante por el movimiento del personaje a través del mapa. [...] La organización de la trama se convierte en una cuestión de diseño de la geografía de mundos imaginarios, por lo que los obstáculos y los retos facilitan el movimiento hacia delante del protagonista hacia la resolución. (Jenkins, 2006, p. 678-679)

Se trata de una tensión entre el argumento y las libertad del jugador o dicho de otra manera, una búsqueda de equilibrio entre el control de la historias y las desiciones del jugador. La acción y el entendimiento de la historia no es algo que se establece tan fácilmente. En la actualidad podemos observar manifestaciones culturales centradas más en la participación que en el argumento propiamente planteado por los juegos.

3.3.5.3 RELATOS INCRUSTADOS

Los formalistas rusos distinguen entre el argumento y la historia, siendo la primera un conjunto estructurado de acontecimientos causales que percibimos cuando se presentan en la película, y la historia, o la fábula que se refiere a las construcciones mentales del espectador, relacionadas con la cronología de esos acontecimientos.

Pocas películas o novelas son absolutamente lineales; más al usar algunas formas de historia de fondo se revela poco a poco a medida que avanzamos a través de la acción narrativa. La historia de detectives es la clásica ilustración de este principio, contando dos historias - una más o menos cronológica (la historia de la investigación en sí mismo) y la otra, radicalmente fuera de secuencia (los eventos y motivación que conduce hasta el asesinato). (Jenkins, 2006, p. 681)

De acuerdo con este modelo, la comprensión narrativa es un proceso activo por el que los espectadores unen y hacen hipótesis sobre la probabilidad de los desarrollos narrativos sobre la base de la información extraída de las pistas y apoyos en el texto.

Tal narrativa incrustada no requiere una estructura de la ramificación de la historia sino más bien depende de revolver las piezas de una historia lineal y que nos permite reconstruir la trama a través de nuestros actos de detección, la especulación, la exploración y el descifrado.

Los jugadores tienen la posibilidad de ser consistentes, en un momento dado de que se han ido transformados esos espacios. Es necesario que el diseñador estudie el melodrama para comprender mejor como los objetos o los espacios pueden tener un potencial comunicativo con respecto a la historia. El melodrama depende de una proyección externa de estados internos, a menudo a través del vestuario, la luz o la dirección artística. La narrativa no está tanto contenida en la pantalla como en el flujo de múltiples canales.

3.3.5.4 NARRATIVAS EMERGENTES

Estas narrativas no están preestructuradas o preprogramadas. Sus creadores las definen como un entorno donde los jugadores pueden escribir sus propias historias y tener sus propias metas. Además los artefactos que están en las casas tienen también posibilidades narrativas. Un buen ejemplo de este tipo de juegos, son los Sims (2000-2010). Aquí se permite crear personajes con vivencias emocionales ante el entorno y los diseñadores necesitaban ser más sensibles a los potenciales narrativos de espacios de la ciudad.

Los diseñadores urbanos ejercen incluso menos control que los diseñadores de juegos sobre cómo la gente usa los espacios que crean o qué tipo de escenas ponen en ellas. Sin embargo, algunos tipos de espacios se prestan más fácilmente a las experiencias memorables narrativamente o emocionalmente significativas que otros. (Jenkins, 2006, p. 683)

Los espacios del juego están diseñados para ser un rico en potencial narrativo, lo que permite la construcción de la historia y la actividad de los jugadores. Pero también hay otros elementos sobre los que el jugador solo tiene un control relativo y ocupa un bien desarrollado lenguaje cinematográfico para incentivar la historia.

3.4 CUARTA FASE: RED DE NARRATIVAS INDIVIDUALES

Una vez entendido el contexto del juego, los elementos que se encuentran fuera del juego y el análisis de la narrativa global del juego, para analizar un MMOG, debemos considerar que la misma unidad narrativa general tienen unidades individuales que se amalgaman con las unidades de un universo de narrativas globales, es decir, los elementos antes descritos forman un sistema interconectado de espacios y tiempos narrativos comandados por individuos. Para entenderlos de manera global, en esta última fase necesitamos de un marco del pensamiento abstracto lo suficientemente amplio que permita la mayor comprensión del videojuego.



Ilustración 26: Imagen de Star Wars: Battlefront un videojuego multijugador masivo en línea(E.A., 2015).

3.4.1 LA TRADICIÓN DE JUEGOS NARRATIVOS

La red narrativa responde a que los videojuegos multijugador masivo en línea contienen dos sofisticadas tradiciones narrativas dentro de los juegos: por un lado la de los juegos de rol tradicional, donde los jugadores “actúan” un papel dentro del juego para ir avanzando según sus decisiones pero sin dejar de lado el rol que les pertenece y por otro lado, la tradición de los juegos textuales o juegos de narrativa textual, donde una persona interactúa con un texto y toma una serie de decisiones que afectan la

linealidad del juego pero que se van ramificando según las decisiones del jugador, es decir, todos parten de un principio pero no todos tienen el mismo final.

La primera tradición de juegos sucede en colectivo, por lo que no se puede crear significado narrativo sino se desarrolla en relación con los demás jugadores, estos roles son un avanzado estilo de juego de mesa que permite que una colectividad se desarrolle con base en las decisiones que otros jugadores van tomando y las decisiones personales de uno dentro del juego, estos juegos imaginan un mundo inexistente, un mundo invisible al que los jugadores le rinden tributo jugándolo, una especie de viaje colectivo imaginario donde las reglas y los disparadores para avanzar están en conjunto con el guión básico del juego y las reglas.

En estos juegos todos aportan su intelecto para disfrutar de la narración global pero con base en decisiones personales y colectivas que terminan en un mismo punto final. Estos juegos contaban con una plataforma narrativa y los roles tenían criterios relacionados con la narración global. Como se expone en el siguiente cuadro:

EJEMPLO DE JUEGO DE ROL TRADICIONAL (LINEAL)

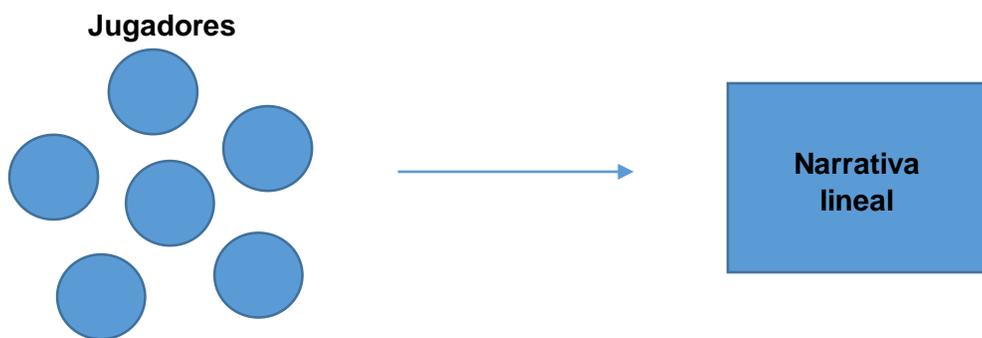


Ilustración 27: Ejemplo de juego de rol tradicional (lineal)

En la segunda tradición de juegos de los que provienen los videojuegos multijugador masivo en línea requerían de la participación de una persona pero con un número más amplio de ramificaciones de unidades narrativas, por lo que había una mayor libertad de decisión dentro del juego y según las decisiones se generaban historias distintas, por lo tanto, no había una linealidad sino que esta, se determinada por la cantidad de posibilidades existentes en el juego. Como se expone en el siguiente cuadro:

EJEMPLO DE JUEGOS DE NARRATIVA TEXTUAL (NO LINEAL)

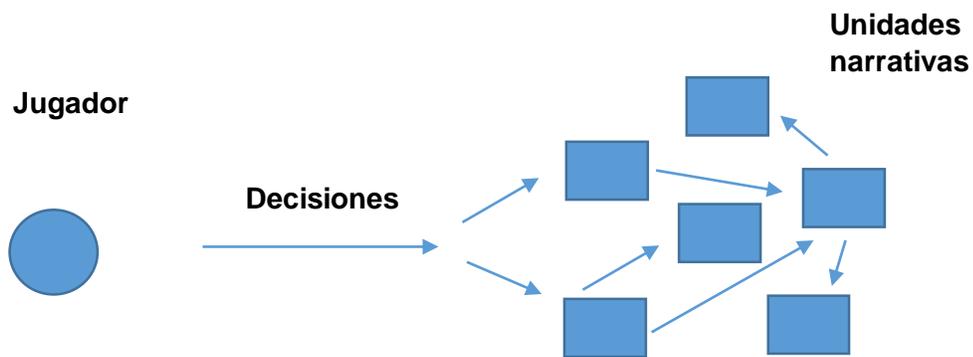


Ilustración 28: Ejemplo de juegos de narrativa textual (no lineal)

Un sujeto se mueve de un punto “a” a un punto “b”, pero también se puede mover de un punto “a” a un punto “c”, y llegar a distintos puntos, en algunos juegos se podía coincidir pero otros no, es decir si al principio del juego el jugador decidió quedarse en la aldea, las decisiones que tome será determinadas por el espacio al que decidió pertenecer, en cambio si el jugador decide explorar el mundo sus aventuras serán distintas si se decide quedarse en la aldea, estos juegos textuales no contaban con ninguna clase de imagen, la imaginación y el uso adecuado del texto, es lo que daban pie a la imaginario del juego.

3.4.2 LUDÓSFERA NARRATIVA O SIGNIFICADOS IMAGINARIOS

La combinación de ambas tradiciones narrativas en los juegos permitió el nacimiento de los juegos multijugador masivos y creó un estilo propio del juego al que primordialmente se le sumó el uso de gráficos para identificar el espacio imaginario del juego y la mezcla de los dos tipos de juegos.

FUSIÓN DE DOS TRADICIONES

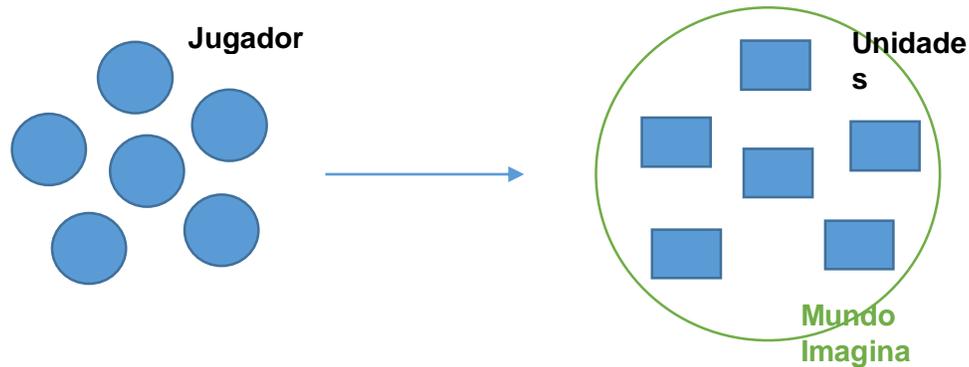


Ilustración 29: Fusión de dos tradiciones

Podemos observar que varios individuos juegan diversas narrativas dentro un imaginario del juego que puede contener elementos lógicos que la distinguen y que le permite generar la atmosfera adecuada para crear las narraciones.

3.4.3 LOS ESTRATOS NARRATIVOS

Al imaginario del juego le llamaremos ludósfera, es decir el universo de significación que permite el desarrollo de diversas narraciones dentro de un espacio. Las narrativas dentro de la ludósfera se encuentran en dos niveles, las narraciones de primer orden o generales dentro de la ludósfera, determinados por los diseñadores del juego y los de segundo orden, determinados por las decisiones de los jugadores, los dos están en la misma plataforma y delimitados por las reglas del juego.

Además, las narrativas de primer orden permiten la anexión de diversos elementos que van ensanchando este universo imaginario, de tal manera que se pueden hacer expansiones territoriales o espaciales y temporales, por ejemplo: se desarrollen más misiones para que la duración del juego se prolongue o se extienda un mapa para que la exploración de aventuras sea mayor.

Por otro lado, las narraciones de segundo orden, pertenecen a el avance individual de cada jugador dentro de la narrativa, a la experiencia personal dentro del juego, los resultados de esta experiencia se puede observar en la interfaz gráfica del jugador, donde se ve el nivel dentro del juego o la cantidad de objetos que han recopilado,

también en los lugares explorados en el mapa y la cantidad de misiones cumplidas, de tal forma que esta narración depende del avance del jugador dentro del juego pero no está condicionada a su experiencia.

A mayor desarrollo individual, mayor experiencia dentro del juego pero no necesariamente desarrollo de la narración global. Los niveles narrativos se pueden ejemplificar de la siguiente manera:

NIVELES NARRATIVOS

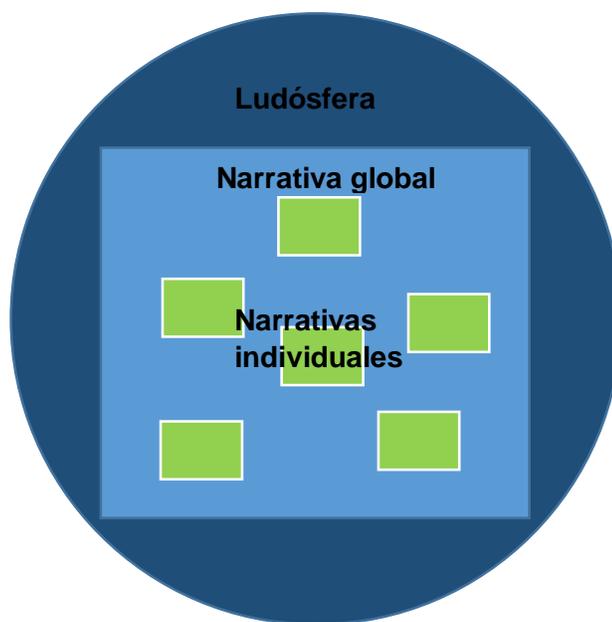


Ilustración 30: Niveles narrativos

Cuando un jugador sale de la partida, la ludósfera continúa en acción con la participación de otros usuarios y gracias al soporte técnico de los desarrolladores. Esta ludósfera es un conjunto de unidades lingüísticas que se construyen en colectivo, independientemente del desarrollador pues el creador del juego tuvo que tomar significados sociales para darle forma a su creación, es decir alguien se encargó de nombrarlo antes de que se transformara en un juego. Nombrar algo le da un lugar en la realidad humana, como afirma Peter Berger en el trabajo conjunto con Tomas Luckman, al nombrar ese algo, puedes compartirlo con otras personas y conectarlo a otras cosas o nombres, es decir lo objetivamos.

La realidad de la vida cotidiana se presenta ya objetivada, o sea, constituida por un orden de objetos que han sido designados *como* objetos antes de que yo apareciese en escena. El lenguaje usado en la vida cotidiana me proporciona continuamente las observaciones indispensables y dispone el orden dentro del cual éstas adquieren sentido y dentro del cual la vida cotidiana tiene significado para mí. (Berger & Luckmann, 2005, p. 37).

Al ser los juegos un simulacro de la realidad y parte interconectada con otros usuarios gracias a internet esta realidad simulada se presenta también objetivada, existente antes de mi participación dentro del juego y estática. Como lo había mencionado, una vez que salí del juego, el juego continúa. De esta forma, la narración personal permanece estática pero la del resto de los jugadores sigue en acción.

Ahora bien, el hecho de que hayas avanzado de nivel, no indica que hayas terminado la experiencia narrativa, pero sí que tengas mayor experiencia dentro del juego pues la ludósfera permite que avances de manera no lineal dentro de las diversas narrativas, las acciones de estas narrativas las delimita la narración de primer orden, que dictan la disposición semántica donde las narraciones conviven.

La disposición semántica la permiten las reglas, estas reglas se encuentran en el código del programa y se pueden romper si se tiene acceso a este nivel del juego, dichos rompimientos puede modificar drásticamente la disposición semántica del juego y permitir que en un universo de significaciones aparezcan elementos ajenos, los cuales conviven con el juego, a esta trasgresión de las reglas la comunidad de jugadores les ha llamado "mods". Esta rotura se da a nivel más de modificación de los personajes y los objetos con los que conviven dichos personajes pero puede darse a un nivel de espacios, interfaz y prácticamente cualquier nivel gráfico más no argumentativo de la narración de primer orden.

A todas las unidades argumentales las amalgaman diversos objetivos que podríamos llamar motivaciones y que se pueden asumir de maneras no lineales.

3.4.4 LA INTERACTIVIDAD Y MOTIVACIONES

Uno de los más importantes recursos del juego que lo diferencia en grados importantes con otros medios es la interactividad y la inmersión. La interactividad en los juegos te permite ser parte de la narración, es decir, asumir una inmersión dentro del juego, para hacer esto, necesitas de un vehículo que en este caso es tu avatar.

El hecho de que varias narrativas corran al mismo tiempo e interactúen con universos semánticos propios de la ludósfera en la que se desarrollan, da la impresión de que se mueven de manera caótica pero en realidad, están delimitadas por la reglas del juego y en especial, ensamblados por los objetivos o las motivaciones, mismas que le dan al avatar estímulos para que avancen de un lado a otro. Podemos distinguir dos tipos de direcciones, las motivaciones dramáticas y las motivaciones lúdicas.

3.4.4.1 MOTIVACIONES LÚDICAS

Estas motivaciones, se componen de sistemas interconectados de espacio, tiempo, premios y castigos que estimulan la acción de los personajes del juego. Y todos ellos se juntan en una única experiencia de juego. Los objetivos lúdicos está muy relacionados con los niveles diseñados para alcanzar pequeñas victorias y avanzar. Regularmente esta motivación está sujeta al ensayo y error del jugador y la curva de aprendizaje que permite el juego. Por ejemplo: superar un espacio en contra reloj, obtener medallas para presentarte ante la batalla, saltar sobre un edificio para llegar a otro lugar, reunir esferas, combatir monstruos. El jugador tiene absoluto control sobre estas motivaciones y las realiza dentro del juego. A estas motivaciones les llamaremos ludemas.

3.4.4.2 LAS MOTIVACIONES DRAMÁTICAS

Estas motivaciones están condicionadas a la acción dentro de la narrativa del juego y responden al carácter social, psicológico o físico de los personajes y sus roles dentro del juego. Esta motivación responde a la pregunta de ¿por qué el personaje quiere llegar a dónde va? Por ejemplo: para salvar una princesa, liberarte de un opresor, defender a tu patria, vencer a un enemigo o hacer algo para que te acepten en un clan. Aquí el jugador está limitado a las opciones que el diseñador le permita hacer dentro

del juego, que por lo regular permiten un determinado número de opciones y distintos caminos para avanzar dentro del juego. A estas motivaciones les llamaremos narratemas.

Ambas motivaciones tienen como hilo conductor generar disparadores de acción y son las encargadas de unir las narraciones de segundo orden y darle en conjunto coherencia a la narrativa primaria. Estos ludemas y narratemas pueden ser cohesionados de manera interna en la narración del juego, es decir, sólo condicionados por los diseñadores y cuando no coinciden se le llama disonancia ludo narrativa, una especie de contradicción entre la trama y jugabilidad cuando alguno de los dos apartados transmite mensajes distintos y confunden al espectador.

También podemos considerar algunas motivaciones externas a la narración del juego. De las externas se distinguen dos, los sociales y las personales. Una motivación de carácter social podría ser el participar en una justa deportiva patrocinada por universidades y marcas, en streaming a nivel internacional, también obtener algo a cambio de ayudar a un amigo a pasar algún nivel dentro del juego, reunirse en algún lugar para jugar una partida global, que algún profesor le pida a un grupo de personas que jueguen un juego para que aprendan algo o cualquier actividad que implique acciones externas al juego pero que reúna varias personas.

En cambio los personales puede ser, el hecho de jugar para hacer un análisis académico, superar un record personal dentro del juego, disfrutar de tu tiempo libre, es decir, los motivos personales que te acerquen a disfrutar del juego.

3.4.5 MODELO LUDONARRATIVO

Cada pequeña unidad narrativa se suma con las motivaciones, el resulta genera un procedimiento, el significado conjunto del juego no es otra cosa más que una cadena de eslabones (unidades) que conforman un conjunto funcional. Ese pequeño proceso puede vincularse junto con otros pequeños procesos y todos estos se acumulan en una narrativa más grande. Al ir pegando todos los procedimientos, obtenemos un juego completo.

En conjunto el modelo ludonarrativo planteado en esta fase final puede verse representado de la siguiente manera:

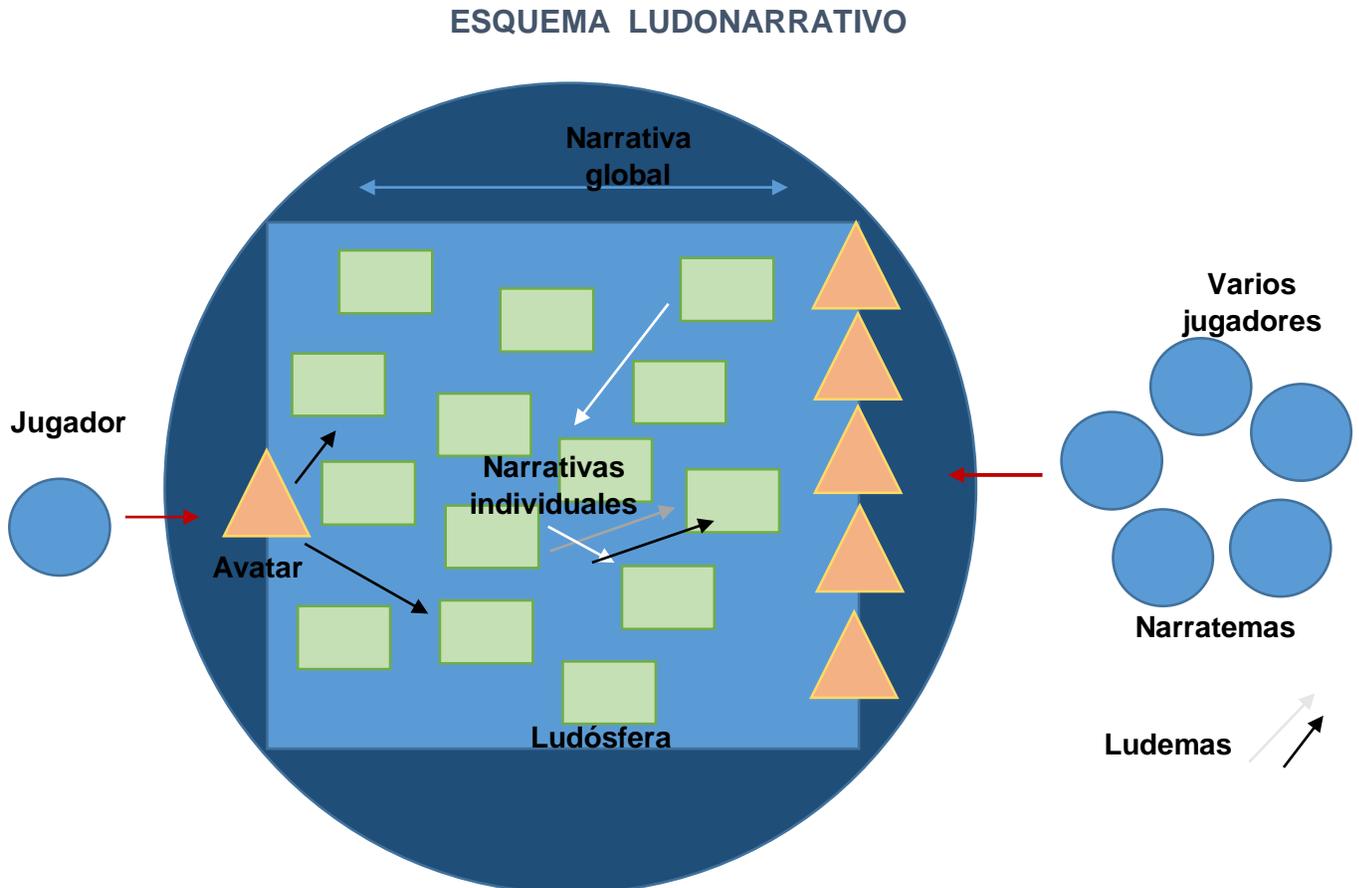


Ilustración 31: Ejemplo visual de modelo ludonarrativo.

Los procesos e interacciones disponibles para el jugador no son un accidente sino un reflejo de la visión del mundo del diseñador plasmado en los juegos. No olvidemos que los juegos son simulaciones de la realidad y al depender de diseñadores, ellos nos muestran su visión en el juego con la unión de estos eslabones.

Jean Baudrillard en su serie de ensayos recopilados en el libro *Cultura y simulacro* (1978) habla de las relaciones entre la simulación y la realidad. Para explicarlo considera que Disneylandia es el mejor ejemplo de simulaciones entrelazadas, donde la fantasía, la ciencia ficción y la pseudo-historia se entretajan, aparentemente sin ningún sentido de la ironía. Para Baudrillard, se trata de simulaciones dentro de simulaciones, a su vez dentro de simulaciones, hasta lo más profundo.

Lo imaginario de Disneylandia no es ni verdadero ni falso, es un mecanismo de disuasión puesto en funcionamiento para regenerar a contrapelo la ficción de lo real. Degeneración de lo imaginario que traduce su irrealidad infantil. Semejante mundo se pretende infantil para hacer creer que los adultos están más allá, en el mundo «real», y para esconder que el verdadero infantilismo está en todas partes y es el infantilismo de los adultos que viene a jugar a ser niños para convertir en ilusión su infantilismo real. (Baudrillard, 2007, p. 31)

Pero no sólo Disneylandia es una simulación, las películas, los videojuegos, el marketing, la música, todos estos productos humanos son simulaciones, que replantean la realidad. Podemos observar que todas nuestras percepciones de la realidad están jerarquizadas y disminuidas. Al aplicar la idea de simulación de Baudrillard a los trabajos de videojuegos de realidad virtual por ejemplo, podemos observar que tratan de representar con el mayor realismo posible algo que no existe y se une con la percepción de los diseñadores sobre el espacio simulado en el juego para sustituir la posibilidad de lo inexistente. Es decir, los juegos presentan una simulación de una realidad que nunca existió en el primer lugar, al igual que los relatos de Disney, los videojuegos simulan una copia idealizada de determinadas creaciones imaginarias.

En estas simulaciones podemos observar omisiones y repeticiones constantes que dejan entrever los valores con los que se desarrolla la ludósfera. Baudrillard afirma que nuestras percepciones de la realidad son exactamente eso, percepciones que idealizan y sustituyen la realidad. Si sólo confiamos en nuestros pensamientos sobre las cosas, nunca podremos realmente saber la verdad de las cosas mismas.

Cuando pensamos en la revolución mexicana, debemos considerar que muchos otros tienen unos pensamientos acerca de la revolución y la pueden categorizar entre héroes y villanos y puede ser diferente a nuestra idea. Es importante recordar los diseñadores de juegos están construyendo una versión propia de la guerra, la fantasía o la aventura y que pueden centrarse en algunos aspectos y omitir otros.

En juegos como *Age of Empires II* (1999, Ilustración 32) la mejor opción de conquista es la guerra y los rápidos avances en tecnología, que nos permitirán vencer pronto y sin mucha estrategia lo cual es visto como algo positivo para la expansión de tu control sobre el mapa. En este juego no hay consideración de las consecuencias negativas

del avance tecnológico, ni se observan las consecuencias de terminar con alguna legión guerrera. De esta forma, el juego desarrolla un argumento articulado acerca de cómo progresan las culturas y como unas dominan sobre otras, es decir a través de la tecnología, y por medio de la guerra. *Age of Empires II* (1999) privilegia claramente un cierto tipo dominio y el oponente sólo puede tener éxito construyendo defensas sólidas, eligiendo alguna tecnología sobre otra y teniendo un ejército bien entrenado para atacar o defender, si derrochas tus recursos y no tienes un equilibrio en cualquiera de las áreas anteriores, te llevará a la derrota.



Ilustración 32: Imagen del videojuego Age of Empires II(Steam, 2015)

De esta manera, *StarCraft* es potencialmente un argumento sobre el progreso tecnológico y manejo de recursos naturales, los Sims son potencialmente una discusión sobre estilos de vida y consumismo suburbano y Mario Bros una lección sobre los obstáculos en la vida y las posibilidades de avanzar con un objetivo claro. Todos los juegos se modelan sobre los problemas del mundo real como la escasez o la competencia.

Dentro del modelo de análisis se procuró ser lo suficientemente abstracto para que los juegos multijugador masivo en línea pudieran ser estudiados de una manera mucho más clara y precisa y se fuera más allá de los prejuicios que por muchos años se han

presentado refiriéndose al medio. Con la convicción de ser un modelo que ayude al análisis e inclusive a la posible creación de juegos con base en los elementos expuestos.

Podemos observar que las primeras etapas implican aspectos físicos y del lenguaje de programación, mientras que y las capas de nivel superior aluden a la experiencia y los aspectos sociales del juego. No debemos olvidar que un juego es un objeto social y cultural dinámico y varía dependiendo de quién está jugando incluso a pesar de que el juego en sí sea idéntico.

El hecho de que la narración en los juegos multijugador masivo en línea sean tan consistentes y absorbentes tiene como objetivo prolongar la experiencia del jugador lo más posible para que no salga del juego y se mantengan horas incalculables dentro de la plataforma, su poder es tan persuasivo que hay juegos que cuentan por millones a los jugadores capaces de pasar largas horas de juego en sus plataformas, pues su convicción es hacer juegos tan persistentes que los usuarios no volteen a observar otros mundos virtuales (su competencia) y logren persuadirlos de establecer residencia permanente en su espacio virtual.

3.5 PROPUESTA PRÁCTICA DE INTERPRETACIÓN NARRATOLÓGICA APLICADA A *WORLD OF WARCRAFT: MISTS OF PANDARIA*

*Soñé de tal manera
que ya no soy de aquí.*

-León Paul Fargue

Jugar es pensar dos veces y en particular pensar en la narrativa de un juego multijugador masivo en línea es pensar múltiples veces y conducirse a un terreno fértil en interpretaciones que nos ayudarán a tener una mejor inteligibilidad del videojuego escogido, un disfrute más completo del mismo y el descubrimiento siempre luminoso de revelar elementos inconexos dentro del relato.

En este apartado se retoman las fases expuestas anteriormente y se hace hincapié en que dicho modelo no sesga las posibilidades creativas para plasmar el análisis por escrito pues no precisamente se debe seguir el orden de exposición de las cuatro fases propuestas pero sí considerándolas todas en sus partes y observar al juego como un conjunto de ellas. Después de todo, el análisis de la narrativa en el videojuego implica una disgregación de sus partes y una sucesiva recomposición, con el fin de identificar mejor los componentes, la arquitectura, los movimientos y entender su construcción y el funcionamiento interno pero sin restringir las posibilidades de interpretar con base en la importancia que considere cada investigador.

Dicho de otra forma, el análisis permite hilvanar el relato en remiendos de sueños, tejidos con fantasías épicas, remembranzas y acciones constantes que se organizan dentro del juego que se va formando con hilos narrativos, unos, contruidos de manera personal y otros, tomados prestados del mundo virtual que nos rodea, todos unidos para darle sentido al juego.

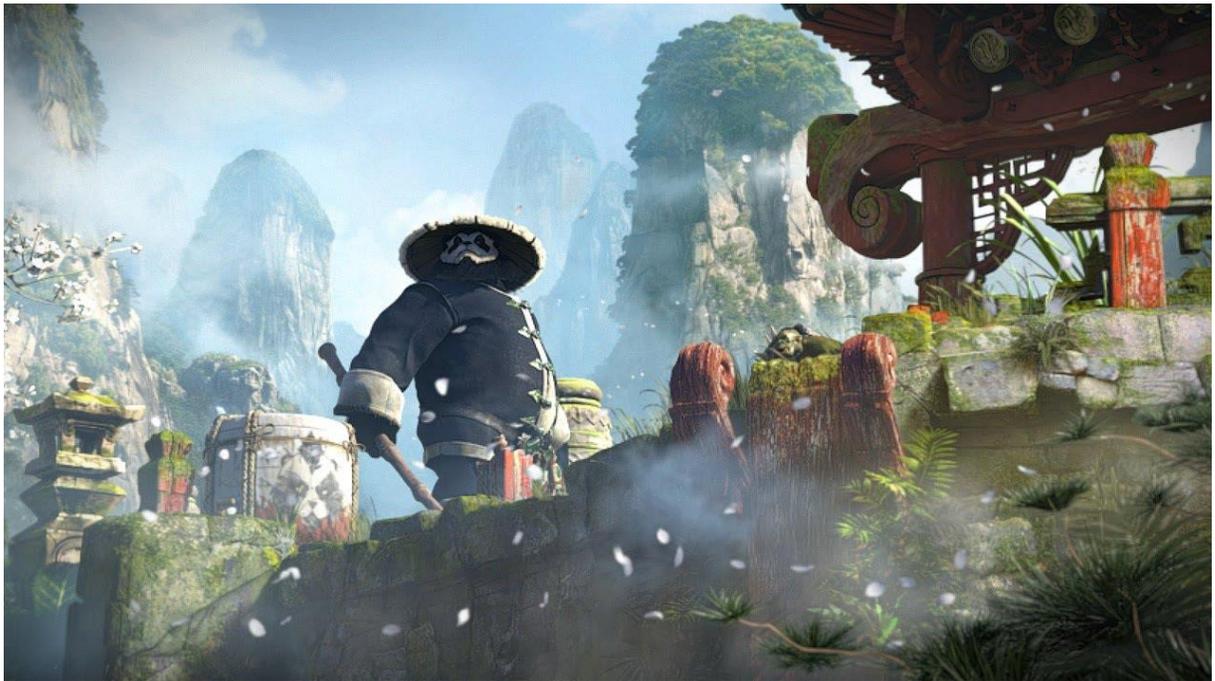


Ilustración 33: Captura de pantalla de la cinemática de juego: World of Warcraft: Mists of Pandaria (WOW, 2012).

3.6 LA GESTA HEROICA DE *WORLD OF WARCRAFT* INICIA

El mundo de fantasía épica de *World of Warcraft*, desde su lanzamiento a internet en 2004 se ha convertido en un videojuego que ha cautivado el interés de millones de personas en el mundo. Para enero de 2008 la cifra alcanzó los 10 millones posicionándose como el juego número uno en usuarios a nivel mundial (Blizzard Entertainment, 2015). Este mundo virtual resulta sumamente atractivo al grado de que el éxodo de la realidad al juego digital se vive de manera cotidiana, donde las fronteras entre lo real y fantasía se ensanchan y logran trascender historias fuera del juego.

World of Warcraft fue producido durante un período en que la guerra se convirtió (una vez más) parte importante de la sociedad norteamericana durante el conflicto e Irak que sigue hasta la fecha. Tal vez esto explica el supuesto soplo de guerra a través del juego en forma de campos de batalla y la dicotomía de la Alianza contra la Horda. La tensión narrativa dentro de *World of Warcraft* presenta a la guerra como parte natural de la sociedad, pero al mismo tiempo cuestionar sus conceptos más profundos y pueden ser un intento de abordar algunas de estas cuestiones.

Lo que es cierto es que después de más de 10 años *World of Warcraft*, sigue sin perder vigencia, en el cambiante mundo de la industria de videojuegos en la última década, el trabajo corporativo del desarrollador *Blizzard Entertainment*®, una división de *Activision Blizzard* con más de 20 años de experiencia ha sido la encargada de crear y publicar el software de entretenimiento, renovándose de manera constante, adaptándose y haciendo importantes cambios dentro del juego lo que les ha permitido fijar el paradigma que otros juegos multijugador masivo en línea siguen.

Mes con mes los usuarios del juego pagan una membresía para interactuar a través de la plataforma online y juntos establecer una importante comunidad que se inserta en nuevas manifestaciones sociales, culturales e interesantes fenómenos de comunicación. El hecho de que el juego se pueda descargar a través de internet y quitar a los intermediarios de la cadena de distribución del juego, les hace ahorrar millones de pesos que otros juegos gastan en esta área.

La idea no sólo es que el costo para el usuario sea más atractiva, también que el usuario tenga una relación más estrecha con los productores y los beneficios económico para la empresa sean mejores. Millones de jugadores de *World of Warcraft* son, a través de sus cuotas de suscripción, el apoyo a una corporación multinacional, que ha incentivado una estrecha relación con el usuario, traduciéndose en que el desarrollador tenga conocimiento de primera mano sobre los gustos y aficciones de sus usuarios, lo que resulta en procurar incentivar un gusto por su marca y promover la comprar del mismo producto, desde la misma empresa, una y otra vez, generando un público cautivo y cada vez mayor cantidad de suscriptores alrededor del mundo.

Los consumidores y los desarrolladores no tienen una relación de oposición pero tampoco son uno cuando trata del control total del juego, la propiedad y la producción. Pues los jugadores son un grupo muy diverso de intereses, con diferentes necesidades, deseos y participaciones en el juego.

La membresía se vuelve parte del costo fijo del producto: \$299 pesos mensuales, más \$549 pesos si deseas bajar la última expansión. Estos precios sacados de su página oficial de *World of Warcraft* (2015) varían si deseas comprar una edición de lujo o pagar por adelantado entre 3 y 6 meses por lo que el precio puede llegar a los \$799 el primer mes y luego pagar la cuota mensual de \$299. Es necesario contar con una tarjeta de crédito o débito para poder pagar la suscripción mensual. Este juego va dirigido a un público mayor de 12 años, dentro de sus advertencias se encuentra el lenguaje soez, derramamiento de sangre, humor vulgar, representaciones violentas, temas insinuantes, uso de alcohol y como se trata de un juego en línea que se debe pagar mes con mes para poder jugar, tiene usuarios mayoritariamente adolescentes y adultos.

Con un lapso de tres horas diarias durante 60 días he jugado este juego con el fin aplicar el modelo sugerido en las páginas anteriores, para entender la narración que se establece en el juego y desmenuzar el interés de tantas personas por este juego. Para esta investigación abrí jugado alrededor de 180 horas de juego, lo que equivaldría a 72 películas de duración aproximada de 170 minutos, es decir más de 7 días consecutivos, día y noche, de tal forma que las apreciaciones descritas en este

apartado son responsabilidad directa de mi contacto con la interacción narrativa el juego, limitada debido al tiempo de apreciación.

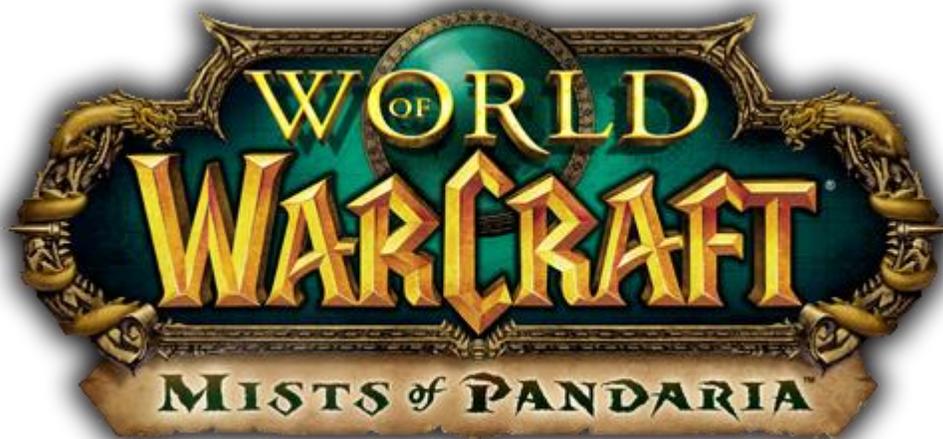


Ilustración 34: Logo de juego World of Warcraft Mists Of Pandaria (Battle.net, 2015)

3.7 HISTORIAS DENTRO DE HISTORIA: LA NARRACIÓN PROPIA DE LA EXPANSIÓN *MISTS OF PANDARIA*

Un gran porcentaje de los juegos de ordenador utilizan algún tipo de guerra o conflicto como su narrativa central para incentivar las motivaciones narrativas de los personajes o los narratemas. En ninguna juego el conflicto bélico es más evidente que en el mundo de *Warcraft*, desde el nombre evoca la idea de la guerra como una forma de arte, un "Oficio", el oficio de la guerra o de los artefactos de guerra. De hecho, los juegos de *Warcraft* tienen una larga historia de combate de oposición narrativa, derivada de su encarnación original como juegos tácticos entre dos bandos. Esto se observa desde el nombre del primer juego desarrollado por *Blizzard*, *Warcraft: Orcos y Humanos* (1994), donde los dos bandos lucharon unos contra otros como enemigos mortales, este juego es el predecesor de lo que posteriormente sería el universo de *World of Warcraft*, antes de convertirse en un juego multijugador masivo en línea con la democratización de internet a principios de siglo.

World of Warcraft se erige como un juego de guerra entre dos grupos, pero con una diferencia fundamental entre la dualidad habitual del bien contra el mal, los orcos frente los seres humanos o la horda contra la alianza, no representa ninguno de los dos: el

bien o el mal. En *World of Warcraft*, las dos partes comparten una tregua, supuestamente unida contra los enemigos comunes que han aparecido a lo largo de la mitología de *Warcraft*. Esto permite a un jugador elegir de qué lado quiere jugar, pero también introduce tensiones cruciales que cuestionan la naturaleza de un mundo en guerra. Es decir, los dos comparten enemigos imaginarios comunes para las dos fracciones y sus razas pero no exenta que también pueden confrontarse entre ellas.

Esto se nutre de un debate fundamental sobre la guerra moderna. En Azeroth, hay enemigos compartidos, pero ¿por qué los jugadores pueden luchar entre sí? En los *Synthetic World*, Edward Castronova señala que el estado natural de cualquier MMORPG es la anarquía:

Los jugadores tienen armas y hechizos que infligen daño diseñados para ayudarles a matar monstruos, pero no hay ninguna razón lógica para que a estas cosas no se les pueda dar vuelta [y usarlos] contra sus compatriotas jugadores. Al parecer, lo que permite la violencia entre los jugadores produciría un juego divertido y también se suma a la cohesión social del mundo. Si alguien junto y no te gusta, puedes simplemente matarlo (Castronova, 2005, p. 209).

Es decir, la guerra no se comprende sólo por sus múltiples causas, sus justificaciones y efectos, por las armas usadas o por los horrores y sobrevivientes. Responde a una necesidad quizás más profunda, a una bala que parecía pérdida, un eslabón no atendido en la cadena causal que nos vincula a la comprensión. En el caso de este juego las reglas lo permiten.

Las batallas que se gestan en el campo, al igual que algunas de la Primera Guerra Mundial se tratan de desgaste, las dos facciones tienen un equilibrio de fuerzas y las batallas son constantes con la diferencia de que ninguna facción gana o pierde a largo plazo. Los espacios para estas batallas no se limitan a mazmorras, campos de batallas o calabozos, prácticamente cualquier lugar en el mapa es un potencial espacio de batalla.

World of Warcraft: Mists of Pandaria es la cuarta expansión del mundo de *World of Warcraft* lanzada el 25 de septiembre de 2012 y logró vender alrededor de 2.7 millones de copias en la semana siguiente a su lanzamiento, por lo que se irguió como una de las más importantes para la franquicia.



Ilustración 35: Imagen de mapa del mundo de Azeroth de World of War Craft (Wowwiki, 2015)

Esta expansión descubre un espacio completo que había permanecido escondido, La isla errante, un continente en movimiento constante que se construyó sobre el lomo de una vieja tortuga gigante. Los motivos por los que permaneció escondida de los demás continentes se van revelando conforme pasa la historia del juego que básicamente se remontan a los orígenes de la creación de los clanes originarios de Azeroth, hace más de diez mil años, por lo que la guerra no había tocado el antiguo reino de Pandaria. Sus vistosos palacios, pródigos espacios naturales, bosques y enormes montañas rodeadas de nubes son hogar de un complejo ecosistema de razas autóctonas y criaturas exóticas.

Los visuales del juego giran alrededor de la idealización del arte asiático más tradicional y folclórico de China y Japón. Donde un halo de sabiduría ancestral, misterio y color permea en todos los ámbitos de la vida y de la comunidad de los miembros de la raza Pandearen, un pueblo que describe el juego como:

Rodeados de mitos y leyendas, rara vez se les ve y menos aún se les entiende, los enigmáticos Pandaren son un misterio para las demás razas de Azeroth. La noble historia del pueblo Pandaren data de miles de años, incluso antes de los imperios del hombre y del hundimiento del mundo. (Warcraft, 2015)

Además el nuevo continente hace su aparición en un mundo devastado, justo cuando la Alianza y la Horda están cada vez más cerca de una guerra que consumirá todo Azeroth. Podemos observar como la narrativa central despierta motivaciones que se van ensamblando en una especie de montaje escénico sobre el ambiente del mundo de Azeroth, un mundo en que la guerra es parte fundamental de la economía, la historia y el paisaje.

El cinemático inicial (de 3:51 minutos) que presenta esta expansión, muestra un par de barcos enfrentados en medio de la noche rodeados de un mar inquieto, antes de que ambas facciones naveguen hasta llegar a una exótica playa y continúen su batalla. El tráiler Viene acompañado de una pregunta fundamental para el imaginario de la historia y se intenta resolver dentro del juego.

“Preguntar por qué luchamos es preguntar, por qué caen las hojas. Está en su naturaleza. O tal vez... no sea la pregunta adecuada. ¿Por qué luchamos? Para proteger el hogar, la familia, para conservar el equilibrio y la armonía. Para mi pueblo, la verdadera pregunta es... ¿Por qué merece la pena luchar?” (Blizzard, 2012).

Una pregunta que no se limita al contexto dentro de la participación de la raza Pandaren en el juego sino que sirve cómo una pregunta fundamental para el héroe, para el guerrero y finalmente para el usuario. Tus motivaciones narrativas subyacen en varios caminos, que se dirigen a diversas direcciones; por un lado, descubrir el lugar de los Pandaren dentro del mundo cambiante de Azeroth, por otro, revelar las implicaciones de tu aparición en este espacio y con esto, descubrir el porqué de la guerra (sí es posible).

3.8 LOS AVATARES Y SUS MOTIVACIONES LA CURVA DE APRENDIZAJE & CURVA DRAMÁTICA

El juego te exige al principio de la partida crear un avatar. El avatar según la Real Academia de la Lengua proviene del vocablo francés *avatar* que a su vez viene del sánscrito *avatâra* que hace referencia al descenso o encarnación de un dios, esta

palabra tiene tres acepciones que son las siguientes: la primera refiere una fase, cambio y vicisitud, la segunda es utilizada en la religión hindú, para hablar de la encarnación terrestre de alguna deidad, en especial la del dios Visnú y la última acepción evoca una reencarnación y transformación. Estas acepciones sugieren un cambio de estado, una manifestación en el mundo físico, de un ente que antes se encontraba en un mundo digamos espiritual pero que toma forma de un ser en el mundo conocido. En el videojuego los avatares se manifiestan exactamente de manera contraria pues pasas de un espacio físico a un espacio virtual. El cambio de estado al que se refiere el término *avatar* permanece, pues es necesario para interactuar en la realidad virtual del juego, del cual se crea una reencarnación gráfica del jugador para poder “vivir” dentro del juego.

Una vez que accedes a la primera interfaz gráfica, el juego te pide que selecciones el reino en que deseas jugar las partidas. Este reino se determinan por el lugar geográfico al que perteneces, en este caso por estar en México el reino al que pertenece el servidor en el que se alojará el juego será el de Latinoamérica. Una vez elegido el reino te pide que elijas, género, raza, clase y facción a la que tu avatar quiere pertenecer. Aquí es mejor si tú decides probar todas, pues cada una tiene distintas personalidades y características que pueden ser parecidas a tus afinidades, de tal manera que puedas desarrollar un vínculo estrecho con tu avatar.

Puedes decidir entre el género masculino o femenino, después debes de elegir la facción de la Alianza o ser parte de la facción de la Horda, con la posibilidad de seleccionar entre razas según la facción que elijas, si eliges la facción de la horda por ejemplo: puedes seleccionar entre las razas de: Orcos, Goblins, Elfos de Sangre, Taurens, Trols y No-muertos y si seleccionan la facción de la Alianza pueden elegir entre las razas de: Huargen, Draenei, Enano, Gnomo, Humano o Elfo de la noche, también puedes elegir la raza Pandariam que no pertenecen en un primer momento a ninguna facción aunque después el juego te pida que decidas elegir alguna para que puedas avanzar. Cada raza se presenta de la siguiente manera:

PRESENTACIÓN DE RAZAS

| ALIANZA | HORDA |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Huargen</p> <p>Tras la formidable Muralla de Cringris, una terrible maldición se ha extendido por la aislada nación humana de Gilneas, transformando a muchos de sus fieles ciudadanos en bestias de pesadilla conocidas como los huargen.</p> | <p>Goblin</p> <p>Gracias a ciertos pactos con los que en su día fueron aliados de sus colegas, los goblins del Cártel Pantoque han sido recibidos en la Horda con los brazos abiertos.</p> |
| <p>Draenei</p> <p>Armados con su fe inamovible en la Luz, los draenei se aventuraron hasta su antiguo hogar, sacudido ahora por la batalla, como férreos miembros de la Alianza y derrotaron a sus antiguos rivales demoníacos.</p> | <p>Elfo de sangre</p> <p>Aunque algunos elfos aún dudan a la hora de abandonar su dependencia de la magia arcana, otros han abrazado el cambio hacia el mejoramiento de Quel'Thalas.</p> |
| <p>Enano</p> <p>Los audaces y valientes enanos son una antigua raza que descende de los terráneos, seres de piedra viviente creados por los titanes cuando el mundo aún era joven.</p> | <p>Orco</p> <p>A diferencia de las demás razas de la Horda, los orcos no son naturales de Azeroth. Al principio, vivían como clanes chamánicos en el exuberante mundo de Draenor.</p> |
| <p>Gnomo</p> <p>Los gnomos, una raza astuta, valerosa y a menudo excéntrica, representan una paradoja única entre las razas civilizadas de Azeroth.</p> | <p>Tauren</p> <p>Los pacíficos tauren —conocidos en su idioma como los shu'halo— habitan desde hace tiempo en Kalimdor, esforzándose por conservar el equilibrio de la naturaleza a instancias de su diosa, la madre tierra.</p> |
| <p>Humano</p> <p>Descubrimientos recientes demuestran que los humanos descienden de los</p> | <p>Trol</p> <p>Los salvajes trols de Azeroth son conocidos por su crueldad, misticismo</p> |

| | |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| bárbaros vrykul, guerreros semigigantes que habitan en Rasganorte. | oscuro y odio ardiente hacia las demás razas. |
| Elfo de la noche Los ancestrales y reclusos elfos de la noche han jugado un papel muy importante en el destino de Azeroth a lo largo de la historia. | No-muerto Durante un momento de flaqueo del dominio del Rey Exánime tras la Tercera Guerra, un contingente de no-muertos se liberó de la voluntad de hierro de su maestro. |
| Pandaren Los pandaren, seres sabios y prudentes, abrazan una vida plena de armonía, comida, familia y combates en Pandaria. Algunos han abandonado sus hogares para unirse a la Alianza y hacer prevalecer los valores del honor y la justicia. | Pandaren Los pandaren, seres sabios y prudentes, abrazan una vida plena de armonía, comida, familia y combates en Pandaria. Algunos se han unido a la causa de la Horda, con la firme intención de protegerse sus hogares y los de los demás. |

Tabla 2: Presentación de razas

Cada raza te permite elegir entre una variedad de clases particulares, por ejemplo: druida, sacerdote, pícaro, cazador, chaman, mago o guerrero, estas decisiones determinarán tu rol dentro del juego y tu lugar dentro de algunos acontecimientos narrativos. Las razas de la Alianza se derivan de los héroes de Tolkien Señor de los Anillos (1954) y las razas de Dungeons and Dragons (Gygax y Arneson 1974), mientras que las razas de la Horda son parte de los enemigos en los mismos. Al usar razas de fantasía tradicionales, parecería sugerir que la Alianza representa los buenos, y la Horda los malos. Sin embargo, no es especialmente el molde adecuado o el estereotipo correcto.

Dentro del juego, las razas de la Alianza son, colonizadores agresivos y ecológicamente destructivos, mientras que las razas de la Horda viven en armonía con la tierra alrededor ellos. Los seres humanos, enanos, gnomos y se presentan como amantes de la tecnología, con el apoyo del amor de la ingeniería gnomo, enano minero, y el arqueólogo, y las comunidades agrícolas. Por el contrario, los tauren, los trols y orcos miembros de la Horda, viven en armonía con la tierra, el colectivismo y el respeto ecológico.

Para sumarle un elemento más que complica estos moldes, se debe recatar el uso que los jugadores le den a cada uno de sus personajes, es decir, el hecho de que sea de la Horda no necesariamente te va a hacer actuar como la Horda te dicta actuar todo el tiempo, esto lo permiten las reglas del juego y aunque su físico dice mucho de sus motivaciones, y los espacios donde viven, no se puede asegurar que unos representan el bien y otros el mal y que el jugador lo vaya a asumir. Estas complicaciones se deben en gran medida a que el juego no es un texto fijo, como en la televisión, la literatura o el cine pues necesita de los jugadores para terminar de construir su significado.



Ilustración 36: Ejemplo de elección de razas, en la imagen un Avatar: Pandaren, masculino de clase guerrero (Battle.net, 2015).

Por otro lado, si sólo observamos a los personajes disponibles para jugar, podríamos decir que *World of Warcraft* se presenta con una construcción compleja de estereotipos y significados culturales, que son al mismo tiempo, racistas y antirracistas. Pero también es cierto que el juego refleja la verdadera complejidad y, a menudo, la ambigüedad de los discursos sobre raza y conquista, sin embargo, el juego no la presenta como una crítica, sino más bien, como una posibilidad experimental para el usuario.

Parte del atractivo del juego es la personalización del avatar y sus atributos, desde otra perspectiva tienes la posibilidad de iniciar de nuevo en un mundo nuevo, sin un ADN que no hayas elegido, sin intelecto inferior o superior, sin descendencia familiar, sin problemas de pareja, empezar de cero siendo el protagonista de tu propia historia, un orco huérfano con posibilidades de ascender en un escalafón de heroicidad con en que el juego te ha permitido fantasear.

Los estereotipos con lo que trabaja el juego son en cierto sentido sistemas distintos, que se van construyendo gracias a la retroalimentación que genera la relación entre Blizzard (los creadores del juego), y las propias ideas de los fans acerca de las razas. Es decir un círculo de retroalimentación que se hace más complejo a medida que pasa el tiempo y se generan cambios en el juego.

Podemos ver antes de entrar en la narrativa general como se presentan varias capas de significado que se congregan en *World of Warcraft* en términos de raza y términos de identidad pues el jugador es un híbrido entre el avatar elegido y el la identidad del jugador, que puede servir para acoplarse al mundo virtual pero también para romper las normas de su rol adquirido dentro del mismo. Pero sin importar tu elección, todos responden al llamado de la guerra, la decisión de entrar al juego es la decisión de ir a la guerra, la situación se resuelve: estas dentro, estas en el conflicto.

3.9 EL CAMPO DE BATALLA

En los primeros minutos del videojuego las reglas te han exigido que tomes decisiones importantes sin conocer del todo el rol de cada uno, esto es parte del juego pues podrás ir descubriendo cada rol a medida que descubra tu participación dentro del

mundo virtual, para el cual, la creación de tu personaje (avatar) es un componente central. Al elegir esta serie de particularidades el jugador determina que rol que quiere actuar en la sociedad digital. Una vez dentro del mundo virtual de Azeroth (tras haber elegido reino, raza, género, fracción y clase), el mundo de *World of Warcraft* ofrece múltiples posibilidades al nuevo aventurero, pero antes debes elegir el tipo de juego con el que quieres empezar.

Puede elegir jugar en forma Normal (*Player Vs. Environment*) el cual nos permite adentrarnos al juego sin ser atacados mientras nos dejan explorar las historias de sus espacios narrativos a través de la interacción con sus habitantes, enfrentarnos con variados enemigos que nos harán ganar reputación, experiencia y habilidades. Es un reino para principiantes.

En formato Jugador contra Jugador (*Player Vs. Player*), un reino en el cual se puede pelear en cualquier momento contra jugadores de la facción contraria a la tuya. Esta opción es para jugadores competitivos, de alto rendimiento y con experiencia. En cualquier forma de juego la regla no escrita es la guerra, la diferencia radica en tus posibilidades de acción.

Todos los servidores permiten a los jugadores duelos entre sí cuando se encuentran, toda vez que el usuario este de acuerdo, mientras que los lados opuestos pueden luchar directamente sin presentar solicitud, lo que resulta en la muerte del avatar del jugador perdedor. Los reinos cuentan con campos de batallas especiales. Estos van desde simples juegos de "captura la bandera ", a enormes contiendas al aire libre a través de regiones enteras.

No obstante Azeroth es, en teoría, un mundo en frágil tregua. Esto debería sugerir historias de fondo de cohesión y comunes que fomenten atacar amenazas del exterior, junto a monstruos y personajes no tripulados para apoyar esta historia, pero en los hechos, ambas partes también luchan entre sí y están en amenazas constates. Esto permite parte de la trama del jugador individual en el juego, pero al mismo tiempo proporciona una estructura cuidadosa para alimentar la narrativa central que se renueva con cada expansión.

3.10 NARRATEMAS DE LA EXPANSIÓN MISTS OF PANDARIA

Los juegos de Warcraft tienen una historia narrativa de largo aliento, comenzando por los eventos de Warcraft: Orcs and Humans (1994). Sin embargo, mientras que el juego anterior alentado específicamente las razas jugables para luchar entre sí, los cambios específicos se han hecho en *World of Warcraft* para incorporar la idea de una tregua.

World of Warcraft 's Mists of Pandaria te permite iniciar de dos formas: por un lado puedes comenzar en el nivel uno, con la zona de partida de la nueva raza Pandaren, el cual elegí como avatar. Por otro lado, para los que llevan mucho más tiempo de otras expansiones, les permite elevar el límite de su avatar del nivel 85 al 90 para los que añade un número importante de zonas con criaturas de niveles altos. *Mists of Pandaria*, entonces, tienen dos perspectivas diferentes; la primera, presenta una nueva raza y una nueva zona de salida, eso implica que ofrece una buena oportunidad para que se incorporen jugadores novatos al juego y la segunda, para el jugador experimentado de nivel 85 no hay muchos cambios en el mundo en general pero le presenta la oportunidad de entrar a un lugar nuevo.

Mi personaje Pandaren empieza de cero y cumple con los elementos que Joseph Campbell estructuró respecto a la interpretación del viaje del héroe, lo cual nos permite observar que no se esforzaron mucho para crear un viaje individual distinto, por lo que responde a la perfección a la fórmula. Autores como Chistoper Volger (2002) han actualizado estas estructuras basandose en los análisis de Campbell para sintetizarlos en doce etapas que están presentes en el viaje iniciático del héroe mismo que reviso a continuación respecto a mi avatar, las cuales se traducen como objetivos dramáticos individuales dentro del juego o narratemas. De la misma manera, aclaro el juego implica mucho tiempo aquí sólo citaré los elementos más significativos que cumplen con los parámetros descritos por Volger y Campbell.

Primera etapa: Un mundo ordinario. Mi personaje se presenta en un lugar fresco y misterioso donde serás guiado por un monje, quien repite constantemente que esta etapa sólo se trata de tu entrenamiento y te esperan grandes proezas más adelante. La mayoría de las historias sacan al personaje del mundo conocido, típico para él, y lo

situan repentinamente en un mundo si explorar. Es el caso de mi Pandaren, el cual llamé *Evancente*, inicia su vida dentro de un monasterio que es un espacio pequeño y del que pronto debes salir para conocer el mundo del juego que es muy amplio. Antes de salir, debes ir conociendo tus habilidades como raza, tus movimientos, elegir tus primeras armas y primeros poderes que te sirvan como herramientas para enfrentarte con el mundo fuera del monasterio.

Segunda etapa: La llamada de la aventura. Aquí el personaje, se enfrenta a un problema, un desafío o aventura que debe superar. Se manifiesta en el juego como una oportunidad de salir, te piden que debes de ayudar a una Pandaren femenina (Aysa Canción Etérea) que tiene un problema con unos pequeños seres que roban a cualquier viajero, ella se vuelve un recurrente en el juego se moverá diversos espacios donde te pide ayuda de manera constante y te recompensa también.

Tercera etapa: El rechazo de la llamada. Con frecuencia el héroe tiene miedo o se muestra desconfiado a cruzar el umbral de la aventura y rechazar la llamada. Aquí es una decisión del jugador el seguir con las dinámicas que un monje guía te va proporcionando o seguir atacando otros objetivos distintos, si decides este último no podrás seguir avanzando y no crecerás.

Cuarta etapa: El mentor. La relación entre el héroe y el mentor es uno de los temas recurrentes en las historias. Equivale a los lazos afectivos y de aprendizaje que se forman entre padre e hijo, maestro y pupilo, doctor y paciente, dios y hombre. Aquí toma la forma de un viejo sabio Pandaren, quien te prepara para distintos espacios para que te enfrentes a lo desconocido. El te va dando objetos valiosos para el viaje, como poderes, una piedra que te ayuda a fijar tu hogar en cualquier comunidad que tu decidas, te da pocimas mágicas de recuperación de salud y te da consejos útiles para tu formación Pandaren, para quienes “la familia, los amigos... y la comida que son lo más importante” y lo repite cada vez que tiene oportunidad.

Quinta etapa: La travesía de primer umbral. El héroe accede a la aventura enfrentándose al primer reto. Sucede que se dan cuenta que hay un problema en sus míticas tierras y tu debes ir junto a Ji Zarpa Ígnea y Aysa Canción Etérea a ver quienes

son los responsables, al llegar observas que dos grupos de viajeros, la Horda y la Alianza han llegado y lastimado a la vieja Isla Tortuga. Tu misión es repeler la agresión de ambos bandos y sanar a la Isla Errante.

Sexta etapa: Las pruebas, los aliados y los enemigos. Una vez atravesado el primer umbral, el Pandaren que dirijo debe decidir entre pertenecer a las filas de la Horda o de la Alianza. Esta decisión te da la oportunidad de encontrar nuevos retos y pruebas, hallando en tu camino, aliados y enemigos, y poco a poco asumir las reglas que rigen ese el mundo persistente de Azeroth.

Septima etapa: La aproximación a la caberna más profunda. El héroe se aproxima al lugar que encierra el máximo peligro. A la vuelta de nivel 15, el jugador sale de la Isla Errante, para no volver hasta más adelante y se dirige directamente al "viejo mundo" de Azeroth el cual tiene un sinfín de posibilidades de acción.

Octava etapa: La odisea. La fortuna del héroe toca fondo y es hora de que se enfrente a quien más teme. Está frente a una muerte prosible y da inicio a la batalla con la fuerza hostil. , cuando llegas al nivel 85 regresas al nuevo continente pero ahora te enfrentas con nuevos enemigos, si eres de la Horda llegarás por el aire, si eres de la Alianza llegarás por el mar y te enfrentarás a un territorio hostil. En dos zonas de Pandarem: Ventormenta y Orgrimmar.

Novena etapa: La recompensa. El héroe sobrevive y optiene la primera recompensa: un arma un simbolo, un eleixir o un conocimineto o experiencia. La experiencia de explorar las dos zonas te ayun a apasar de el nive 85 al nivel 90 y ganar muchas armas dependiendo las caraterísticas de tu avatar.

Decima etapa: El camino de regreso. Vive las consecuencias de su enfrentamiento con las fuerzas del mal. Esta etapa relata la firme convicción de regresar al mundo ordinario. En este caso no hay un regreso al mundo ordinario pero si observas las consecuencias de regresar a tu lugar de origen y la destrucción del valle.

Undécima etapa: La resurrección. El héroe tiene que renacer y purificarse por medio de un último calvario de muerte y resurrección antes de iniciar su retorno al mundo ordinario de los vivos. Se muestra un conflicto sin resolver. La isla errante es sanada.

Duodécima etapa: El retorno con el elixir. El héroe regresa al mundo ordinario, pero su viaje carecerá de sentido a menos que regrese a casa con algún elixir o tesoro. La enseñanza final es tu recompensa por acompañar a otro héroe que es el representante de los Pandarem y se le recomendó limpiar la tierras: el Eremita Cho.

Eremita Cho: Querido Emperador. Se acabó. Pandaria se ha librado de la oscuridad contra la que luchaste... para siempre.

Eremita Cho: Pero todo eso... ¿a qué precio.

Emperador Shaohao: No dejes que toda esta destrucción te afecte.

Emperador Shaohao: Has vencido a la oscuridad que yo había encerrado.

Emperador Shaohao: Has mostrado a Pandaria el poder de los auténticos héroes.

Emperador Shaohao: Pero la pregunta sigue siendo... ¿por qué luchamos?

Emperador Shaohao: Confío en que ya lo sepas. Luchar por miedo, o por ira es librar una batalla interminable.

Emperador Shaohao: Enfrentate al miedo. Serena el odio.

Emperador Shaohao: Encuentra la paz en tu interior y entonces, podrás dar paz a cuantos te rodean.

Emperador Shaohao dice: Esos son los mayores tesoros de la vida.

Emperador Shaohao dice: Por todo eso... merece la pena luchar.

Eremita Cho dice: Gracias... querido emperador. Gracias.

(Cinématica final Mist of Pandaria, 2012)

Aparentemente el viaje del héroe con estas etapas terminaría con la narración del juego, sin embargo, es sólo el punto de entrada para el mundo persistente del juego que tienen una narración global mucho más rica en aventuras y compleja, pero que continuaría con esquemas narrativos similares, entrelazándose y reinventándose.

3.11 LUDEMAS DE LA EXPANSIÓN MISTS OF PANDARIA

Podemos observar que hay muchos elementos de los juegos digitales contemporáneos que se destacan por contribuir en gran medida a la experiencia óptima del juego, algunos de los cuales son vitales para el jugador y otros que no son tanto. Por ejemplo, la mayoría de los juegos tienen avatares que pueden ser controlados y que tienen apariencias de que podrían ser alterables (o no) por el jugador; algunos otros juegos tienen (cada vez menos) las interfaces sofisticadas, incluyendo menús en pantalla, radares y medidores de la vida / salud, así como menús anidados y pantallas de información a los que el jugador puede o no acceder, otros juegos pueden dar a los jugadores opciones de diálogo, de dirección o de acciones potenciales con probable cambio en el tiempo, y por último los juegos pueden contener un sistema simple o complejo de los objetos que son centrales para jugar y ganar el juego. Es importante observar como estos diversos elementos operan por separado y se combinan para constituir el "texto" de un juego, y donde subyace parte del significado más amplio de ese juego. Algunos de esos elementos son los objetos y su relación y la interfaz.

3.12 EL RECUENTO DE OBJETOS

Los juegos de PC en la actualidad pueden implicar cientos de horas de juego. Durante ese tiempo, el jugador recoge diversos objetos que se utilizan para mejorar el avatar o la experiencia dentro del juego, para ayudar en la resolución de rompecabezas, por ejemplo o dominar en combate y para terminar una misión. En *World of Warcraft*, los jugadores recogen de manera constante monedas de cobre, plata y oro que se pueden intercambiar por objetos como: armadura, pociones, armas, comida o mascotas, con el fin de mantener a tu avatar en condiciones óptimas para la batalla, bien de salud y en equilibrio para que se cure de manera más rápida en alguna pelea.

Los objetos lúdicos son un medio para lograr un fin mayor y no son el fin en sí mismo, es decir, el juego motiva al jugador a obtener objetos para lograr objetivos más importantes y en el camino subir el nivel de evolución de tu avatar para librar batallas más sustanciales con monstruos más poderosos. Los objetos indispensables son: tu

armadura, tu escudo y tu arma principal, la mayoría de las cosas tiene una utilidad práctica dentro del juego y el hecho de usar unos objetos sobre otros permite que puedas ganar o perder una batalla, lo cual determina si continúas tu camino o de debes seguir otra ruta para continuar con la narración de la historia o meta final.

Estos objetos han sido cuidadosamente diseñados para satisfacer las diversas necesidades de los avatares, y un análisis de los objetos nos permite observar la importancia de los mismos dentro de la narrativa del juego y nos pueden decir mucho sobre el estilo de juego. Es decir, una parte primordial dentro del *World of Warcraft* es la exploración del mapa, el hecho de que diversos objetos los tengas múltiples creaturas en diferentes regiones del mapa te motiva a explorar el lugar, ganar puntos e ir obteniendo los objetos necesarios para continuar tu aventura, para explorar ciertas regiones necesitas de una curaduría especial de aditamentos que te ayudaran a ser más ágil, más fuerte y más poderoso dentro del lugar a donde acudirás. Una vez que logres tener lo básico para explorar esa parte del mapa, el jugador puede darse algunos lujos que lo pueden hacer visualmente más vistosos pero que no tienen relevancia para seguir avanzando.

El jugador puede comparar más de cien artículos dependiendo la región y los precios van de 1 cobre a las 1000 monedas de oro. El cobre es básico para comprar más cosas pero no son de absoluta necesidad para que explores el mapa, es decir el juego le da más importancia al mapa y el recoger objetos que al comprarlos pues no son determinantes para avanzar pero si los tienes las cosas se te harán más fáciles.

La mayoría de los objetos dentro del juego tienen usos específicos, como la ballesta, o el bastón pero algunos no sirven más que para vender y obtener otros objetos valiosos que te permitirán avanzar dentro del juego con mayores herramientas, las reglas del juego (los códigos) están diseñados para que el jugador busque por si sólo los objetos dentro del juego y no tenga que comprarlos con dinero real como sucede en otros juegos, lo que hace que todos los miembros del juego se tengan que esforzar para lograr obtener objetos específicos aunque motiva que lo haga cada quien a su manera, y no con una línea definitiva.

En *World of Warcraft* la interfaz gráfica del juego cuenta con pequeñas pestañas en la pantalla de monitoreo de la salud, ira, chat, modificación de las armas, armaduras, si cuentas con una mascota se puede observar su condición, también puedes controlar las habilidades que el avatar aprenderá dependiendo del nivel. Lo más importante de la interfaz en esta investigación, es la información y las opciones que se ofrecen al jugador, así como la información privilegiada del juego.

En *World of Warcraft* lo más importante de la interfaz son los recuadros de vida e ira, posicionado en la parte izquierda en la parte de arriba, dejando todo el lado derecho con la posibilidad ver el juego. Ese recuadro es discreto y tiene la información necesaria sobre tu nivel de evolución dentro del juego, en la parte de abajo se encuentra la información sobre el uso de tus poderes, la armaduras, los mapas, tus talentos y presiones desarrolladas.

En juegos de los 80 y 90 el sistema de calificación por puntos era la medición más importante de la interfaz de los usuarios pues determinaba el haber ganado o perdido o incluso ser parte de la lista de los records de juegos de la región. Sin embargo, en *World of Warcraft* ese sistema evolucionó a medidas de éxito más complejas.

El avatar tiene la posibilidad de crecer de entre el nivel 1 y el nivel 100, el crecimiento de niveles es una de la medida de éxito pero no es la única, también es importante considerar tu desenvolvimiento en los juegos por equipo, por ejemplo, tu nivel de liderazgo, capacidad de reacción, tu compromiso con los otros jugadores y la capacidad de interacción con ello, que no se pueden medir de forma cuantitativa pero sí cualitativa y determinan si tu participación será requerida en otro momento para hacer un ataque a una mazmorra o no, lo que se traduce en objetos raros y valiosos y mayor cantidad de monedas.

Otra medida de éxito es tu capacidad para administrar tus recursos, si logras hacerlo de la forma adecuada, podrás obtener una montura y en consecuencia la posibilidad de cabalgar sobre criaturas que te ayudaran a moverte más rápido de un lugar a otro, si tienes un nivel 30 y aún no cabalgas por los paisajes de Azeroth no eres reconocido por la comunidad como un buen jugador, ahora que si lo hiciste bien y además lograste

obtener una montura de vuelo y cabalgas sobre una criatura voladora tu nivel de popularidad importante.

En la parte derecha de la pantalla se pueden observar las misiones, que se traducen en los resultados de las motivaciones lúdicas para avanzar, como la posesión de diversos objetos, dinero y poderes. Es difícil de encontrar información sobre lo que está aprendiendo tu avatar en ese momento, esto debido a que no aprende habilidades todo el tiempo sino que tarda varios niveles en perfeccionarlo.

El personaje se desarrolla con victorias realizadas, dinero de cuerpos de criaturas muertas despojadas, joyas saqueadas. Los desarrolladores de juego han considerado esencial que veas tu crecimiento y que decidas sobre la curaduría esencial de aditamentos y anexiones especiales de tu actuar, por lo que le dan la parte que ocupa visualmente el mayor espacio en la pantalla.

Con el análisis de la interfaz, podemos observar ciertos supuestos ideológicos del juego, el juego requiere de la acción del personaje por lo que si no pelea o busca misiones el personaje permanecerá con en el mismo nivel. Si no se satisface la necesidad de pelea, el avatar, la interfaz revela que cada vez debes de ir cuidado más la curaduría de los poderes y armas de tu personaje pues se vuelve más complejo con el tiempo, cada una de esas demandas particulares revela ciertos prejuicios e ideas predeterminadas sobre lo que se considera un "progreso" y cuáles son las verdaderas "necesidades" de un ciudadano en un mundo nuevo.

El éxito y el fracaso del juego se miden en términos más complejos que en otros juegos donde antes el score o la suma de puntos o la velocidad con la que terminas la partida eran la manera de medir el triunfo, ahora el éxito se centraría más, en cómo te relacionas con los otros usuarios, tu capacidad de acción, el número de muerte realizadas y tu curaduría de objetos.

Las interacciones cambian con el tiempo jugado dentro del juego y con el crecimiento del avatar. Conforme avanzas se te ofrecen distintos tipos de interacción como: establecer lazos con otros jugadores, obtener objetos de mayor valor y que te ayudan a cumplir misiones más complicadas.

3.14 JUGABILIDAD DE *WORLD OF WARCRAFT*

World of Warcraft presenta una jugabilidad emergente que le permite al jugador explorar de manera no lineal las posibilidades narrativas del juego. También el jugador está centralmente involucrado en el desarrollo óptimo de sus avatares para jugar, una gran ventaja es que no necesita salvar el juego para guardar la partida, basta con salir de la partida para que se quede el avatar en el último lugar donde se estuvo, sin perder lo ganado cuando se regrese al juego.

Cuanto más grande es el sistema, es importante comprender los elementos tales como la construcción o el despliegue de puntos de guardado o mecanismos de ahorro en el juego y la presentación de los avatares en el mundo, y la "apariencia" general del mundo completo con sus construcciones de juego. Mientras más ricos sean estas posibilidades en el juego más se fomenta que el jugador marque su propio estilo.

Tal vez la parte más interesante del juego es la exploración de los aspectos emergentes de la partida. Esta exploración es de menos interés en las opciones que se ofrecen al jugador que en lo que puede suceder cuando el jugador hace algo que el diseñador del juego no tenía la intención de incluir y el jugador salió de lo establecido para darle su propio estilo. Estos no son necesariamente "errores" que indican un problema con el juego, pero la presencia de los "accidentes interesantes" hacen que el juego digital se transforme en algo inesperado debido a las elecciones del jugador.

Por otro lado, hay posibilidades de que el avatar pueda romper las reglas, por ejemplo si el servidor que te corresponde por ubicación geográfica es el Latinoamericano y deseas entrar a un servidor Europeo, lo podrás hacer lo cual te permitirá jugar en horas menos saturadas de jugadores y adquirir objetos de mayor valor que estas sujetos a oferta y demanda, eso se traduce a mayores beneficios económicos dentro del juego y la posibilidad de obtener mejores objetos. Los productores probablemente no tenían la intención de que esto sucediera pero la libertad de cambio de servidores puede traducirse en un juego con mayores beneficios. Existen juegos pequeños dentro del juego. En la feria de la luna, tienen la posibilidad de participar en juegos como atrapar petardos voladores, lanzar aros a tortugas en

movimiento, dispararle a blancos y pelear para obtener tickets para intercambiarlos por objetos especiales.

Por otro lado, cada pequeña misión o narrativa individual según tu avatar elegido, refleja la composición cultural de las diferentes razas. Los humanos, gnomos, y enanos de la alianza realizan muchas misiones centradas en encontrar objetos mecánicos, atacar fortalezas, proteger tierras agrícolas y descubrir lugares en el mapa. Los tauren, orcos y trolls de la horada están más preocupados por la reparación de objetos, protección de la tierra persiguiendo a los invasores, y la recolección de materiales. Además, la importancia de los valores comunes de cada facción como el honor y la reputación no son triviales pues los jugadores suben una especie de esalon militar a través de sus esfuerzos en la batalla y la construcción positiva de la reputación con varias facciones.

A pesar de que cada aspecto jugable es peculiar según la raza, la verdad es que resultan después de mucho tiempo, repetitivas e incluso pueden llegar a ser aburridas sin mencionar que es exagerado que en ocasiones te pidan tantas cosas sin justificación. Por ejemplo: 20 bestias muertas, 15 figuras encontradas, 30 verduras recolectadas. La repetición parece solución al problema de cómo construir un juego para que muchas personas disfruten a la vez y que se deben acomodar, en grupo y en solitario. Más la posibilidad de que los jugadores que se encuentran en todos los espacios y momentos posibles en el juego (del novato nivel 1 al experimentado nivel 90).

World of Warcraft es dinámico y te motiva a realizar acciones de todo tipo en cada momento no obstante, se sienten orientado para los jugadores pacientes y que gozan del confort de la repetición constante, que contrasta con la necesidad de crecimiento rápido y eficiente de llevar al máximo nivel tu avatar, donde los jugadores pueden continuar con la narración final del juego. Cada tarea se repite muchas veces en muchos espacios y puede conducirte a largos lapsos de tiempo donde parece que no hiciste mucho. Sin embargo, eso paisajes también son importantes para el juego.

3.15 INTERACCIÓN CON EL ESPACIO

A diferencia de la literatura que puede olvidarse del espacio en donde es narrado un acontecimiento y que eso no influya en la interpretación de los acontecimientos, en el videojuego, el espacio adquiere un papel preponderante y sus potencialidades narrativas detonan mucho de la interpretación de los hechos acontecidos en su espacio. Ese espacio no es necesariamente un lugar conocido pero es siempre un lugar en donde todos los personajes interactúan.

Azeroth, la ludósfera del juego, ha sido construido para la manipulación de millones de jugadores visitantes al mismo tiempo, que están autorizados en ver, interactuar pero no construir o destruir. Azaroth está envuelto de ricos paisajes que representa virtudes especiales de cada región, se sitúa en un imaginario atrapado entre la edad media, la mitología y la guerra histórica, lo cual nos dice mucho de los sitios que nos vamos a encontrar. Se trata de un lugar lleno de castillos, mazmorras, regiones naturales enteras donde sin embargo, la tecnología se manifiesta principalmente en los sistemas de defensa y ataque de los instrumentos de guerra.



Ilustración 38: Parte del escenario de World of Warcraft Mists of Pandari donde se desarrollan las primeras incursiones exploratorias y primeras misiones (Warcraft, 2015)

Es inusual la cantidad de energía y atención que se ha brindado el mundo del juego, que se vuelve en un canal social y una zona de juego al mismo tiempo. Su amplitud da la impresión de ser un paisaje continuo al grado de que parece que estamos viendo en realidad un mundo completo.

Las razas de la Alianza pueden ser progresivos, pero vivir entre un idilio rural de bosques, lagos, campos agrícolas, y el árbol del mundo de los elfos, Teldrassil, espacios luminosos, limpios y atmosferas amplias. En contraste, la Horda viven en los bosques oscuros, cuevas, llanuras áridas, desiertos y ciudades de refugiados, espacios más oscuros, sucios y atmosferas más bien cerradas.

La Horda manifiesta un culto por la naturaleza en todas sus formas, son vistos como salvajes y adaptables a cualquier espacio sin querer modificarlo drásticamente. La Alianza sólo está contenta, con paisajes fértiles convencionales, de preferencia, industrializados y estéticamente bellos.

En las ciudades principales podemos observar mucho de lo que el juego nos quiere mostrar sobre interior de sus protagonistas. Orgrimmar, la principal ciudad de la Horda, fue creada en una ladera de la montaña; entre ruidos atmosféricos de tambor batiente, perros ladrando furiosos, y constantes martillos golpeado con los yunques. Su aleatoria construcción muestra, una plaza bulliciosa, una estación de refugiados y un campamento miliar. La mitad de la ciudad tiene un laberinto natural de los túneles, con ríos de lava ardiente. Los espacios de la horda respetan son más naturales donde se desenvuelven las civilizaciones de cada grupo, lo que los hace ver un poco más salvajes. La Horda manifiesta dinamismo e incluso caos en contraste con las ciudades de la Alianza, serias y ordenadas. Estos últimos, tienen un castillo medieval de Ventormenta como fortaleza principal en una ladera de la montaña; Forjaz. En los espacios narrativos de la Alianza podemos distinguir un mundo uniforme, donde se rescata la belleza creada por la tecnología, son más sofisticados, gustan de arte y objetos raros que se distinguen del lugar. Son luminosos los lugares donde viven y ordenados sus espacios. Un aire refinado se encuentra en muchas de sus

construcciones y se notan limpias las calles. La Alianza cuenta con elementos clásicos del colapso social. Los seres humanos están dirigidas por un corrupto gobierno, los gnomos han perdido su ciudad como resultado de su propia experimentación social, y los enanos viven en una ciudad sin ventanas, en casa oscuras que reflejan su introspección.

En interacción del mapa es importante considerar las decisiones que al jugador se le conceden, respecto a objetos, personajes manejados por otros jugadores y personajes no manejados por jugadores. El carácter expansivo de *World of Warcraft* hace cada vez más difícil esta interpretación, su esencia cambiante hacer que sea un atarea insostenible para considerar la grabación o hallazgo y analizar todas las interacciones posibles que se le presentan al jugador. Sin embargo, la "gama de significados" nos permite un mapeo de la interacción con las posibilidades de exploración, diálogo y algunas opciones dentro del juego, que nos permiten observar que las interacciones son muy amplias y no limitan la libertad del jugador, lo cual es muy atractivo.

El alcance de la interacción es enorme, y tan sólo limitado por la facilidad o lentitud de tu avatar para lograr avanzar de un lugar a otro, elemento clave que al mismo tiempo requiere de mucha paciencia, por parte del jugador para trasladarse de un sitio a otro. El jugador tiene una zona de referencia, un pueblo una ciudad, una villa y puedes partir de ese lugar y seguir avanzando a otro punto, por lo regular estos lugares, cuentan con la mayoría de servicios básicos necesarios para liberarte de objetos e intercambiarlos por dinero, comprar fórmulas de sanación, lugares para arreglar objetos dañados y lugares para dormir.

Los personajes controlados por el juego limitan su función según el crecimiento del juego y el lugar en donde se encuentren, una vez cumplida la misión encomendada por ellos, sus diálogos dejan de ser los mismos y regresan a ser un personaje más dentro del escenario pero sin injerencia sobre tus decisiones.

Los agentes no tripulados tienen diálogos limitados a un lugar concreto y coherencia con el espacio en el que está, por ejemplo al llegar a una sastrería te ofrecen productos fruto de la labor de su trabajo y te hace recomendaciones sobre donde conseguir lo

materiales que ellos necesitan para hacer tu trabajo. Puede interactuar con cualquiera de los personajes no importando sean tus enemigos o parte de tu alianza, pero no todos te dan información relevante sobre tu avance en el juego. Una vez que estés cerca de ellos puedes hablarles y observar que algunos sólo están en ese espacio para cumplir con una labor específica y otros son parte de la comunidad y no se dependen de sus labores. Para que no hubiera confusión el juego los marca con signos de admiración (!) y signos de interrogación (?) que indican que tienen información relevante para tus labores dentro del espacio.

Pese a la amplia libertad, los agentes con los que se puede interactuar permiten darle forma a la dirección del juego y no resultar caótica. Las primeras opciones de interacción te llevan a lugares referenciales donde convives con todo tipo de jugadores pero no todas las opciones de interacción resultan en lo mismo, es decir el juego deja que los jugadores exploren varias opciones y lleguen a algunos puntos desde diferentes lugares. Un aspecto que permite que no sea todo un caos la interacción con otros jugadores es el lenguaje y aquí podemos observar varias cosas curiosas.

3.16 LA BANDA SONORA

Por último, la banda sonora de *World of Warcraft: Mists of Pandaria* (Russell Brower, 2012) es exquisita, su acompañamiento respecto al juego es constante y no parece invasivo, en escenarios de lucha siempre irás respaldado con música de corte épico que te recordará que debes estar alerta, en lugares peligrosos entre la trama visual y la música de coros e instrumentos de viento prometen sacar sustos, sobre todo cuando estás rodeado de figuras negras y ambientes oscuros.

La orquesta acompañada de instrumentos ancestrales propios del oriente, son cruciales para la inmersión narrativa que se desenvuelve en momentos donde no hay acción y tienes un lapso para contemplar las cascadas, los frondosos bosques y las esculturas que te remontan al misterio de las culturas orientales.

Pese a la composición musical del juego enfocado en resaltar las maravillas de la cultura Pandaren, la música sigue elementos propios de otros espacios en *World of Warcraft* y no se te olvida que estás dentro de un juego particular con tradiciones

guerreras por lo que los tambores y los platillos hacen apariciones esporádicas y bien definidas que nos recuerdan nuestro lugar en la batalla. Los espacios abiertos tienen entradas musicales espectaculares, donde se cuelan voces de coros bizantinos agudos, contratados con sutiles voces que te recuerdan al aire y los palacios ancestrales de los imperios chinos.

3.17 LA CONCLUSIÓN SOBRE EL JUEGO

Evidentemente se trata de un juego muy completo que ha tenido la capacidad de adaptarse pero también reinventarse, sin dejar de lado sus orígenes. La narrativa de *World of Warcraft* presenta una sociedad donde el estado de guerra es naturalizado en una parábola cultural. Sin embargo, cuestiona la discrepancia entre el bien y el mal, lo que sugiere no sólo que ambos lados son iguales, sino que también uno y otro tienen sus razones que parecen ante los ojos de un bando mejor justificadas que las del contrario. En todo caso, te seduce con la idea de cuestionar quien está del lado correcto. La guerra es parte de la dinámica del juego y el éxito de tu desenvolvimiento en las misiones te permite la construcción de la reputación y la oportunidad de éxito en el juego al obtener trofeos de guerra.

Por la cercanía con sus consumidores se presenta como un foro activo donde jugadores y desarrolladores se retroalimentan, con el fin de mejorar el juego y la experiencia narrativa. Aunque no representan a todos los jugadores. Esta influencia se atiende a través de actualizaciones del juego en parches y paquetes de expansión concentrándose en las sugerencias de los jugadores más participativos. El mundo persistente de la evolución del juego en el tiempo resulta de los procesos de intercambio; que transmite el constante ir y venir entre *Blizzard* y la comunidad de jugadores en todas sus formas. Se ha convertido en un modelo para el desarrollo de juegos de éxito, no sólo en términos de ingresos, sino también en términos de tamaño, inmersión, capacidad de cambio y desarrollo. *World of Warcraft* desde luego no fue el primer MMOG pero sólo podría ser el más acabado de su tipo, al menos en términos de su modelo de negocios y su forma de desarrollo.

Los jugadores pueden gestionar su propia participación en la experiencia ya sea de forma personal o colectiva, la propuesta práctica de esta última parte se centró en hablar de la mi experiencia personal y el contacto la narrativa central.

El juego tiene sus raíces en la original forma de juego de rol, y es un intento de imponer el significado original completo del juego de rol en el juego, " Actúa tu papel ", aunque en los hechos es una acción increíblemente difícil de realizar pues implica no buscar tu estilo de juego y estar limitado por reglas estrictas y líneas narrativas definidas.

Podemos observar que la autonomía del juego puede ser lo más atractivo y funciona como paquete temático que forma entornos atractivos para muchas personas. Pero los jugadores habitantes del mundo virtual no dejan marcas duraderas, monumentos, o incluso pintas, sólo el recuerdo de participación con otros jugadores y sus conexiones narrativas con otros compañeros visitantes. Su encanto es cada vez más complejo y su sistema de medición, éxito o victoria se establece en función de tu liderazgo con grupos, el nivel de evolución de tu avatar, la mejora constante de tus habilidades.

En resumen podríamos decir que *World of Warcraft: Mists of Pandaria* se presentan como un cuento de hadas con aroma oriental y valores capitalistas que sobrevive a partir de la normalización de la guerra, sin embargo, rompe paradigmas habituales entre el bien y el mal y busca encontrar en el enemigo imaginario la posibilidad de unir la fuerzas y luchar por causas superiores, pero que no deja claras cuales son de tal forma que la guerra se vuelve el motor y el fin por sí mismo.

Por último, los videojuegos multijugador masivo en línea han atraído todo tipo de intelectuales en busca de experimentaciones diversas que van de: académicos, etnógrafos, sociólogos, demógrafos, psicólogos sociales, analistas de negocios, economistas, e incluso epidemiólogos, se cuentan entre las filas de interesados en estos juegos.

Todos estos investigadores acudieron a los videojuegos multijugador masivo en línea para entender el florecimiento de las culturas virtuales, probar teorías biológicas bajo simulación inducida, entender las relaciones que esconde la interfaz del juego, las acciones del jugador en contra corriente con las reglas, la estructura gremial que promueve ciertos tipos de experiencia del jugador sobre los demás, también entender

la base sobre la que se construyen: modelos de negocio, comunidades virtuales y por supuesto disfrutar de la narrativa, bajo sus observaciones y experiencias dentro del juego, pues permite tal variedad de acciones que se pueden entender diversos aspectos de la vida social y su constante negociación con la vida digital contemporánea. Todos estos factores, y muchos otros influyen en cómo los jugadores experimentan el juego, y cómo es que entienden esas experiencias los jugadores.

Con una propuesta de juego rica en formas, texturas, lugares y avatares con múltiples matices, con influencias estéticas y estereotipos imaginarios de culturas diversas *World of Warcraft* se muestra como un modelo con posibilidades de exploración extensas. Debemos considerar que al acceder al mundo virtual de Azeroth te enfrentas con los mismos problemas con lo que un extranjero se encuentra al inmigrar de un lugar a otro sitio, en términos de adaptabilidad al lenguaje, al espacio, al tiempo, la economía y la mentalidad de las personas del lugar pero al mismo tiempo, te permite observar elementos que a los propios nativos les parece normal.

Por otro lado, *World of Warcraft* muestra una continua negociación, entre cómo se debe jugar el juego y las herramientas disponibles para hacerlo como tú quieres. Es decir, si bien se presenta como un juego de rol no necesariamente el objetivo central del jugador es el desarrollo cognitivo del personaje pues los jugadores están constantemente tratando de hacer algo que el juego no necesariamente te lo exige. Muchos jugadores se la pasan creando reputación, poniéndose retos extras que no estaban contemplados y manteniendo las apariencias no tienen efecto en la dinámica de juego pero que refleja una condición de la naturaleza humana por hacer las cosas más difíciles, imponiendo retos y nuevos ideales sin que el juego lo demande elementos que van más allá de la narrativa.

4.0 CONCLUSIÓN

Como se ha podido observar a lo largo de la investigación, los videojuegos son poliedros irregulares, figuras con múltiples caras y exquisitos en formas e interpretaciones pues se trata de sustratos tecnológicos, sociales y culturales que han sabido conciliar diversas doctrinas del conocimiento en un espacio lúdico. Pero no debemos olvidar que el videojuego por sí mismo, es una evolución sofisticada del juego tradicional, organismo vivo que ha tenido la capacidad de adaptarse a lo largo de la historia y de encontrar oportunidades recreativas para manifestarse de maneras cada vez más complejas.

De esta manera, como afirman muchos autores citados en el trabajo, el juego se constituye como una actividad fundamental para el ser humano, es decir, satisface una necesidad genuina multirelacionada con otros aspectos. Pensemos cómo los juegos al ser, al igual que el arte, imitaciones de la realidad y más particularmente de la realidad social, tienen implicaciones relacionadas con el poder, la economía, el contexto cultural y la historia, los cuales procuran poner al jugador dentro de simulacros y hacerlos practicar experiencias diversas, en entornos controlados. El mundo del juego se vuelve un espacio de producción simbólica, donde lo importante es detectar qué es lo que nos está comunicando y qué es lo que significa para el jugador.

Por lo tanto, el videojuego no es una actividad, sino muchas actividades sucediendo al mismo tiempo, se trata de una manera de encapsular en un espacio digital la necesidad humana del juego, un lugar de conciliación, sincretismo y conglomerado de diversas artes y técnicas. Sin embargo, la investigación procuró seguir una línea de investigación como espacio creativo, concentrándose principalmente en su potencial narrativo.

Como se pudo establecer en el texto, la narrativa también se escabulle y se trasforma, pues comparte con el juego su naturaleza inquieta y si bien es cierto que todos los

juegos necesitan de reglas que activen la interacción, no todos requieren narrativa para su eficaz funcionamiento.

Estudiar el contexto en el que surgieron los videojuegos permitió observar que son herederos directos de los albores de la computación y de la televisión pero encontraron en el lenguaje cinematográfico las mejores herramientas para contar historias gracias a su capacidad de síntesis y lenguaje audiovisual.

Los videojuegos tomaron del cine en sus primeros años del desarrollo de la industria parte de su lenguaje, permitiéndoles a los videojuegos tener una plataforma sólida y poco a poco encontrar su propia voz en las creaciones e ir proponiendo nuevos caminos. Cada vez, es más frecuente observar que toman distancia del cine y van madurando su propio lenguaje y mecanismos. Actualmente existe una constante negociación que se va conciliando según la exigencia de las audiencias y la forma en que el diseñador concibe los videojuegos.

Los juegos que cuentan con un relato, también han sido estructurados con elementos prestados por la literatura, el teatro e incluso la opera pero existen algunas variables que lo hacen distinto, por ejemplo: la jugabilidad, la mimesis narrativa, los objetivos lúdicos complementados con los objetivos dramáticos, muchos de las cuales, están subordinados a las decisiones y acciones ejercidas por el control del usuario sobre el juego e incluso, pueden romper con el relato determinado por los diseñadores, completarlo o crear sus propias acciones. Dichos elementos se transforman en experiencias únicas que los diferencian de otros medios.

Otro elemento fundamental es la inmersión, misma que posibilita la trasmisión de mensajes, y también complica su análisis, dicha inmersión le agrega una capa más de sofisticación, pues se trata de interacción en grado distinto a otros medios que estimulan la acción del usuario, y permiten establecer un contacto directo con la representación ficcional que sucede en las pantallas, se vuelve en un complejo laberinto simbólico.

El factor de la inmersión y la experiencia ficcional que posibilita, como se ha observado en la investigación, han construido una industria que supera con creces, el dinero recaudado por el cine y la música juntos, dos industrias de la rama del entretenimiento

que parecían insuperables. Este crecimiento conlleva una responsabilidad con los usuarios que ha segregado la diversidad de videojuegos en todo tipo de dispositivos electrónicos que van de teléfonos celulares, aparatos móviles, computadoras, relojes inteligentes y consolas, pero que hasta hace algunos años concentraban las riquezas en pocas manos.

Gracias a que las herramientas son cada vez más accesibles para que el público cree sus propios juegos, se han desarrollado muchos estudios de videojuegos independientes que quieren entrar a la industria y proponer videojuegos con inquietudes diversas que han permitido alejarse de los mercados de nicho y atraer a nuevos jugadores.

Algunas partes de la industria se rigen por modelos tradicionales que les han funcionado por décadas pero que requieren de una renovación que ayude a crear juegos no sólo como espectáculos y entretenimiento, sino además como medio para trascender ideas y compartir inquietudes sociales críticas. Lo que genera usuarios regulares de videojuegos más diversos, críticos y exigentes.

Pero no sólo la industria ha cambiado, como hemos visto en la investigación el paradigma de estudios académicos se ha transformado y cada vez son más abstractos los esquemas del pensamiento que integran el discurso lúdico y narrativo como valioso para ensayar nuevas metodologías que buscan desarrollar una sensibilidad e interés por concebir el videojuego como un objeto complejo y digno de estudio, que permite puentes de interacción para comprender fenómenos socioculturales y no sólo enfocarse en su posible relación con comportamientos sexista, violentos y antisociales.

En perspectiva, se observó cómo los videojuegos, así como en su momento, la radio, la televisión y el cine están rodeados de un aura de estigmas culturales, académicos y sociales que han limitado la observación de su potencial creativo. De tal forma que se debe abrir un nuevo camino para la producción de contenidos dirigidos a públicos que desean algo más que recreación perecedera.

Esta investigación se focalizó en redescubrir el videojuego en el análisis de un tipo de juego que no sólo requiere de narrativa sino que además, como se explicó a lo largo del trabajo, ha modificado la manera tradicional de contar historias. El modelo fue

desarrollado bajo la observación de jóvenes digitales educados entre pantallas para los cuales, los videojuegos se presentan con la misma autoridad para transmitir ideas, valores e ideales que la escuela, internet, la familia o la iglesia.

La mayoría de los videojuegos tienen preexistentes significados culturales en otros tipos de juegos y múltiples conexiones con referencias de distintos medios y artes, lo que les permite persuadir con la misma fuerza que un libro y una película, gracias a las historias que en ellos se encuentran, sumado a su capacidad inmersiva que te permite ser participe directo de los mecanismos que se unen para fortalecer una experiencia sensorial cada vez más cercana a la realidad.

En particular los videojuegos *massively multiplayer online games* permiten una convergencia de elementos que se unen armónicamente para contar historias, transmitir valores e ideas, bajo una estructura narrativa donde el imaginario del juego está manifestado en gráficos e interacciones con otros usuarios, es decir un nuevo tipo de narrativas como se establecía en mi hipótesis que se realiza en colectivo a través de internet, este último factor clave para entender cómo se robusteció la interacción con públicos multiculturales, jugando al mismo tiempo desde diversas partes de mundo. Estos juegos tienen la capacidad de sorprender a jóvenes que necesitan estímulos, cada vez más exacerbados, desbordantes y cuantiosos, pues se trata de un producto hipermoderno, que acepta la ruptura y la exageración, la masificación y la sobre estimulación sensorial.

Como se puede concluir a lo largo del trabajo, los videojuegos *massively multiplayer online games* requerían de un nuevo modelo narrativo para entender los cambios que habían tolerado esta narración colectiva, por lo que la propuesta fue integrarlos a una suerte de red de narrativas individuales que permitiera estudiar desde un ámbito más amplio su potencial creativo. Un modelo de análisis narrativo en cuatro fases propuestas para la apreciación ludonarrativa.

El modelo va relacionado con la construcción de tus propias estrategias y desarrollo de habilidades gracias a que el juego no es lineal aunque tenga objetivos comunes que te permiten interiorizar, priorizar y buscar tu propio camino para alcanzar los

objetivos, convivir con las historias personales de otros jugadores y experimentar el trabajo en equipo, así como finalmente conocer otras realidades.

El modelo planteado nos permitió observar cómo se modificaron las percepciones de los estereotipos arraigados de héroes y villanos reproducidos en otros medios y cómo en *World of Warcraft* se muestran como opciones de camuflaje de identidad y no como oposición y lucha de contrarios. También cómo reproduce un esquema capitalista donde el juego es la justificación del tiempo sobre la obtención de recursos, así como la capacidad de renovación gracias a su forma de pago. En conjunto ofreció una visión distinta de *World of Warcraft*, un claro referente de éxito para los videojuegos en general.

En tiempos donde la transformación es constante, dinámica y el cambio es una necesidad indispensable que se asume como ley de supervivencia, la industria de los videojuegos también se está transformando y es posible que esos cambios afectarán de manera directa la forma de transmitir ideas y contar historias, por lo que el modelo ludonarrativo desarrollado para los *massively multiplayer online games* tendrá que evolucionar también pues seguro los juegos se enfocarán en generar propuestas más complejas y enriquecedoras para el usuario.

Por último, a lo largo de la tesis se han detallado formalmente las cualidades especiales de los videojuego y sus oportunidades expresivas, así como sus similitudes y diferencias con otros medios para demostrar la fuerza persuasiva como transmisores de cuantiosos significados, pero lo más importante es observar cómo el juego se convierte en una especie de contenedor de redes múltiples de textos vivos, limitados por reglas, editados en tiempo real y que actúan como guión de nuestra existencia virtual por lo que no se debe de perder de vista su potencial para llegar a públicos con necesidades de comunicación más complejas.

BIBLIOGRAFÍA

- Auster, P. (2010). *Brooklyn Follies*. Barcelona: Anagrama.
- Bajtín, M. M. (1999). *Estética de la creación verbal*. México: Siglo XXI.
- Barthes, R. (2011). Introducción al análisis estructural del relato. In VV.AA., *Análisis estructural del relato* (pp. 7-38). México: Ediciones Coyoacán.
- Baudrillard, J. (2007). *Cultura y Simulacro*. Barcelona: Editorial Kairos .
- Berger, P. L., & Luckmann, T. (2005). *La construcción social de la realidad* . Buenos Aires: Amorrortu.
- Blizzard (Director). (2012). *World of Warcraft: Mists of Pandaria* [Motion Picture].
- Bogost, I. (2007). *Persuasive Games*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- Borbolla, Ó. d. (2010). *Las vocales malditas*. México: Debolsillo.
- Brower, R. (2012). *World of Warcraft: Mists of Pandaria*. USA.
- Calatrava, J. R. (2008). *Teoría de la narrativa: una perspectiva sistemática*. Madrid: Iberoamericana Editorial.
- Campbell, J. (2014). *El héroe de las mil caras: psicoanálisis del mito*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Castronova, E. (2005). *Synthetic worlds : the business and culture of online games*. United States of America: The University of Chicago Press.
- Cudworth, A. L. (2014). *Virtual Worlds Designing*. New York: CRC Press.
- Darby, J. (2008). *Awesome Game Creation*. Boston, Massachusetts: Charles Rivermedia.
- Despain, W. (2009). *Writing for Video Genres*. Wellesley, Massachusetts: A K Peters.
- Domsch, S. (2013). *Storyplaying*. Berlin: Walter de Gruyter.
- Dyer-Witherford, N. &. (2012). Imperio @ Play: Videojuegos y Capitalismo Global. In V. AA, *Extra Life: 10 videojuegos que han revolucionado la cultura contemporánea* (pp. 239-268). España: Errata naturae.
- Egenfeldt-Nielsen, Smith, H., & Tosca, P. (2008). *Understanding video games: the esencial introduction*. New York: Routledge.
- Francesco, C., & Federico di Chio. (1991). *Cómo analizar un film*. Buenos Aires, : Piados.
- Freede, M. (2003). *Ideología: Una breve introducción*. España: Ediciones Universidad Cantabria.

- Fullerton, H. y. (2008). *Game Design Workshop*. USA: CRC Press.
- Gaudreaul, F. J. (1995). *El relato cinematográfico*. España: Paidós.
- Genette, G. (1972). *Figuras III*. España: Lumen.
- Goeyens, E. (2002). *Entretenimiento electrónico: historia de la industria de los videojuegos*. México: VID.
- González, C. (2009). *Principios Básicos de Comunicación*. México: Trillas.
- Huizinga, J. (1938). *Homo Ludens*. España: FCE.
- Irish, D. (2005). *The Game Producer's Handbook*. USA: Premier Press.
- Jenkins, H. (2006). Game Design as Narrative Architecture. In T. G. Anthology, *Katie Salen, Eric Zimmerman* (pp. 674-686). USA: MIT Press.
- Juul, J. (2005). *Half-Real: video games between real rules and fictional world*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Kennedy, J. D. (2006). *Game Cultures*. New York: Open University Press.
- Kerr, A. (2006). *The business and culture of digital games*. Great Britain: SAGE Publications.
- Lacasa, P. (2011). *Los videojuegos: Aprender en Mundos Reales y Virtuales*. Barcelona: Morata.
- Levis, D. (1997). *Los videojuegos un fenómeno de masas*. España: Paidós.
- Luch, G. (2003). *Cómo analizamos relatos infantiles y juveniles*. Bogotá : Editorial Norma.
- Marquez, G. G. (1994). *Cómo se cuenta un cuento*. Bogotá, Colombia: Voluntad.
- Marx, C. (2007). *Writing for Animation, Comics , and Games*. UK: Focal Press.
- McGonigal, J. (2011). *Reality is Broken*. New York: The Pinguin Press.
- McLuhan, M. (1996). *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones*. Barcelona: Paidós.
- Morris, A. R. (2004). *Game Architecture and Design*. USA: New Riders.
- Navarro, J. S. (2006). *Narrativa audiovisual*. Barcelona: Editorial UOC.
- Newman, R. (2009). *Cinematic Game Secrets for Creative Directors And Producers*. UK: Focal Press.
- Oxland, K. (2004). *Gameplay and design*. Great Britain: Edison-Wesley.
- Pardew, L. (2005). *Beginning Illustration and Storyboarding for Games*. USA: Thomson Course Technology.

- Paz, O. (2008). *Las palabras y los días. Una antología introductoria*. México: FCE.
- Pidkameny, E. (2008). Sound in Video Games. In E. M. Wolf, *The video game explosion* (pp. 251-258). Westport, London: Greenwood Press.
- Pimentel, L. A. (2005). *El relato en perspectiva: estudio de teoría narrativa*. México D.F: Siglo XXI.
- Rodríguez, D. (2011). *La increíble historia de la informática, internet y los videojuegos*. Madrid: Ciudadela Libros.
- Rouse, R. (2005). *Game Design: Theory & Practice*. USA: Wordware.
- Ryan, L. M. (2004). *La narración como realidad virtual*. España: Paidós.
- Schell, J. (2008). *The Art of Game Design*. USA: Morgan Kaufmann.
- Schreiber, B. y. (2009). *Challenges for game designers*. USA: Course Technology.
- Schwanitz, D. (2011). *La cultura*. México: Taurus.
- Sheldon, L. (2004). *Character Development and storytelling*. USA: Premier Press.
- Sicart, M. (2012). Una prospera revuelta en las tierras de World of Warcraft. In VV.AA, *Extra Life: 10 videojuegos que han revolucionado la cultura contemporánea* (pp. 187-2002). España: Errata Naturae.
- Swink, S. (2009). *Game Feel*. USA: Morgan Kaufmann.
- Tavinor, G. (2009). *The art of videogames*. Uk: Wiley & Blackwell.
- Thornham, H. (2011). *Ethnographies of the Videogame: Gender, Narrative and Praxis*. Great Britain: Ashgate.
- Todorov, T. (2009). *Introducción a la literatura fantástica*. México: Ediciones Coyoacan.
- Volger, C. (2002). *El viaje del escritor*. Buenos Aires, Argentina: Manon Tropa.
- Volpi, J. (2011). *Leer la mente*. México: Alfaguara.
- Yuste Frías, J. (2011). Traducir para la pantalla: el traductor entre el texto y la imagen. In D. G. ed., *Diálogos intertextuales 5: Between Text and Receiver: Translation and Accessibility. Entre texto y receptor: traducción y accesibilidad* (pp. 57-76). Frankfurt am Main: Peter Lang.
- Zad, M. C. (2014). Collaboration through Gaming. In H. A. Ed. Marios C. Angelides, *Handbook of Digital Games* (pp. 235-273). USA: IEEE Press.
- Zavala, L. (2007). *Manual de Análisis Narrativo*. México: Trillas.
- Zimmerman, E., & Salen, K. (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.

CIBERGRAFÍA

- Atanford.edu.* (2015, Agosto 18). Recuperado de http://web.stanford.edu/class/history34q/readings/Virtual_Worlds/LucasfilmHabitat.html
- Battle.net. (2015, Agosto 21). Retrieved from <http://eu.battle.net/wow/es/>
- Brookhaven National Laboratory.* (2015, Agosto 18). Recuperado de The First Video Game?: <https://www.bnl.gov/about/history/firstvideo.php>
- Chávez, G. (2014, noviembre 21). *CNN México.* Recuperado de <http://mexico.cnn.com/tecnologia/2014/08/29/cual-es-el-perfil-de-los-gamers-mexicanos>
- Consalvo, M., & Dutton, N. (2006). Game analysis: Developing a methodological toolkit for the qualitative study of games. *Game Studies*, Recuperado de http://gamestudies.org/0601/articles/consalvo_dutton.
- E.A. (2015, Agosto 21). *Star Wars: Battlefront.* Recuperado de <http://starwars.ea.com/starwars/battlefront/news/dear-galaxy>
- Enix, S. (2015, Agosto 20). Retrieved from <https://hitman.com/>
- Entertainment, B. (2015, marzo 9). *Blizzard.* Recuperado de Blizzard: <http://us.blizzard.com/es-mx/company/about/b20/timeline.html>
- ESRB. (2015, Febrero 15). *The Entertainment Software Rating Board* . Recuperado de <http://www.esrb.org/>
- ESRB. (2015, Agosto 11). Recuperado de http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide_sp.jsp
- FezGame. (2015, Agosto 11). Retrieved from <http://fezgame.com/>
- Firebox. (2015, Agosto 21). *SPACE INVADERS ARCADE MACHINE.* Recuperado de <http://www.firebox.com/product/847/Space-Invaders-Arcade-Machine>
- Formula1. (2015, Agosto 20). Retrieved from <http://www.formula1-game.com/es/home>
- Game Museum.* (2015, Agosto 20). Recuperado de <http://www.gamemuseum.es/magnavox-odyssey/>
- Hello. (2015, Agosto 14). Recuperado de <http://www.no-mans-sky.com/>
- Microsoft. (2015, Agosto 20). *Halo Way Point.* Recuperado de <https://www.halowaypoint.com/es-es>
- MoonStudios. (2015, Agosto 21). Recuperado de <http://www.oribindforest.com/>

- Mulligan, P. (2011). *Pop Chart Lab*. Recuperado de <http://popchartlab.com/>: <http://popchartlab.com/>
- Museum, C. H. (2014, noviembre 21). *Computer History Museum*. Recuperado de <http://pdp-1.computerhistory.org/pdp-1/>
- NaughtyDog. (2015, Agosto 21). Recuperado de <http://www.thelastofus.playstation.com/>
- Upper One Games. (2014, Agosto 20) Recuperado de <http://neveralonegame.com/game/>
- NewZoo. (2014, diciembre 20). Recuperado de <http://www.newzoo.com/>
- Nintendo. (2015, Agosto 12). Recuperado de <http://ccm.net/faq/11638-tutorial-play-your-game-boy-games-on-iphone>
- Oculus. (2015, Agosto 17). Recuperado de <https://www.oculus.com/en-us/>
- Planet, G. (2014, noviembre 20). Recuperado de www.gameplanet.com/
- Rovio. (2015, Agosto 11). Recuperado de <http://www.angrybirds2game.com/>
- Sega. (2014, noviembre 19). Recuperado de www.sega.com/sonic/contec
- Programmed Data Processor-1*. (2015, Agosto 19). Recuperado de <http://www.computerhistory.org/pdp-1/spacewar/>
- Promexico. (2014, noviembre 20). *Promexico*. Recuperado de http://mim.promexico.gob.mx/wb/mim/ind_perfil_del_sector
- Raider, T. (2015, Agosto 21). Retrieved from <http://www.tombraider.com/es>
- Sicart, M. (2011, December). Against Procedurality. *Game Studies*, Recuperado de http://gamestudies.org/1103/articles/sicart_ap
- Simons, J. (2007, Enero 07). *Narrative, Games, and Theory*. Recuperado de Gamestudies: <http://gamestudies.org/0701/articles/simons>
- Steam*. (2015, Agosto 21). Recuperado de <http://store.steampowered.com/app/221380/?l=spanish>
- Thatgamecompany. (2015, Agosto 21). Recuperado de <http://thatgamecompany.com/games/journey/>
- TheSims. (2015, Agosto 21). Recuperado de http://www.thesims.com/es_ES/media?page=3&item=%2Fcontent%2Fdam%2Ffea%2Fwwwthesims%2Fmedia%2Fimages%2FSTS4_Pools_1_web.jpg&type=image&data=mediaGallery
- Ustwo. (2015, Agosto 21). Recuperado de <http://www.monumentvalleygame.com/>

Walther, B. K. (2003). Playing and Gaming: Reflexions and Classifications. *Game Studies*, Recuperado de <http://www.gamestudies.org/0301/walther/>.

Warcraft, W. o. (2015, marzo 10). *Battle.net*. Recuperado de <http://us.battle.net/wow/es/game/race/pandaren>

WoWWiki. (2015, marzo 5). *WoWWiki*. Recuperado de <http://es.worldofwarcraft.wikia.com/wiki/Idioma>

Zimmerman, E. (2014, Noviembre 25). *Manifesto for a Ludic Century*. Recuperado de <http://kotaku.com/manifesto-the-21st-century-will-be-defined-by-games-1275355204>

20 Minutos. (2015, Agosto 20). Recuperado de <http://blogs.20minutos.es/videojuegos/2008/04/04/e-t-llevai-atari-la-ruina/>

4JStudios. (2015, Agosto 21). Recuperado de <https://minecraft.net/>

DISCOGRAFÍA

Russell Brower, N. A. (2012). World of Warcraft: Mists of Pandaria. Estados Unidos.

HEMEROGRAFÍA

Konzack, L. (2002). Computer Game Criticism: A Method for Computer Game Analysis. *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference* (pp. 89-100). Tampere: Tampere University Press.

Stein, J. (2013). Millennials: The Me Me Me generation. *TIME*, 26-34.

VIDEOGRAFÍA

Channel, T. D. (Director). (2007). *Discovery Channel Rise of the Video Game, Level One* [Motion Picture].

Snead, J. (Director). (2014). *Videogames The Movie* [Película].

WOW (Director). (2012). *Cinématica final Mists of Pandaria* [Video dentro del juego].

LISTA DE TABLAS E ILUSTRACIONES

| | |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Ilustración 1: Evolución de controles de videojuegos (Mulligan, 2011). | 10 |
| Ilustración 2 Categorías de clasificación según la Entertainment Software Rating Board (ESRB, 2015) | 16 |
| Ilustración 3: Tennis for two (1958) (Brookhaven National Laboratory, 2015)..... | 32 |
| Ilustración 4: Spacewar (1961) (Programmed Data Processor-1, 2015)..... | 33 |

| | |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Ilustración 5: Magnavox Odissey Home Entertainment System Considerada la Primera Consola (Game Museum, 2015)..... | 34 |
| Ilustración 6: Collage de Imágenes del juego E.T .(20 Minutos, 2015) | 37 |
| Ilustración 7: Ejemplar de Game Boy (1989) (Nintendo, 2015)..... | 38 |
| Ilustración 8: Escena típica de Habitación (1986) (Atanford.edu, 2015)..... | 41 |
| Ilustración 9: Persona jugando con un Oculus Rift, la vanguardia en Realidad Virtual (Oculus, 2015)..... | 45 |
| Ilustración 10: Imagen de escenario de Fez (FezGame, 2015) | 57 |
| Ilustración 11: Imágenes de Halo 5 Guardians(Microsoft, 2015)..... | 58 |
| Ilustración 12: Imagen del videojuego Fórmula 1(Formula1, 2015) | 60 |
| Ilustración 13: Imagen del juego Minecraft (4JStudios, 2015)..... | 63 |
| Ilustración 14: Imagen del juego Monument Valley(Ustwo, 2015)..... | 65 |
| Ilustración 15: Imagen de Angry Birds 2 (Rovio, 2015) | 67 |
| Ilustración 16: Imagen de Hitman(Enix, 2015) | 68 |
| Ilustración 17: Imagen de Los Sims 4. Piscinas de azotea(TheSims, 2015)..... | 72 |
| Ilustración 18: Imagen de The Last of Us, videojuego de corte acción-aventura multipremiado en 2013 por el planteamiento narrativo y el equilibrio lúdico. (NaughtyDog, 2015)..... | 80 |
| Ilustración 19: Ejemplo de máquina Arcade (Firebox, 2015)..... | 90 |
| Ilustración 20: Imagen del videojuego No Man's Sky, ejemplo de arte visual (Hello, 2015)..... | 98 |
| Ilustración 21: Esta recreación muestra la red neuronal artificial que usa el programa DQN para vencer a las hordas del mítico juego 'Space Invaders' (Deepmind, 2015) | 102 |
| Tabla 1: Paratextos de Genette adaptada a los videojuegos | 115 |
| Ilustración 22: Portada de la página oficial del videojuego Never Alone, juego de aventura que documenta historias contadas por miembros de la comunidad Inupiat, un pueblo de Alaska. (Games, 2015)..... | 119 |
| Ilustración 23: Imagen de Ori And The Blind Forest (MoonStudios, 2015) | 122 |
| Ilustración 24: Imagen de Lara Croft, heroína emblemática de los de la franquicia de videojuegos Tomb Raider (Raider, 2015). | 131 |
| Ilustración 25: Imagen del videojuego Journey ejemplo de escenario desértico que le da un aspecto desolado y triste al juego.(Thatgamecompany, 2015) | 133 |
| Ilustración 26: Imagen de Star Wars: Battlefront un videojuego multijugador masivo en línea(E.A., 2015). | 137 |
| Ilustración 27: Ejemplo de juego de rol tradicional (lineal) | 138 |
| Ilustración 28: Ejemplo de juegos de narrativa textual (no lineal) | 139 |
| Ilustración 29: Fusión de dos tradiciones | 140 |
| Ilustración 30: Niveles narrativos | 141 |
| Ilustración 31: Ejemplo visual de modelo ludonarrativo. | 145 |
| Ilustración 32: Imagen del videojuego Age of Empires II(Steam, 2015)..... | 147 |
| Ilustración 33: Captura de pantalla de la cinemática de juego: World of warcraft: mits of pandaria (WOW, 2012). | 149 |

| | |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Ilustración 34: Logo de juego World of Warcraft Mists Of Pandaria (Battle.net, 2015) | 152 |
| Ilustración 35: Imagen de mapa del mundo de Azeroth de World of War Craft (Wowwiki, 2015) | 154 |
| Tabla 2: Presentación de razas | 158 |
| Ilustración 36: Ejemplo de elección de razas, en la imagen un Avatar: Pandaren, masculino de clase guerrero (Battle.net, 2015) | 159 |
| Ilustración 37: Ejemplo de interfaz gráfica de principiante en Worl of Warcraft (Warcraft, 2015) | 168 |
| Ilustración 38: Parte del escenario de World of Warcraft Mists of Pandari donde se desarrollan las primeras incursiones exploratorias y primeras misiones (Warcraft, 2015) | 173 |