

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

FACULTAD DE BELLAS ARTES

LICENCIATURA EN ARTES VISUALES

El videojuego como medio y lenguaje narrativo-interactivo

Autor: José Miguel Angel Pérez Ortega

Código: 2016172031

Monografía de Grado para obtener el título de Licenciado en Artes Visuales

Tutor: Raúl Cuadros Contreras

Línea de profundización

Cultura visual

BOGOTÁ, D.C

2021

AGRADECIMIENTOS

Este trabajo de grado es el fruto de más de cinco años de estudio y dos años de esfuerzo para ingresar a la Universidad Pedagógica Nacional en la Licenciatura en Artes Visuales, considerado como mi primer amor, por la educación, el enseñar y seguir el camino de ayudar a todas esas personas a las que debo mi gratitud.

Principalmente quiero dar gracias a Dios, que me dio la iluminación y las fuerzas para seguir adelante y conseguir este sueño.

Quiero agradecer a mi familia, quien me apoyo desde el inicio hasta el final. A mis Tres Madres, Stella, Betty y Elvira; a mi padre Gabriel, a mis tías y tíos, Leonor, Ginna, Jaime y Rafael, y finalmente a mis hermanos, primas y primos que me apoyaron en este proceso, Andrea, David, Natalia, Fernanda, Laura, Daniel, Vanessa y Alejandro.

Quiero agradecer a mis amigos, compañeros y colegas, quienes compartieron durante todo este camino de experiencias, el valor de disfrutar una derrota y el apoyo para levantarnos y seguir juntos adelante; Stephania, Diego, Andrés, Edgar, Michael, Alex, Gabriela, Estiv y Luz Ángela.

Quiero agradecer a mis primeros profesores, y a quienes me apoyaron en estudiar, escribir e investigar desde una perspectiva artística sobre videojuegos y sobre el valor del seguir aprendiendo y estudiando; Mi tutor Raúl Cuadros, María Angélica, Laura Rodríguez, Carolina Sánchez, Dimo García, Andrés Barrera y Roció Pérez.

A todos ellos, y muchas otras personas que no pudieron ser mencionadas en estas líneas, sepan que no los olvido y que, sin su ayuda, no hubiese llegado a escribir estas palabras en este momento de la vida.

CONTENIDO

1.INTRODUCCIÓN	6
2.PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	11
2.1.Pregunta.....	13
3.OBJETIVOS	13
3.1.Objetivo General.....	13
3.2.Objetivos específicos.....	13
4.JUSTIFICACIÓN	14
5.METODOLOGÍA	18
6.MARCO TEORICO.....	20
6.1.Narración- cine y videojuegos.....	21
6.2.Dimensión lúdica de la Gameplay.....	26
6.3.Actividades de la Gameplay	27
6.3.1.Objetivos Redundantes vs Variables.....	27
6.3.2.Variabilidad estructurada	28
6.4.Diseño de dificultad.....	30
6.5.Dimensión narrativa de la Gameplay	33
6.6.El videojuego como mundo narrativo	35
6.7.Dimensión espacio-temporal	36
6.8.Dimensión descriptiva	38
6.9.Dimensión argumentativa.....	40
6.10.Personajes	41
6.11.Diégesis... ..	43

7.ANÁLISIS Y CARACTERIZACIÓN DE ELEMENTOS ESPECIFICOS	46
7.1.Narración- cine y videojuegos	46
7.2.Dimensión lúdica de la gameplay.....	49
7.3.Actividades de la Gameplay	54
7.3.1.Objetivos Redundantes vs Variables	54
7.3.2.Diseño de dificultad.....	56
7.4.Dimensión narrativa de la Gameplay	61
7.5.El videojuego como mundo narrativo	72
7.6.Dimensión espacio-temporal	75
7.7.Dimensión descriptiva	78
7.8.Dimensión argumentativa.....	82
7.9.Personajes	86
7.10.Diégesis	92
8.ESTUDIO DE CASO: Tombo Survival	97
Anexos: Archivo	97
8.1.Dimensión ludonarrativa	99
8.1.1.Dimensión lúdica:.....	99
8.1.2.Dimensión narrativa:	101
8.1.2.1.Introducción de Tombo survival:.....	102
8.1.2.2.Misiones:.....	102
8.2.El mundo narrativo de toambo survival	107
8.2.1.Edificios:.....	107
8.2.2.Edificio y objetivo del jugador:	108

8.2.3.Sujeto y entorno:.....	109
8.3.Dimensión espacio-temporal	110
8.4.Personajes	111
8.4.1.Manifestantes:.....	112
8.4.2.Secretos:.....	114
8.4.2.1.Boss:	114
8.4.2.2.Personajes anónimos.....	116
8.4.3.El Tombo:.....	117
8.5.Dimensión descriptiva y argumentativa	122
8.5.1.Recolectar cervezas y cigarrillos:	123
8.5.2.Recolectar libros:	123
8.5.3.Ganar puntos por mecánicas de agresión:	124
8.6.Diégesis	125
8.7.Referente cinematográfico y videojuegos	127
9.CONCLUSIONES	130
10. Propuesta Pedagógica.....	133
11. Referencias.....	135

1. INTRODUCCIÓN

El siguiente proyecto de investigación busca analizar y comprender el lenguaje del videojuego como un objeto digno de atención cultural, teniendo en cuenta los avances tecnológicos y un potencial objeto de estudio, donde convergen el jugador, los desarrolladores y el ordenador. Los videojuegos como nuevo arte digital, facilitan el acceso a nuevas experiencias estéticas que se presentan de la pantalla de un ordenador, que permite al jugador explorar e interactuar con una narración interactiva e hipertextual.

En ese sentido, el videojuego posibilita y potencia nuevas formas de explorar las historias, que el cine y otros lenguajes integran en las historias o acciones que el lector o espectador puede interpretar.

La popularidad del videojuego a nivel internacional es cada vez mayor, permitiendo a los usuarios una accesibilidad en sistemas operativos móviles y prácticamente en casi todo tipo de dispositivo tecnológico. La recepción del público ha posibilitado que ya no sea exclusivamente un producto creado por las grandes empresas industriales, que han marcado la historia de los videojuegos.

Actualmente, el videojuego se ha expandido a otras plataformas y aplicaciones, aumentando la accesibilidad como una herramienta y programas de producción más individualizada, donde los desarrolladores de los videojuegos, pueden ser también los mismos jugadores, que se ven al margen de las grandes productoras. Este enfoque representa una ampliación de las posibilidades expresivas, estéticas y hasta ideológicas, a las que no era posible acceder por la supeditación al

juego de la gran industria cultural de los videojuegos, pero a la que actualmente acceden cada vez más productores y consumidores, dentro de circuitos pertenecientes a lo que se conoce como videojuegos independientes.¹

No obstante, este no es más que un ejemplo de la tremenda expansión y diversificación de este ámbito de la cultura visual que representan los videojuegos, que hasta le permite abrir un espacio para expresiones menos convencionales. Sin embargo, es preciso señalar que se trata del conjunto de la producción mundial de videojuegos el que expresa un grado tal de desarrollo en este momento del capitalismo, con todo y los desarrollos tecnológicos que implica, así como el ensanchamiento de la accesibilidad a diversos dispositivos tecnológicos, todo lo que nos permite encarar el proyecto que nos propusimos; pues asistimos a la consolidación del videojuego como un medio y un lenguaje autónomo el cual demanda una comprensión específica.

Es decir que es preciso reconocer que en décadas anteriores, por más que el videojuego ya presentara aquello que le marcaría su impronta, la interactividad que se remonta a una larguísima tradición lúdica en diversas culturas, los otros elementos que también hacían parte integral del videojuego, como lo narrativo y lo expresivo propio de los entornos en los que discurrían sus incipientes historias, se encontraban en un nivel precario de desarrollo, al mismo tiempo que la propia jugabilidad, vinculada directamente con dicha interactividad, también se encontraba limitada por el pobre desarrollo tecnológico que condicionaba las potencialidades de maniobra de los jugadores.

Wolf & Perron en su artículo *Introducción a la teoría del videojuego*, Analizan el cambio histórico y teórico que tiene el videojuego, ejemplificando casos de estudios que se quedan estancados y otros que investigan en la vanguardia, esto ocurre por tres motivos;

¹ Oliver Pérez Latorre, *Indie or Mainstream*. (2016)

el primero es enfoca al videojuego como un producto de nostalgia, que recupera la memoria colectiva de una generación. El segundo motivo, son las polémicas de los videojuegos, que se enfocaron en temas como la violencia en los videojuegos, y el tercer motivo, es la gran variedad creciente sobre el interés del videojuego como fenómeno cultural, como los primeros libros importantes escritos por analistas de diferentes especialidades que juegan videojuegos. Estas nuevas perspectivas del videojuego, son una nueva visión de la industria que se demuestra en la expansión de catálogos, géneros y publico. (Wolf & Perron, 2003).

En este marco podemos decir que, en la actualidad, dado el desarrollo pleno de las condiciones de producción de los videojuegos vinculado directamente con los avances tecnológicos, ha hecho posible el despliegue de las potencialidades que como medio y como lenguaje escondían los antiguos videojuegos. Es ahora cuando podemos encarar directamente el reto de caracterizar aquello que hay de específico en el medio y lenguaje de los videojuegos, viéndolo en relación con lenguajes y medios anteriores como el cine y el audiovisual que lo anteceden y que, al mismo tiempo, hacen parte estructural de su conformación semiótica.

Vemos pues nuestro trabajo como un trayecto preparatorio para aproximaciones posteriores, las cuales podrán adelantar con mayor precisión su estudio de los videojuegos como objetos culturales y estéticos. La nuestra es, por lo pronto, una contribución a la comprensión semiótica del videojuego como lenguaje y como medio narrativo interactivo.

La preocupación por este asunto se fue construyendo con los años, a medida que se ampliaba mi experiencia como jugador y como conocedor de los diversos circuitos de producción, circulación y consumo de videojuegos, lo que me ha llevado incluso a compartir con muchas personas de distintos lugares del país y del mundo que cumplen distintos roles dentro de este

campo cultural. No obstante, estas sólo pudieron madurar y decantarse, después de un largo recorrido y de múltiples influjos teóricos y metodológicos en el marco de mi formación como educador artístico visual.

Por otro lado, la comparación del videojuego con el cine, surge de mi experiencia como consumidor de películas y de videojuegos de todo tipo, que, a lo largo de los años, encuentro elementos discursivos, técnicos y propuestas que complementan y se integran en ambos medios/lenguajes, que posibilitan y restringen la traducción de los signos culturales, en el lenguaje audiovisual y el lenguaje interactivo. Estas relaciones, son importantes desde un punto de vista semiótico que indaga las formas de producción de la imagen, que responden a la línea de investigación de Cultura visual y me ayuda con mi proceso para hacerme licenciado en Artes Visuales.

Desde la cultura visual, Freedman en su libro *Enseñar la cultura visual- Curriculum, estetica y la vida social del arte*, trata de buscar la relación entre las tecnologías visuales y el fenómeno del videojuego, que cruza las fronteras conceptuales entre personas, lugares y objetos, e incluso disciplinas profesionales. Presentándose la investigación del videojuego como una propuesta al estudio del campo de la cultura visual. (Freedman, 2006)

Asumiendo el punto de vista de Freedman, los videojuegos son un fenómeno que debe ser analizado por integrarse dentro de la cultura visual.

En complemento, Oliver Pérez Latorre en su libro *El lenguaje videolúdico - Análisis de la significación del videojuego*, presenta la teoría de análisis y significación del videojuego, rescatando elementos de significación discursivos y semióticos aplicados al videojuego, de la cual rescato y retomo algunos importantes aportes, para

implementarlos en la caracterización del videojuego. Latorre entiende al videojuego como un objeto tecnológico fundamental que problematiza las formas de formas de sentido discursivo, comunicativo y significativo, donde explora al videojuego dentro de la cultura visual como el conjunto de experiencia participativas, que va orientado al entretenimiento, que sería básicamente ganar o perder. (Pérez Latorre, 2012)

Es de mi interés contribuir a la comprensión de esta importante región de la cultura visual mundial contemporánea, poniendo en juego mis inquietudes como jugador y como educador, convencido de las tremendas posibilidades educativas y reflexivas que una comprensión más profunda del funcionamiento del lenguaje de los videojuegos, puede representar para las nuevas generaciones, que disfrutan de los videojuegos, pero que también podrían aprender mucho más sobre ellos y sus relaciones con la cultura contemporánea.

Para finalizar, el trabajo se encuentra organizado de la siguiente manera: en primer lugar, un acercamiento teórico desde el punto de vista narratológico al cine y al videojuego, esta propuesta sirve como base metodológica para un análisis semiótico que identifica las regularidades y diferencias al comparar dos lenguajes, y que en este caso nos permite avanzar hacia una caracterización más precisa del videojuego Tombo Survival (MagroPlay, 2020) como medio y lenguaje narrativo/interactivo, en la que se destacan los siguientes aspectos: sus mecánicas, el jugador, las acciones narrativizadas, elementos narrativos y análisis para ejemplificar.

Todo esto, posibilita la descripción del funcionamiento de estos elementos semióticos en un caso concreto: el análisis del videojuego colombiano, que nos permite a la vez redondear y hacer más clara para los lectores nuestra apuesta teórica y metodológica. Por último, presentamos algunas conclusiones.

2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

A pesar de los avances progresivos que ha tenido el videojuego, aún se relaciona en muchos aspectos culturales y sociales como un lenguaje enfocado al entretenimiento de masas; llevándolo a replicar unas formas de producción de contenido que se critican desde distintos lugares de la sociedad. Por otra parte, también se han convertido en un elemento clave para la producción de un sector de la industria cultural. Con todo, muchos no pasan de verlos como una especie de juguetes o medios de distracción.

No obstante, la industria de los videojuegos ha presentado grandes avances en su relación con las innovaciones tecnológicas de punta, e incorporando también grandes desarrollos artísticos en su elaboración a distintos niveles, aún así, en muchos casos se ha descuidado el contenido discursivo y creativo del videojuego. Ahora bien, más allá de la gran industria internacional es preciso reconocer la emergencia y consolidación de una tendencia distinta en la producción de los videojuegos. Se trata de los videojuegos independientes, que responden a una parte muy creativa e innovadora de la comunidad creadora y consumidora de videojuegos; que la industria ha dejado de lado por verse enfocada en estándares de consumo como la duración, los gráficos, la marca, las mecánicas adictivas, entre otras. Los videojuegos independientes mantienen un valor estético y experimental que la mayoría de los videojuegos de mero entretenimiento no alcanzan. Algunos de ellos, incluso, solamente buscan explorar las posibilidades expresivas del mismo lenguaje y como traducir cuestiones tan importantes como (el amor, la muerte, la pérdida o el desear) y provocar pensamientos y emociones profundas para el jugador

El videojuego como objeto cultural, ha tenido un gran impacto en la sociedad, como producto de consumo, ocio, medio de entretenimiento, y también como objeto y actividad de disfrute y reflexión estética, en ese sentido han ampliado el ámbito de incidencia de la cultura visual, se puede decir que constituyen una región específica dentro de ella. Esto lo ha llevado a convertirse en una de las principales formas de entretenimiento de la sociedad contemporánea, y más aún, cuando gran parte de la población ha incrementado su acceso a distintos tipos de dispositivos tecnológicos que permiten poner a correr videojuegos, tales como: los computadores y tabletas, las consolas en su combinación con otros dispositivos como el televisor, y también los mismos teléfonos celulares. Un ejemplo de ello puede evidenciarse en las cantidades de tipos, géneros y catálogos de videojuegos que hay en los dispositivos móviles, donde la mayoría son emulaciones de otros dispositivos que no corresponden al modelo táctil, y que el jugador se sentiría mejor jugándolo en el dispositivo para el que fue pensado.

A medida que avanza la tecnología los videojuegos fueron mejorando su presentación, su funcionalidad o jugabilidad, pero también sus historias y los mundos en los que estas discurren; esto tiene que ver directamente con la posibilidad de que se desarrollara plenamente como medio y como lenguaje, algo que no estaba tan claro décadas anteriores cuando todo en ellos era mucho más lineal y simplificado. Por supuesto que desde el comienzo aparecía lo que iba a ser su impronta, el elemento de la interactividad que recogía la larguísima tradición lúdica, pero en cuanto dispositivo visual más aún, audiovisual sus limitaciones eran muy grandes, y la misma jugabilidad emanada de la interactividad se encontraba en un estado precario, es en ese sentido que cabe preguntarse por las condiciones específicas que caracterizan al videojuego como medio y como lenguaje, ahora en este momento de su pleno desarrollo.

Por supuesto el videojuego puede ser estudiado desde muchos otros ángulos, entre ellos puede destacarse su condición de producto cultural y artístico. No obstante, parece necesario, incluso para dar cuenta de estas dos dimensiones, poder reconocer y dar cuenta de cuáles son esos elementos que permiten caracterizar al videojuego como un medio o un lenguaje propiamente dicho, diferenciándolo de manera específica, por más que comparta muchos elementos con otros lenguajes. En ese sentido, la inquietud que nos asalta es una de tipo semiótica.

2.1. Pregunta

¿Cuáles elementos semióticos son los que caracterizan y diferencian al videojuego como lenguaje o medio en la narración y la descripción con otros lenguajes como el audiovisual?

3. OBJETIVOS

3.1. Objetivo General

Caracterizar el relato audiovisual interactivo, que tiene el lenguaje del videojuego, comparándolo con elementos semióticos del lenguaje cinematográfico.

3.2. Objetivos específicos

1. Describir las principales características del lenguaje cinematográfico audiovisual como discurso narrativo.
2. Comparar el funcionamiento del lenguaje narrativo del videojuego con el del cine.
3. Interpretar las formas discursivas del videojuego Tombo survival como ejemplo del funcionamiento del lenguaje narrativo e interactivo de los videojuegos.

4. JUSTIFICACIÓN

Este trabajo se justifica por la necesidad de caracterizar de manera más precisa un ámbito específico de la cultura visual, como son los videojuegos. No obstante, debemos precisar que se trata de una caracterización semiótica del videojuego en cuanto medio y lenguaje narrativo-interactivo. En tal sentido, nuestro trabajo cuenta como un ejercicio preparatorio para trabajos posteriores, los cuales podrán adentrarse en el estudio de los videojuegos como objetos culturales o estéticos. Encontramos que esto que proponemos es una verdadera necesidad, dado que nos hemos topado con iniciativas que tratan de avanzar demasiado rápido en consideraciones culturales o estéticas, pero sin poder dar cuenta de aquello que es específico de este medio. Este ejercicio supone un esfuerzo tanto analítico como teórico, pues existe un largo trecho recorrido por la tradición semiótica estudiando objetos que, como el cine, en su momento aparecían como novedosos y extraños, incluso como no dignos de ser analizados por esta disciplina, y es preciso partir de ella para darle contorno a este (nuevo) objeto de la semiosis social.

Por otra parte, aunque pueda parecer veleidoso lo que decimos, por tratarse de una preocupación sobre todo académica, es posible conectar ese interés, que es casi epistemológico, con una necesidad más mundana, la de clarificar la comprensión de un producto cultural de gran circulación, sobre todo entre niños y jóvenes, como un factor clave de su alfabetización visual y audiovisual, y también interactiva, asunto de gran relevancia para nuestro campo de estudios. Interés que, además, se conecta con la posibilidad de explorar sus múltiples usos en los ámbitos educativos y didácticos, tarea para cual es de gran utilidad comprender sus potencialidades específicas como lenguaje.

Debo agregar que esta ardua empresa ha sido viable gracias a la confluencia de mi gran experiencia como jugador de todo tipo de videojuegos, como conocedor de sus diversos circuitos de circulación y consumo, así como a mi formación como licenciado en Artes visuales.

El sentido de este trabajo, pues, se encuentra en la necesidad y en la posibilidad que este recorrido académico y vital me permite analizar el lenguaje del videojuego por medio de diferentes estrategias teóricas, enfocadas en reconocer el lenguaje del videojuego que construye un modelo discursivo y narrativo. A partir de eso, se busca comprender el funcionamiento del videojuego y su discurso, que requiere profundizar en estructuras formales y teóricas, que derivan en estudiar la estructura de significación del lenguaje cinematográfico y ver cómo se integran el lenguaje audiovisual con lo interactivo que presenta el videojuego.

Entender el videojuego al mismo nivel cultural que otros lenguajes, representa un grado de responsabilidad e interés académico que Wolf & Perrón (2003), presentan como enfoque digno para su apreciación y comparación cultural:

En 1991, el libro *Playing With Power: Movies, Televisión, and Video Games from Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*, de Marsha Kinder, situaba a los videojuegos en el mismo nivel que otros medios y analizaba las conexiones entre unos y otros y las adaptaciones a otro medio de algunos productos. En vez de ser tratado como un caso especial o como una forma marginal de “nuevo medio”, al videojuego se lo consideraba un objeto cultural con un lugar en un contexto social y económico más amplio.” (Wolf & Perron, 2003, pág. 6).

Por otro lado, Pérez Latorre (2012), analiza y estudia el videojuego desde los modelos de la semiótica y la narratología, presentando un buen aporte teórico para entender la significación del medio. Destacando también un apartado donde expone la relación y diferencias entre los

sistemas de significación (lenguajes) y el estudio de procesos de significación (discursos) que presenta el lenguaje audiovisual en relación con el videojuego:

La significación cinematográfica se puede abordar desde el estudio del «discurso cinematográfico» o bien desde el estudio del «lenguaje audiovisual/fílmico». La significación del cine como discurso suele corresponder al análisis del filme como narración (aunque se pueden contemplar también estructuras discursivas del cine alternativas a la narratividad, por ejemplo, estructuras retóricas). En cambio, el estudio del cine como «lenguaje cinematográfico» corresponde al estudio de la significación de las técnicas audiovisuales y los estilos fílmicos. Ante un nuevo medio de significación, como es el caso del videojuego, es fundamental recordar la dicotomía lenguaje/discurso y plantearse, por partida doble, si este «solo» trae consigo la potencialidad de un nuevo lenguaje o también demanda el estudio de nuevas formas (modelos estructurales) de interpretar y construir discursos.” (Pérez Latorre, 2012, pág. 31).

Pérez Latorre, presenta un interés por complementar el videojuego con el discurso cinematográfico, pero su propuesta con mi trabajo de grado, es un aporte a ese mismo interés compartido, donde me enfoco en la localización y trabajo del lenguaje audiovisual por Gaudreault & Jost en su libro *El relato cinematográfico- Cine y narratología*, que aplican la caracterización de la narratología, al comparar el lenguaje audiovisual del cine con el relato oral y el relato escrito. Aquí se comparte las primeras preguntas e ideas que guiarán la caracterización del videojuego y el cine:

He ahí una serie de preguntas que trazan una perspectiva sobre los problemas de la narración cinematográfica (¿Cómo relata el cine una historia?), del relato (¿Quién narra la historia?, ¿Quién habla?), de las relaciones entre las palabras y las imágenes y, más

ampliamente, de las relaciones audiovisuales en general (¿Cómo se realiza la transición del relato escrito a la narración audiovisual?) y, finalmente, sobre el punto de vista de los acontecimientos narrados. (Gaudreault & Jost, 1995, pág. 18).

Estas perspectivas y problemas de narración cinematográfica, son términos que se utilizarán como base fundamental para la caracterización del cine y el videojuego. En este sentido, la ausencia teórica que presenta Pérez Latorre, lo desarrollo en mi trabajo comparativo con el lenguaje cinematográfico. Ya que Latorre, en su modelo del análisis de significación del videojuego, utiliza elementos discursivos y teóricos de se toman de la semiótica, la teoría del diseño de juegos y la ludología, más algunos aspectos de la psicología, teoría de los Juegos y el comportamiento económico, semiótica narrativa, teoría de los mundos ficcionales, narratología literaria y narratología cinematográfica; que en mi trabajo, profundizo mas, como los personajes, la descripción, la espacio-temporalidad, la diégesis y la argumentación.

5. METODOLOGÍA

La perspectiva metodológica empleada para el desarrollo es de naturaleza cualitativa, ya que se interesa en presentar una perspectiva enfocada en la caracterización semiótica y discursiva del videojuego como lenguaje, que será comparado y analizado por el lenguaje cinematográfico, que emplea elementos audiovisuales, que se integran dentro de las estructuras formales y teóricas del videojuego.

Para ello utilizo las bases metodológicas de Álvarez & Barreto (2010) en su obra *El arte de investigar el arte*, que se presentará como la teoría general de los modos y vías de estudio que está compuesta de teorías y métodos, que interactúan entre ellas como fuentes de apoyo y estímulo como diálogo de diversas disciplinas. En relación a mi trabajo, las que resalto son el método comparativo y la interpretación semiótica, ya que la asocio, no como un método, sino como una variedad de métodos distintos, que se inscribe dentro de una tradición, pero que reconoce las regularidades totales a las diferentes formas de entendimiento. Ginzburg lo menciona de la siguiente forma:

“Si las pretensiones de conocimiento sistemático aparecen cada vez más veleidosas, no por eso se debe abandonar la idea de totalidad. [...] Al contrario: la existencia de un nexo profundo, que explica los fenómenos superficiales, debe ser recalcada en el momento mismo en que se afirma que un conocimiento directo de ese nexo no resulta posible. Si la realidad es impenetrable, existen zonas privilegiadas –pruebas, indicios– que permiten descifrarla”. (Ginzburg, 1999, p. 162).

Por otro lado, está la clave de entender la semiótica, como sociosemiótica, en concordancia con lo que plantea la justificación como objeto de la semiosis social, que pueden ser localizada por los indicios de distintas formas de sentido y condición de la materialidad, que tiene como punto de partida un sentido de producción de sentido. Es el caso del videojuego Tombo Survival, que justifica una producción material en forma de videojuego a causa de un sentido discursivo social, que busca la confrontación del sentido institucional de la policía Colombiana y el sentido de la manifestación y expresión ciudadana, convergiendo como decisiones que el jugador deberá asumir para entender el sentido semiótico y social.

Por otro lado, el sentido semiótico estudiado desde la transposición por Cuadros Raúl (2013) en su artículo *Discusiones propedéuticas sobre teoría de la transposición: acerca de la ausencia de una teoría de la enunciación y los prejuicios de la semiótica de la literatura en la consideración del cine*, consiste en comparar los diversos textos y discursos que ha cambiado por el género y el soporte. En mi caso, el sentido de analizar el videojuego y el cine, no puede tomarse de la misma forma, ya que esta en constante consideración y transformación de signos, llevándolos a mutar, traducir o interpretar de diferentes maneras, por la complejidad y diferencias entre un lenguaje y otro.

Y volviendo al método comparativo León & De León De La Garza (2016) en su texto *Métodos y técnicas cualitativas y cuantitativas aplicables a la investigación en ciencias sociales*, presentan el método comparativo, que nace a partir de los estudios en ciencias sociales. La utilización de procesos inductivos y deductivos, presentan un punto focalizador de lo general a lo particular y de lo particular a lo general, que utilizo en mi trabajo al analizar elementos y componentes discursivos entre el lenguaje cinematográfico y el lenguaje del videojuego.

6. MARCO TEORICO

El cine y los videojuegos como lenguajes y formas de producción en la cultura visual, se adaptan a las diferentes tecnologías que producen y reproducen, imágenes como objeto de consumo y medios de relación entre las personas. El lenguaje del cine antecede al videojuego, pero se integra a él, de allí que para comprender el funcionamiento del lenguaje del videojuego sea preciso comprender el del cine, así como entender su semejanzas y diferencias en cuanto sistemas semióticos diferenciados.

De allí que buena parte de este trabajo se centre en comparar, exhibir y ejemplificar las potencialidades de cada uno de estos dos lenguajes. Para discutir cada uno, recorro a estrategias semióticas de alcance general, para responder tanto a las exigencias académicas, como a aquellas que permiten comprender estos lenguajes y medios en ámbitos cotidianos, los contextos culturales; es decir, como objetos de consumo.

Dos referentes principales guían esta indagación, Gaudreault & Jost, quien se ocupa directamente el cine en cuanto relato cinematográfico, y Pérez Latorre destacando el análisis semiótico del funcionamiento y significación del videojuego. A partir de sus teorizaciones y descripciones, interpreto las diferentes estructuras y operaciones propias de cada lenguaje, desde una perspectiva narratológica. Así, se caracterizará en cada lenguaje la forma específica que revisten distintos niveles del relato como: la dimensión narrativa, los personajes, la diégesis, y la relación espacio-temporal, pero también cómo aparecen dentro del relato las dimensiones discursivas de la descripción y la argumentación, y cómo inciden en relación con el público. De manera general y abiertamente, se abarcarán en lo posible los distintos temas, que este capítulo

tendrán como eje los videojuegos como tema principal del trabajo de grado, asimismo; todos los ejemplos manejados serán utilizados.

6.1. Narración- cine y videojuegos

Una de las relaciones en común entre el cine y el videojuego es la narración, como la operación donde contamos historias o tramas, que se pueden relatar y expresar a través de diferentes lenguajes con un fin comunicativo que pueden ser (imágenes, palabras, sonidos, etc.). Una de las principales figuras y elemento clave en una narración es el (Narrador) que presenta la historia y puede presentarse de diferentes formas que no necesariamente sea el mismo autor. El narrador se le considera mediador entre los eventos de la historia y el lector, igualmente el narrador también puede controlar la velocidad y cantidad de información que le suministra al espectador, teniendo en cuenta los diferentes puntos de vista, el narrador que puede identificarse en el relato a través de los personajes, del protagonista, puntos de vista (1era, 2da, 3era) persona, entre otros, que permiten conectar al lector y la historia.

Para complementar Gérard Genette (1998) en su obra *Nuevo discurso del relato*, capítulo III, recupera la palabra (Narratología) para distinguir el hecho narrativo:

No voy a volver sobre la distinción, hoy admitida por todos, entre historia (conjunto de los acontecimientos que se cuentan), relato (el discurso, oral o escrito, que los cuenta) y narración (el acto real o ficticio que produce ese discurso, es decir, el hecho, en sí, de contar), más que para ratificar la similitud que surge frecuentemente entre la distinción historia/retrato y la oposición formalista fabula/sujeto. (Genette, 1998).

Sobre la base de la narración, el cine, como lenguaje acoge a la narración e incorpora nuevos elementos narrativos al relato audiovisual, donde se pregunta las perspectivas y problemas de la narración cinematográfica, cuando se amplía las relaciones narrativas entre las palabras, las imágenes y los sonidos.

Gaudreault & Jost (1995), se interesa en la narrativa expresiva del medio, más ampliamente del audiovisual, donde comprende el relato cinematográfico independiente en contraposición a la literatura o también al cómic, su relato más ampliamente, puede ser expresivo de otros medios narrativos (imágenes, palabras, sonidos, etc.), y entre otros, niveles de la narración, temporalidad del relato y punto de vista.

El relato audiovisual, a comparación de los tradicionales lenguajes narrativos, se integra con los soportes tecnológicos para presentar nuevos elementos característicos como son la imagen en movimiento, sonido, voces o texto de los personajes, voces extradiegéticos de los narradores, duración, focalización, espacio fílmico, entre otras. Este conjunto elementos, dan paso a transformar un texto lingüístico, generalmente escrito, a una materialidad audiovisual, que configura su lectura a una continuidad.

Esta continuidad narrativa, Cuadros Raúl(2013) articula también elementos de disposición como la velocidad y la temporalidad, que condicionan al espectador/lector a adaptarse, a supresiones y en general reducciones.

Dicho de otra manera, el espectador/lector, se intenta acoplarse a estas nuevas formas de lectura audiovisual, pero la velocidad de contemplación entre planos, imágenes, lectura, y otros aspectos, que condicionan a agudizar el ojo del espectador para poder contener toda la información que estuvo en pantalla. (Cuadros R. , 2013, pág. 118).

Otro aspecto importante, es la transposición; como la operación de cambiar de soporte, un relato, a otro soporte, que en este caso sería de un lenguaje a otro. Esto implica varios aspectos como la tecnología, la época, los límites peculiares de un lenguaje y otro, el grado de exigencia, Cuadros Raúl problematiza y exhibe las potencialidades de los dos lenguajes, como la preocupación de traducir un sistema de signos a otros. Esto implica expectativas en el espectador-lector al comparar el objeto fuente al de llegada, transformar ciertos aspectos narrativos a audiovisuales, aparición de huellas enunciativas, ampliación o reducción de un formato por su temporalidad, posibilidades de interpretación y re-imaginación, lectura de época e ideológicas, imposición de ritmo y condiciones sociales de producción y circulación, entre otras.

Con el tema de la transposición, conectare desde ahora el lenguaje cinematográfico o audiovisual al lenguaje del videojuego o audiovisual interactivo, que problematizo y caracterizo en este caso. Ya que el sistema de signos que utiliza el cine y el videojuego se integran de muchas maneras cuando se trata de contar historias, que el lector-espectador en el caso del videojuego, adquiere otro rol de jugador, como sujeto que interactúa con la historia. Esta interacción esta mediada por un dispositivo interactivo que vincula al jugador y al videojuego, estos elementos son el (Hardware²) y el (Software³), como puentes entre la experiencia física del jugador por medio del control, botones, pantalla, etc., y los programas del dispositivo que conectan con la dimensión virtual desde el lenguaje de programación, para ser traducidos y proyectados como el videojuego desde su causa digital. Cabe aclarar que tanto el cine como el videojuego están ligados a los cambios tecnológicos de la sociedad, donde el videojuego al tener

² Conjunto de elementos físicos de los que está hecho un equipo

³ conjunto de programas o aplicaciones, instrucciones y reglas informáticas que hacen posible el funcionamiento del equipo.

un sistema interactivo de signos único a otros lenguajes, también cambia el valor narrativo y con ello se va transformando y adaptando a las nuevas tecnologías.

(Wolf & Perron, 2003), define los siguientes enfoques de estudio y transpositivos que el lenguaje puede converger:

Actualmente el videojuego es considerado todo tipo de cosas, desde ergódico (de trabajo) hasta lúdico. Se lo considera narración, simulación, performance, re-mediación (paso de un medio a otro) y arte; una herramienta potencial para la educación o un objeto de estudio para la psicología del comportamiento; un medio para la interacción social, y – no hace falta decirlo- un juguete y un medio de distracción. Asimismo, el campo emergente de la teoría del videojuego también constituye el punto de convergencia de una gran variedad de enfoques, que incluyen la teoría del cine y la televisión, la semiótica, la teoría de la performance, los estudios del juego, la teoría literaria, la informática, las teorías del hipertexto, el cibertexto, la interactividad y la identidad, el posmodernismo, la ludología, la teoría de los medios de comunicación, la narratología, la estética y la teoría del arte, la psicología, las teorías de los simulacros, entre otros. (pág. 2)

Estas convenciones que determinan el grado de complejidad narrativa de la Gameplay, se pueden clasificar en dos dimensiones según Pérez Latorre, lenguaje lúdico y lenguaje narrativo, cuya integridad se articulan para formar el modelo de Gameplay.

Entonces, entender el Gameplay, como unidades discursivas y narrativas de un videojuego, se debe considerar y tener en cuenta las dimensiones lúdicas y narrativas de un videojuego, como lenguajes que se integran y convergen para contar una historia a través de las mecánicas de un videojuego; a esto se le conoce como (Ludonarrativa) que puede relatar independientemente o en

unidad, un relato dentro de la Gameplay en un videojuego. Gaudreault & Jost (1995), presenta también esta peculiaridad del lenguaje audiovisual como (doble relato), donde la imagen es un tipo de relato y el sonido es otro tipo de relato. El sentido de la “imagen” se enfoca en los enunciados visuales, como los planos, la escena, entre otros visuales, y el “sonido” se enfoca en los sonoros como la ambientación, las conversaciones de los personajes, música, banda sonora, entre otros. Esta concepción de imagen y sonido puede ser utilizada de forma simultánea como un mismo relato, o pueden conservarse en su construcción independiente, a lo que se llamaría desde el medio una concepción “Audiovisual”.

La dimensión lúdica y narrativa, pueden también conservarse de forma integral o independientemente, No obstante, los relatos pueden separarse y contar independientemente, pese a su composición; a lo que se denomina como “Disonancia”, como medio para romper la armonía de estos 2 relatos en su composición simultánea. El exdirector creativo de “LucasArts-Ubisoft ” Clint Hocking, emplea el término “Disonancia Ludonarrativa”, al conflicto entre la narrativa del videojuego y sus mecánicas y reglas de juego, que contradicen la lectura y experiencia general de una Gameplay. Más adelante se expondrán como la “Consonancia” como propuesta narrativa en la “Ludonarrativa” y su contraparte “Disonancia”, pueden presentarse como enfoques del (Doble relato) dentro de la dimensión narrativa de la Gameplay.

Para finalizar este apartado y dar paso a la estructura de una Gameplay como modelo ludonarrativo, me veo en la obligación de exponer el discurso lúdico y el discurso narrativo, como dimensiones o bloques que convergen y tienen un grado de utilidad e importancia en ciertos tipos de videojuegos. Es por la sencilla razón, que no todos los videojuegos tienen un equilibrio de sus dimensiones lúdicas o narrativas, algunos que se enfocan en sus sistemas de

juego y otros en su relato e historia, pero los dos, independientemente mantienen signos audiovisuales que contribuyen a un determinado discurso y forma de relato.

6.2. Dimensión lúdica de la Gameplay

La dimensión lúdica desde el videojuego destaca los sistemas de juego como lo son las reglas, el diseño y disciplinas que se pueden considerar bases significativas de la experiencia para el jugador. Las disciplinas que adquiere el jugador son necesarias para avanzar en el videojuego y con ello el desarrollo y avance progresivo de la historia. Como ejemplo esta la Psicomotricidad, como la disciplina encargada de trabajar y valorar las facultades sensoriales, motrices, emocionales y cognitivas de una persona. El videojuego como medio audiovisual interactivo, necesita incorporar un movimiento físico del usuario, por medio de un dispositivo que conecte sus habilidades motoras son traducidas en movimientos y coordinaciones generales dentro del videojuego; estas pueden ser, equilibrio, lateralidad y ritmo en los personajes y escenarios. Marroquín (2018), en su trabajo de investigación sobre la psicomotricidad *"Manual de psicomotricidad fina y gruesa "ver, tocar y aprender" para la fundación Amigos de San Nicolás.*, presenta la propuesta “ver, tocar y aprender”, para concientizar y dar a entender la importancia que tiene la motricidad en el conocimiento y la planeación de acciones complejas. El jugador puede utilizar movimientos físicos pequeños y precisos mediante controles con palancas y botones o movimientos físicos grandes y complejos mediante cámaras y sensores de movimiento que se traducen en sistemas de comportamiento en los personajes, acciones y situaciones tan complejas como manejar un arma o luchar dentro de la ficción del videojuego.

6.3. Actividades de la Gameplay

La Gameplay cuando aborda acciones complejas como parte de las reglas de juego, se puede poner en relación con la noción de “actividad hábil” enfocada a alcanzar determinadas acciones para que sean efectivas y con ello alcanzar el objetivo del juego. Estas actividades pueden ser relatadas en la medida que el jugador inicia la actividad y logra el objetivo, el diseño de estas mecánicas se pueden dividir en 4 grupos según Pérez Latorre: Formas de redundancia, Formas de Variabilidad estructurada, Formas de variabilidad no estructurada y diseño de dificultad. En el videojuego se interpretan como actividades que el jugador debe conseguir por medio del sujeto que manipula; en el cine, estas actividades desarrollan en los personajes ciertas aptitudes y capacidades que más adelante pueden usar a su favor como “actividad hábil”, ya sea el caso de un entrenamiento arduo, el perfeccionamiento de un súper-poder o la creación de una herramienta, y aunque no parezcan primordiales al inicio de la narrativa, serán muy útiles o incluso vitales a medida que se desarrolla la trama; estas actividades se integran narrativamente con los personajes, la espacio-temporalidad, la diégesis y la enunciación.

6.3.1. Objetivos Redundantes vs Variables

Este apartado, Pérez Latorre (2012), muestra cómo estas mecánicas pueden ofrecer al jugador cierto grado de libertad, donde una “Gameplay cerrada” significa caminos rígidos a conseguir cierto objetivo o una “Gameplay Abierta” que hay diversos caminos para conseguir un mismo objetivo. Cabe resaltar que también influye la experiencia estética del jugador, donde las perspectivas artísticas en búsqueda de novedades o irregularidades con el tipo de obras (visuales, musicales, narrativas, audiovisuales y videojuegos) influyen en la posibilidad de asociarlo como redundantes o variables. Una “Gameplay abierta” se asocia a un conjunto de “condiciones de

victoria”, que corresponde a lograr dicho objetivo sin un orden secuencial; mientras que un “Gameplay Cerrado” se asocia a los llamados “scripts” que adoptan el lado opuesto, como son las “condiciones de fallo” por consiguiente busca acciones o acontecimientos para la derrota del jugador, y por ello articula un orden secuencial rígido. Estas mecánicas también presentan condiciones para “prohibir” o “permitir” acciones o eventos que limitan al jugador a adoptar una “obligación” para conseguir su objetivo de victoria o fallo.

6.3.2. Variabilidad estructurada

La variabilidad como Gameplay abierta y sin un orden secuencial predeterminado, corresponde a variedad de opciones y tomas de decisiones del jugador que se presentan en dilemas estructurados de “Oportunidades vs Riesgos”, que derivan en patrones tácticos/estratégicos como una oportunidad de equilibrio en las mecánicas de juego. Estas tomas de decisiones que el jugador enfocará, dependerá de una lectura al menos razonable, sobre qué opción es más oportuna y cual otra no, en el campo de la Gameplay Abierta.

Un ejemplo de ello puede evidenciarse en los videojuegos de estrategia, donde hay varias formas de conseguir el mismo objetivo, y se presentan en “oportunidades vs riesgos”; que el jugador debe adoptar en utilizar las unidades de forma “defensiva” u “ofensiva”. La postura defensiva presenta una oportunidad de construcción y mejoras defensiva a largo plazo, sin embargo, es muy vulnerable a corto plazo; por el otro lado está la estrategia ofensiva, que presenta la oportunidad de ganar rápidamente, sin embargo, tendrá debilidad a largo plazo.

Por otro lado, la variabilidad y el Gameplay abierto, no es sinónimo de un interés narrativo, ya que los videojuegos con un Gameplay cerrado y redundante puede ser interesante a nivel

discursivo. Este tipo de videojuegos pueden presentar coherencia discursiva en su mecánica rígida, monótonas, de solemnidad, predestinación e inevitabilidad.

Un ejemplo de ello puede ser el videojuego “Execution.exe”, un videojuego independiente con muy poco contenido. Apenas inicia el juego nos sitúa como francotirador con un punto de vista en primera persona, y el único objetivo para disparar delante de nosotros es una persona atada a un poste, cuando le disparamos se acaba la partida con un mensaje de “Game Over⁴”. Lo interesante es que cuando vuelves a abrir el juego, el personaje sigue muerto y seguimos en la postura de francotirador con una posición de contemplación ya que nada más podemos hacer.

Este videojuego nos presenta una Gameplay cerrada, pero con mucho valor narrativo y enunciativo, ya que nos interpela más que otros Shooters y envía un mensaje reflexivo sobre nuestros actos y el mismo medio.

En relación a la variabilidad de una Gameplay abierta y otra cerrada, rescato las anotaciones de Gaudreault & Jost (1995) y El relato es una secuencia doblemente temporal Cuadros (2013) sobre la disposición de la lectura audiovisual.

Todo relato pone en juego 2 temporalidades: por una parte, es de la cosa narrada y la otra deriva del acto narrativo en sí. Según Metz, conviene, pues, distinguir la “sucesión más o menos cronológica de los acontecimientos” y “la secuencia de significantes que el usuario tarda cierto tiempo en recorrer: tiempo de lectura para literario; tiempo de visión, para el relato cinematográfico. (Gaudreault & Jost, 1995, pág. 27)

Según Raúl Contreras (2013), expone una anotación de Bettetini (1996), sobre la disposición de la velocidad en la sucesión narrativa audiovisual. Esta perspectiva obliga al lector/espectador a adaptarse a una articulación temporal de la transposición de un lenguaje textual a un lenguaje

⁴ Game over es un mensaje tradicional en los videojuegos, que generalmente señala que el juego ha finalizado, ya sea con resultado negativo, o al haber concluido exitosamente la partida.

audiovisual. Esto implica que se regularían las condiciones de comprensión y disposición de la sucesión narrativa.

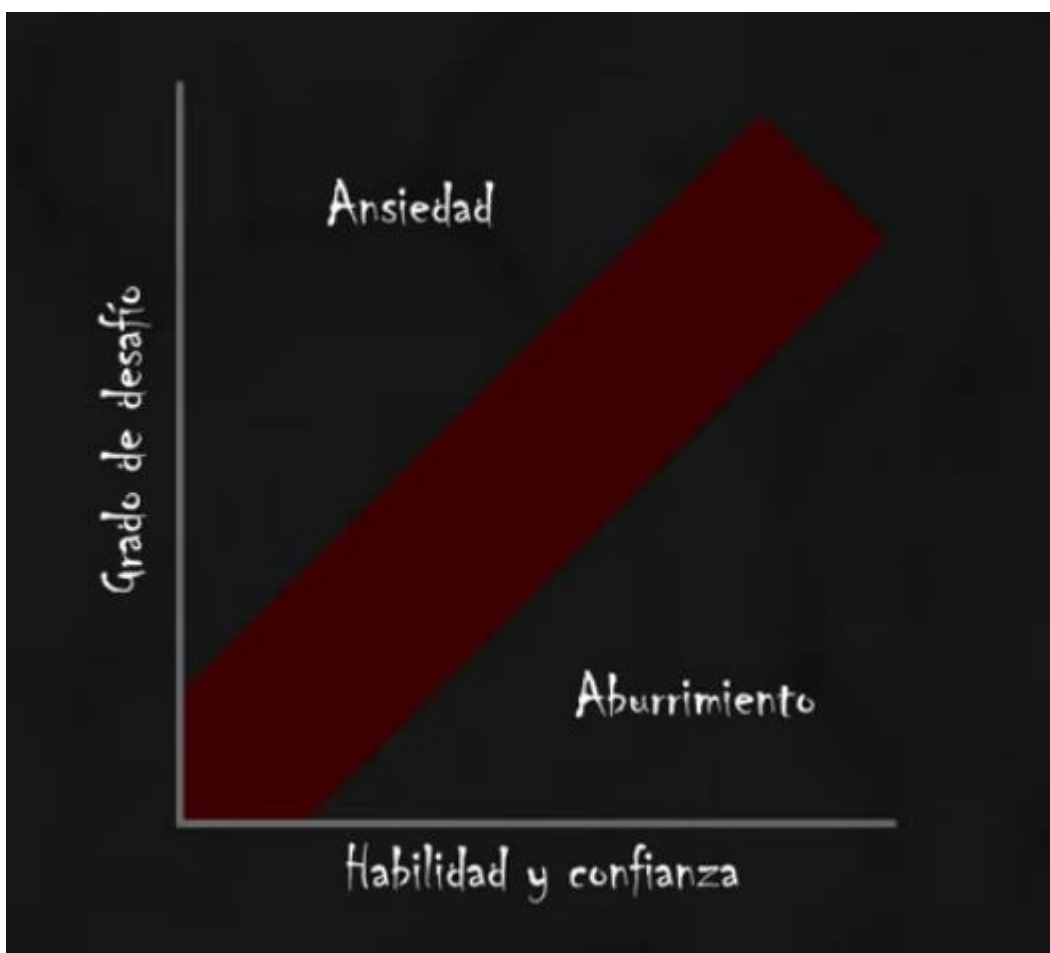
Encontramos en conjunto la preocupación del lenguaje audiovisual y su tiempo de visión, esto desde Gaudreault, implica otra perspectiva y forma de lectura, en este apartado se da interés y perspectiva del “plano” aislado e inmóvil, y el espectador no presenta un recorrido visual, además de una duración de tiempo única y obligada; este tipo de se conoce como relato desértico, y según la hipótesis nos presenta un punto de vista de reflexión. En comparación al videojuego “Execution.exe”, se presenta este relato desértico al posicionar al jugador en un único punto de vista, donde solo tuvo una eventualidad y el resto del juego se vuelve un acto contemplativo. Mientras que Contreras expone la preocupación de obligar al lector-espectador a estas disposiciones audiovisuales que se ven en supresiones y reducciones, las cuales están ligadas a una velocidad acelerada y con ello una distorsión de lectura. Expone además como las actuales generaciones agudizan cada vez más el modo de ver films por la velocidad comercial. Este problema también se ve en una Gameplay abierta, que, al tener más contenido, tendrá más decisiones en el jugador y con ello una respuesta más rápida. Una Gameplay abierta con muchas tomas de decisiones, implica también un reduccionismo de lectura que condiciona al jugador en decisiones rápidas.

6.4. Diseño de dificultad

La dificultad en los juegos y videojuegos se presenta como el reto que los jugadores como parte fundamental de la experiencia lúdica, esta se puede matizar en “compleja” o “simple”, “retadora” o “sencilla”, “más relevante” o “menos relevante”, pero lo que se discute es la adquisición de conocimiento como una curva de aprendizaje y con ello una curva de dificultad. Según Pérez Latorre (2012), considera la dificultad como un aprendizaje, que se debe manejar

con un mero perfeccionamiento de una tarea determinada, donde la destreza del jugador se pone a prueba y va creciendo con sus logros a medida que avanza. Dicha curva de aprendizaje se considera como una curva de tensión lúdica general, donde en parte está el diseñador del videojuego la experiencia de juego y la de un componente de reto adecuado.

Para conceptualizar más a detalle la tensión que se presenta en la experiencia lúdica, se expone la “teoría de experiencia optima o Flow” de M.Csicszentmihaly; que busca resolver el problema entre el aburrimiento como (exceso de simplicidad) y la ansiedad y frustración (por exceso de complejidad), que lo ha definido como “estado de flujo”.



⁵Imagen de grafica de la dificultad

La imagen presenta gráficamente la teoría de “flow”, y es el estado de concentración que el sujeto puede al realizar una actividad o situación en la que se encuentran, entre varias como el deporte, los juegos de mesa, las artes plásticas, los videojuegos, o cual otra actividad donde no se sienta inútil y tenga la experiencia necesaria para ejecutarla. De este modo se desbloquea el auténtico potencial de la actividad, que en este caso es el videojuego y su dificultad, donde el jugador se mantiene en la zona (Línea roja en el gráfico), que puede seguir aumentando su atención y con ello la dificultad; creando una especie de “clímax” lúdico. Por otro lado, el grafico también presenta desde la perspectiva del juego “el aprendizaje de reglas (estados iniciales y del mundo)” y “el incremento de dificultad”; donde las reglas de aprendizaje son “estados iniciales” que encubren en el aspecto de “tutorial”, y el incremento de dificultad como “estados finales”, que evalúan las aptitudes conseguidas en el tutorial y en todo el desarrollo del jugador.

Pérez Latorre (2012), muestra otro aspecto que se debe tener en cuenta, como el uso apropiado de la curva de aprendizaje y la experiencia óptima “flow”, donde el Sujeto/Jugador, debe adaptarse al nivel de dificultad del entorno de juego y sus eventualidades e incrementos, pero no al revés; ya que estas desbalancearían el desarrollo del juego y su diseño “espacio-temporal” además de su “diégesis”. Desde otro punto de vista lo comparare con el lenguaje audiovisual, donde el estado de “Flow”, es la atención óptima para disfrutar el film como una especie de clímax. Dicho estado solo se podría si el espectador se adaptara correctamente al desarrollo de la trama y sus eventualidades, y no es al revés; que en éste caso sería absurdo que un film se adaptara al estado de interés del espectador, pero fuese así, rompería drásticamente

⁵ M.C., & J.A. (2019, 17 abril). Grafica de Flow [Captura de pantalla]. La dificultad en los videojuegos. <https://www.youtube.com/watch?v=rnglNZZGh-s&t=610s>

con el diseño espacio-temporal y su diégesis, un ejemplo exagerado puede ser, que un film inicie teniendo un contenido drástico y fuerte con un espectador que tiene poca experiencia con este tipo de contenido, lo que hace al film es adaptar su contenido a la experiencia del usuario, para que no se aburra ni tampoco le genere ansiedad.

6.5. Dimensión narrativa de la Gameplay

La dimensión narrativa de la Gameplay se diferencia de la dimensión lúdica, por aplicar una narrativa canónica, que se orienta en contar un relato enfocado a (historias o tramas) que se ajusta en su mayoría de veces a las condiciones del texto literario, sobreponiendo la historia o trama a las mecánicas lúdicas, ajustándolas con relativa independencia, lo que determina si un videojuego es “mas” o “menos” narrativo. Pérez Latorre (2012), La dimensión narrativa del videojuego, también es la base discursiva para poder contar una historia al jugador, por medio de niveles, episodios, escenas, misiones, entre otras, que se engloban en un “arco narrativo global” en macro o micro dimensiones, de un videojuego. Cada una de estas “rutas” narrativas, dan sentido a la Gameplay del jugador y la historia que nos quiere contar el videojuego; sin embargo, la dimensión narrativa depende muchas veces de la “habilidad” o interés” del jugador, para explorar completamente y a profundidad este “arco narrativo global”.

Este “arco narrativo global” que ofrece el videojuego, encadena pequeños “micro relatos” en función narrativa de un acontecimiento, acción o rol circunstancial, que define el cambio de una acción a una transformación. Ejemplo de ello puede evidenciarse en “no tener” cierto “objeto” para avanzar en la trama, que desencadena en buscar dicho “objeto” en diferentes acciones dentro del “micro relato “y termina en “conseguir” dicho “objeto”, al completar esta acción/transformación, se puede continuar con la trama general. (Pérez Latorre, 2012).

Pérez Latorre estructura la narrativa del “arco narrativo global”, y presenta modelos estructurales “lineales” y “no lineales”, que definen dos niveles de narratividad: Un nivel macroestructural o “profundo” y un nivel microestructural o “Superficial”. Dichos modelos estructurales se relacionan por los niveles de la “historia” y “argumento” en el videojuego, donde no todas las acciones del jugador aportan a la historia, y las que sí aportan es porque guardan una intención argumental detrás; esta idea se profundizará más adelante en la dimensión argumentativa. En paralelo, dichas acciones que aportan o no aportan al desarrollo narrativo, pueden presentarse como “narrativamente esenciales”, que son obligatorias “lineales” y “narrativas contingentes” que no son obligatorias, pero presentan mayor espectro de posibilidades “no lineales”. Estas estructuras se verán afectadas por las acciones del jugador, lo que puede hacer que una Gameplay sea “Superficial” o “Profunda”, donde la “superficial” se enfocará en el relato fundamental, y el relato “profundo” buscare recolectar, todo tipo de narrativas “lineales y no lineales” con el fin de conseguir la mayor información posible del espectro narrativo.

Ya para terminar, con la estructura narrativa de una historia en el videojuego, se presenta el “Hipertexto” como diseño narrativo “no secuencial”, que permite direccionar las acciones del jugador a diferentes finales y posibilidades narrativas. Esta estructura está organizada por “episodios, capítulos y bloques narrativos, que se irán “desbloqueando” a medida que el jugador supere ciertas “acciones decisivas” y “acciones esenciales”; éstas permitirán o restringirán el acceso a narrativas posteriores o anteriores a la actual, lo cual genera cierto grado de “actualización narrativa”. Este modelo narrativo de “acciones decisivas” y “acciones esenciales” lo plantea. Pérez Latorre (2012), para dar lugar a múltiples formas de posición temporal y espacial, es decir, pueden posibilitar múltiples finales narrativos o acciones decisivas en la

historia. Esto depende del nivel de complejidad o sencillez narrativa que dispone el videojuego, que ramifica los acontecimientos “esenciales y decisivos” y posibilitan a nivel profundo, un modelo multilínea narrativa dentro de una Gameplay.

6.6. El videojuego como mundo narrativo

La relación entre el sujeto y el entorno, profundiza muchas estructuras narrativas y fundamentan los objetivos de los personajes en la historia. El entorno también participa de varias dimensiones sociales, culturales, naturales, etc.).

En el videojuego, el mundo participa como otra dimensión narrativa, ya que pueden tener su propia estructura, independientemente en algunos casos a la dimensión narrativa de la Gameplay de un jugador, Pérez Latorre (2012), explica como el diseño del videojuego y su mundo puede apartarse o integrarse al diseño de la Gameplay del jugador:

Así como el «autor» de un videojuego es el diseñador o el equipo de diseño que crea directamente el sistema de juego e indirectamente la Gameplay que este promueve, el «autor» de una serie televisiva es el creador o equipo de creadores de la serie, que definen directamente el mundo narrativo y a menudo solo están indirectamente involucrados en los episodios que derivan del mismo; estos suelen ser delegados a un equipo de guionistas bajo supervisión de un story-editor. Se podría decir que los creadores de la serie diseñan unas «reglas de juego» y los guionistas «juegan la partida» (Pérez Latorre, 2007: 117-119).

Una experiencia personal que tuve en la (Colombia 4.0-2019) en Corferias, Bogotá-Colombia, en la jornada de videojuegos que participe de la charla (Narrativa en los videojuegos), dirigida por Rosa Dachtler, quien es diseñadora narrativa no lineal de videojuegos como Battlefield V-2018 y Sea of Solitude-2019. Presenta su experiencia al incluir narrativa en videojuegos que tienen poco texto y solo disponían del entorno y el mundo diseñado por las reglas de juego. Explica la como historia en un videojuego no se limitaba a la sucesión de misiones u objetivos, sino que también la historia se generaba en como los jugadores interactuaban con el contenido del mundo, como oportunidades para contar una historia a través del entorno y que no están en el guión, al mismo tiempo, que el videojuego es la integración de la postura narrativa de un jugador, un escritor y un diseñador. En relación a la idea de la autora, Pérez Latorre (2012), explica como la narración/trama tiende a desarrollarse hacia una serie de acontecimientos, el mundo narrativo tiende a desarrollarse a través de la expansión progresiva del mundo representado y la información relativa de dicho mundo.

6.7. Dimensión espacio-temporal

Una de las cualidades que se deben tener de cuenta como estructura categorial y como forma que identidad de una historia, es la relación espacio-temporal, como dos conceptos inseparables que organizan la ubicación de un objeto, cuerpo o personaje en un plano espacial, y de un plano temporal como la cualidad que pertenece al tiempo o sucede en el tiempo.

Genette (1998), atribuye a la narración los planos espacio-temporales, cuando habla de la focalización, como una instancia narrativa que atribuye a un personaje (focalizado) o un personaje (focalizador), exponer una instancia de posición que revela información al lector del campo y punto de vista. Otro aspecto que rescato del autor, son los modos narrativos que se

emplean para regular información y situar al lector en un tiempo/modo/voz, que retoma con el estudio de las focalizaciones y plantea en diferentes ejemplos con el uso de las elipsis, como formas de supresión de algún acontecimiento dentro de la linealidad temporal del relato o la historia.

Por otro lado, desde el lenguaje cinematográfico, Gaudreault & Jost, exponen dos capítulos aparte, presentando las características del espacio del relato y la temporalidad narrativa en el cine.

El autor desde el espacio, lo describe como una característica indefinible de la narración que unifica la imagen espacial, con las acciones del relato y el contexto en el que ocurren. En el cine, se presenta una sincronía de presentación con elementos informacionales, que se encuadran en una serie de acontecimientos que constituyen la trama de la historia. En términos narrativos, el lenguaje del cine permite un orden a la vez espacio-temporal, como una diversidad de formas espaciales donde el espectador está en constante mediación entre diferentes planos, espacios, y tiempos. Estas mediaciones, también dotan de significado a las diferentes figuras narrativas, como el narrador, los personajes y el espectador, estableciendo así una identidad espacial, que contribuye para avanzar en el relato y conectar de diferentes formas con la trama fílmica. (Gaudreault & Jost, 1995).

Desde la temporalidad narrativa, el autor inicia presentando una comparación con la fotografía, donde la fotografía presenta “lo que pudo haber-estado-ahí”, y el cine se aproxima más a la sensación de un “estar hay en vivo”. Se apoya en la idea, que la imagen cinematográfica, solo conoce un único tiempo, y es que el cine “todo está en presente”, pero es debido a la actividad de recepción del espectador. Así, la imagen fílmica, daría la sensación que

toda acción estaría en “directo”, ya que se actualiza y conserva la huella de un acontecimiento pasado. El tiempo ante la cámara, nos muestra el plano de un acontecimiento mientras está transcurriendo en un plano temporal; pero se pregunta el autor, sobre cómo nos podemos orientar en el relato, en estas construcciones discursivas del tiempo. Para ello, explica la doble temporalidad, como un concepto básico para entender el relato como dos temporalidades, en las que convergen el contexto de un universo construido por ficción y la diégesis, como el hecho de definir el lugar cronológico de la historia. Esta construcción temporal articula un orden, una duración y una frecuencia. Donde el orden, es la sucesión de acontecimientos que supone la diégesis, y su aparición en el relato, la duración es el ritmo narrativo que deben tener los acontecimientos en la diégesis y el tiempo que se tarda en narrarlos. Y la frecuencia, como el número de veces que se repite un acontecimiento y que también sobreviene en la diégesis.

El lenguaje del videojuego, por otro lado, integra las características espacio-temporales que expone Gaudreault, que cambian al integrar el plano Ludonarrativo y el jugador como sujeto que activa o cancela dichos acontecimientos progresivos y narrativos, por medio de sus acciones. Si el cine para Gaudreault, era una sensación próxima de “estar en vivo”, yo considero que el videojuego da un paso más allá por el sistema interactivo, y obliga al jugador en pensar y desarrollar una acción, se asemeja a la sensación de “lo que puedo estar haciendo”, como esa necesidad de actualizar y modificar lo que está en pantalla, con la pregunta de ¿Qué puedo hacer en este videojuego? Como una invitación a probar, experimentar y reto del mismo jugador con el videojuego.

6.8. Dimensión descriptiva

La descripción, es dar a explicar de manera detallada u ordenada, una serie de cualidades que pueden tener un objeto, persona, lugar, etc.; con el fin de ambientar y recolectar la mayor

información posible, para definirlo y conocer sus rasgos correspondientes. Este proceso descriptivo aporta a la narración un enfoque característico, que permite seleccionar los detalles más importantes del objeto que se va a describir, para situarlo en un espacio, compararlo con otros elementos, cambiar la perspectiva del relato y definir los rasgos que lo distinguen.

Philippe Hamon (1981) en su obra *Introducción al análisis de lo descriptivo*, expone la descripción como un proceso capaz de modificar los niveles de extensión y expectativa del lector, permitiendo enfocarse en estructuras semióticas superficiales y profundas. Para la narración, lo explica de la siguiente manera:

En una narración, el lector espera contenidos que puedan deducirse en mayor o menor medida; en una descripción espera la declinación del surtido léxico, de un paradigma de palabras latente; en una narración, espera una terminación, un terminus; en una descripción, espera términos. El apela entonces a la competencia léxica del lector más que a su competencia “sintáctica”. En el sentido más general de este término. El sistema descriptivo es, pues, explicación (ex-plicare), despliegue de una lista a la espera en la memoria del lector, agotamiento o más o menos saturado de una suma, más que una puesta en correlación de contenidos binarios complementarios. (Hamon, 1981, pág. 49)

Genette (1998), no presenta en sí el término de la descripción. Sin embargo, hace un estudio a los puntos de vista de la información y focalizaciones selectivas, que aportan a la posición del lector, de los personajes y sus situaciones. Estos rasgos caracterizan una descripción narrativa, al categorizar de manera ordena la información y aplicarla al relato, con un fin detallista y esencial para contribuirlos a una idea. (Genette, 1998, págs. 50-54)

Gaudreault & Jost (1995), también aporta elementos descriptivos al lenguaje audiovisual.

Donde se traducen los signos literarios de las palabras, a una simultaneidad entre la imagen y el

sonido. Esta incorporación de elementos, dota de mayor información al acompañarlos por medio de planos y acciones, que permite nuevas dimensiones espaciales al posicionar al espectador como un narrador que puede interpretar y describir los elementos que están presentados.

6.9. Dimensión argumentativa

La argumentación es un macro-acto de habla que tiene como fin o bien persuadir, convencer y defender una idea de un destinatario por medio del uso de razones, que justifiquen una postura.

Adolfo Gómez (1985) en su obra *Argumentación y petición de principio*, caracteriza la argumentación como un estudio teórico que busca mostrar las diferentes perspectivas y puntos de vista de la argumentación en su proceso progresivo histórico, necesariamente no lineal, expuesto a los cimientos expuestos y dispuestos de la crítica, el argumentar es un acto lingüístico complejo que transmite el acuerdo de convencer, por medio de una premisa.

El argumentar pretende que el otro cambie de opinión, que el destinatario resulte persuadido para que cambie sus convicciones y se conforme al conjunto de razones que presenta el argumentador, y con frecuencia lo logra que el otro pase a la acción.

Cuenca (1995) en su obra *Mecanismos lingüísticos y discursivos de la argumentación*, presenta la argumentación como un fenómeno discursivo complejo, que busca el objetivo de convencer al receptor sobre unas ideas o tesis, adoptando una posición discursiva que pretende transmitir y orientar la información, hacia un tipo de conclusión.

Uno de los puntos de vista que plantea y que apoya la forma discursiva como está construido un argumento, se basa en los principios de la (retórica), como una disciplina que proporciona herramientas y técnicas de expresión, con el fin de construir un discurso persuasivo, capaz de convencer con el uso de la palabra.

Para Aristóteles en su ensayo (Retórica), “la retórica es un conjunto de reglas o principios que se refieren al arte de hablar o escribir de forma elegante con corrección, con el fin de deleitar, conmover o persuadir”. (Aristóteles, 2020)⁶

La retórica, aunque parezca una forma de persuadir y de controlar el punto de vista de otro, su empleo positivo es organizar un discurso de manera apropiada para poder presentarlo, dialogarlo y buscar otras alternativas de comunicación.

Díaz (2014), en su texto “*La argumentación escrita*”, describe este nuevo uso de la retórica para un estudio modal discursivo como la narración, la exposición, la descripción y el dialogo:

La retórica, tal como es concebido modernamente, no es considerada por los especialistas en la materia como un anacronismo. La moderna retorica no es un conjunto de figuras del lenguaje cuyo propósito es lograr determinados efectos estilísticos y estéticos, sino más bien todo un sistema dialectico de búsqueda, de interpretación; un proceso de preguntas y respuestas y de organización de contenidos necesarios para todo tipo de discurso. El nuevo enfoque se ocupa, además de los medios formales y de las estrategias que le permiten al escritor orientar sus textos, y que igualmente le permitirán al lector construir su propia interpretación. La nueva retorica no tiene como meta enseñarle a nadie lo que debe decir, sino hacer explícito el proceso de argumentar, de producir e interpretar textos. (Díaz, 2014, pág. xvi).

6.10. Personajes

Los personajes son elementos narrativos que pueden representar y llevar a cabo, las acciones contadas en el relato. Por medio de los personajes, se integra la diégesis y el espacio-temporal

⁶ Recuperado del libro (La retórica), en la pagina web de libros gratis: <https://www.elejandro.com/libro/retorica/aristoteles/1158>

donde se va desarrollando la historia, por medio de eventos y acontecimientos que pueden ser reales o ficticios. Los personajes representan también un sujeto, que puede considerarse humano, animal, objeto, entre otros, que disponga una relevancia protagónica, colectiva o ambiental dentro de la historia. Por otro lado, la comprensión como sujeto dentro de la historia, señala que también que hay actuantes, que contribuyen en la construcción de situaciones y eventos dentro del relato.

El personaje según Vladimir Propp (1928), en su obra *“Morfología del cuento”* representa una funcionalidad dentro de un orden atribuido por la historia, esta funcionalidad permite atribuirle signos culturales que definirán una identidad al personaje y a la estructura del relato. Su exposición y existencia dentro de la historia, no significa siempre que exprese una acción, ya que también cuenta la significación que posee en función al desarrollo de la intriga.

Una idea similar sobre el personaje, la expone Paúl Ricoeur (1996) en su obra *“Si mismo como otro”*, en la que aprecia la identidad de un relato en la construcción del personaje:

La persona, entendida como personaje de relato, no es una identidad distinta de sus experiencias. Muy al contrario: comparte el régimen de la identidad dinámica propia de la historia narrada. El relato construye la identidad del personaje, que podemos llamar su identidad narrativa, al construir la historia narrada. Es la identidad de la historia la que hace la identidad del personaje. (Ricoeur, 2003, pág. 147).

En relación a las dos ideas propuestas sobre el personaje, se entiende narrativamente como un elemento que define la historia y con ello una identidad. La relación que tiene el personaje y la historia es dinámica, variante y puede interpretarse como un cambio que afecta a uno, puede repercutir en el otro.

La perspectiva que adopta el personaje en la historia, también representa la función e importancia en la trama, donde el protagonismo de un personaje, implica un enfoque en concreto y que la historia pueda girar alrededor de él. Mientras que un enfoque menor como el de los personajes secundarios, representa menor grado de interés que el protagónico, sirve para complejizar eventos y acciones en la historia y también pueden ser el soporte para que los personajes centrales y la historia tengan un sentido. Por último, están los personajes “fugaces” o “de fondo”, que pueden aparecer en la narrativa, y cuya importancia es menor, a tal grado que terminan desapareciendo o que se utilizan como elementos recursivos para significar un evento en la historia.

Cuadros Raúl (2016), en su libro *Los otros de la ciencia ficción: transposiciones de la literatura al cine*, expone las ideas argumentativas y descriptivas de los personajes, en los textos narrativos, como la construcción significativa de metáforas que problematizan un fenómeno presente en la sociedad actual. Esta caracterización de los personajes, hace ver rasgos ideológicos, jerárquicos, políticos, entre otros, que determinan un comportamiento coherente con discursos y valores que representan una condición humana y rasgos de la sociedad.

Este elemento, no solo comprende al personaje como un elemento discursivo, sino que también confronta al lector de los eventos ficcionales del personajes con los eventos y problemas diarios de su vida actual.

6.11. Diégesis

En la narración, la diégesis es todo lo que existe en la historia y que define el tipo de mundo de ficción en el que se relacionan los personajes, los lugares, los acontecimientos, los eventos, entre otros. La diégesis sirve para ubicar al lector dentro de este universo o mundo, el

cual recibe el nombre de universo diegético. Las situaciones, eventos y acontecimientos tienen una lógica dentro de este mundo diegético, que corresponden a las dimensiones temporales, espaciales y los personajes que se cuentan dentro de la historia.

La diégesis constituye un mundo ficticio o no, que se diferencia de otros mundos al tener sus propias cualidades, las cuales se corresponden con la lógica del género en el que se inscribe la historia. Un ejemplo puede ser, el mundo ficcional de un bosque, si la narrativa es de género (romántico), el bosque se presentará elementos de exaltación y belleza, pero si su narrativa es del género (terror) el bosque será lúgubre, misterioso y presentará elementos de miedo y supervivencia. Genette (1998), define el concepto de diégesis de la siguiente manera:

Esta distinción entre “diégesis” y acción puede sorprender, pues con frecuencia se consideran estos dos términos sinónimos: así ocurría, al menos de facto, en el índice terminológico de Figuras III [...]. En compensación, para el adjetivo diegético, yo indicaba de una manera más precisa: ‘en el uso corriente, la diégesis es el universo espacio-temporal designado por el relato’. Uso corriente era un poco optimista, pero la precisión universo espacio-temporal me parece hoy muy útil. La historia contada por un relato o representada por una obra de teatro es un encadenamiento, a veces, más modestamente, una sucesión de acontecimientos y/o de acciones; la diégesis, en el sentido en el que lo ha propuesto el inventor del término (Etienne Souriau, si no me equivoco), y en el que yo lo utilizaré aquí, es el universo en el que sucede la historia [...] (la historia está en la diégesis). (Genette, 1989, p. 376).

Los aspectos narrativos pueden relacionarse con la diégesis de diferentes maneras, así por ejemplo un narrador puede ser, intradiegético o extradiegético, donde el narrador intradiegético, puede ser un narrador interno o protagonista de la historia contada, y un narrador extradiegético,

se posiciona al exterior del mundo de la historia contada. Solo este cambio de posición de un narrador, puede cambiar la perspectiva de la historia contada.

Dentro de un universo diegético, se utilizan signos para la construcción de una identidad, Cuadros Raúl (2016), señala que dentro de la diegésis ficcional, los códigos icónicos que se presentan, corresponden a la construcción de imágenes representativas y semejanzas con la realidad. Esto corresponde a un ejercicio mimético y de representación. Un ejemplo puede ser que dentro de la diégesis (la rutina), que corresponde a una actividad humana y social, que dentro de la historia puede corresponder como elemento narrativo.

7. ANÁLISIS Y CARACTERIZACIÓN DE ELEMENTOS ESPECIFICOS

7.1. Narración- cine y videojuegos

La convergencia del videojuego a nivel transpositivo con otros lenguajes y medios es muy amplia para señalar a todas y cada una que se integran en el videojuego, sin embargo; la narración como un punto en común, presenta en el videojuego la unión de los apartados audiovisuales y los interactivos, que serían los sistemas y mecánicas interactivas; aunque no parecen tener un sentido narrativo; Pérez Latorre (2012), otros ámbitos hacia la ludología, presenta una serie de precedentes teóricos que vincula la semiótica y la narratología con el modelo lúdico, como las mecánicas y reglas de un videojuego, que se integran en lo narrativo, más aun en las propuestas de escena y estética audiovisual. Dicho de otra manera, una mecánica lúdica tan simple como, correr, saltar, atacar o disparar, pueden tener gran valor narrativo en los acontecimientos y desarrollo de la historia. Un ejemplo muy interesante sobre este uso de mecánicas como medio narrativo es el videojuego Undertale (Fox, 2015), donde el creador toma en cuenta las acciones lúdicas del jugador durante las batallas contra los monstruos, estas se dividen en dos, (Luchar o Hablar); si el jugador elige a lo largo de su aventura la opción de Luchar, la historia asumirá que eres un jugador agresivo y cambiara los eventos narrativos a solo , pero si el jugador elige Hablar a lo largo de su aventura, conocerá más a sus rivales, podrá acabar de las batallas de formas pacíficas y la historia cambiara su final.

Cuando la narrativa traduce el sistema de signos de otros lenguajes a un videojuego, no solo los integra, sino que también se pregunta y busca representar, como el jugador puede explorar estos eventos, por medio de experiencias interactivas; donde las acciones de los protagonistas,

personajes, del narrador, incluso, del mundo como espacio y personaje, pueda traducirse en sensaciones, experiencias, vivencias, de un medio digital (Online) a uno desconectado del videojuego (Off-line). Este tipo de proceso se conoce como simulación, y busca reproducir sensaciones físicas, que amplían los modelos narrativos de otros lenguajes a que el jugador pueda explorarlos. Un ejemplo de ello puede evidenciarse en un videojuego de carrera, donde el jugador percibe la velocidad del vehículo, también percibe el entorno y su rol como conductor.

Este tipo de experiencias lúdicas o mecánicas de simulación, tienen un soporte audiovisual, que muchos pueden converger e interpretarse, con el fin de traducir una situación narrativa.

Ahora, la historia o trama no vienen por si solas en un videojuego, tienen como antecedente al igual que muchos otros lenguajes un guion; y el guion del videojuego cuando se trata de narrar o contar una historia, busca explorar hasta cierto punto las decisiones del jugador como sujeto que avanza a medida que se adapta a las mecánicas de juego. Este avance está condicionado por como el jugador cuando logra adaptarse, pero el hecho de adaptarse también participa a otros aspectos que también condicionan el guion. Entre estos aspectos destaco, la tecnología y su posición espacio-temporal.

La tecnología condiciona los detalles de un guion en el videojuego, a presentar los límites técnicos audiovisuales e interactivos que puede soportar y que se han explorado hasta la fecha, es decir, los avances tecnológicos a las que está ligado como objeto cultural dentro de un espacio y tiempo histórico. Al igual que el cine, que tuvo sus limitantes tecnológicas que marcaron una forma narrativa que se vio condicionada a los modelos culturales de la época. Una de estas características en el cine, es el cine mudo, que no cuenta con sonido y consistía únicamente en el apartado visual. En ocasiones para zanjar estos problemas técnicos, se añadían subtítulos o carteles para aclarar las situaciones a los espectadores, o introducir de forma externa al film,

música orquestada para exponer las situaciones y eventualidades. En el videojuego pasa algo similar, pero también está el apartado interactivo y audiovisual. Un ejemplo de ello está en el salto tecnológico que dio los videojuegos en gráficos 2D a 3D. Este cambio no solo se dio en la perspectiva y estética de los videojuegos en la época, sino que también permitió a los desarrolladores explorar de otras maneras la relación con el entorno y el jugador; la saga de videojuegos *The Legend of Zelda*-Nintendo, presenta este cambio del videojuego *The Legend of Zelda: A Link to the Past* (Miyamoto & Tanabe, 1991) a su siguiente entrega *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (Nintendo, *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, 1998), por un lado, la entrega de 1991, sigue la narrativa del héroe en gráficos 2D con un sistema de desplazamiento lateral y una perspectiva aérea. Mientras que la siguiente entrega de 1998, sigue con la narrativa del héroe en gráficos 3D, con un sistema de desplazamiento tridimensional y se incluye una perspectiva en tercera persona. Ahora, las acciones y eventualidades de cada juego no son las mismas, aunque compartan el mismo sentido de trama narrativa o historia, el 2D en la saga permitió la base del mundo y de la saga, varios detalles que no podía explorar se dejaban a la imaginación de los jugadores, y el 3D ofreció profundidad, tanto en la exploración como en la narrativa. Los detalles que antes no se podían explorar, ahora son definidos y tienen más detalles, la perspectiva del personaje y el mundo conecta rápidamente con el jugador por el parecido que tiene fuera del videojuego.

Otro detalle que cabe aclarar del guion de un videojuego, es la forma no lineal de contar las historias y los diferentes segmentos de experiencia que tiene en conjunto el videojuego, este sistema se define como *Gameplay*, Pérez Latorre (2012) la define como: (experiencia prototípica de juego en relación con un objetivo o estado terminal determinado), que son unidades narrativas que no corresponden necesariamente a un orden secuencial predefinido. La unidad de *Gameplay*

se sitúa en un espacio intermedio entre (Game) sistema de juego y (Play) espacio global de la experiencia de juego.

La noción de Gameplay, es un sistema dinámico de juego que solo se activa cuando el videojuego está en marcha hacia un determinado objetivo. El término de la Gameplay es básico para analizar cualquier narrativa o conjunto de módulos de un videojuego, que se representa como (misiones o niveles). En comparación al cine, el film también presenta este conjunto narrativo, pero por (capítulos o escenas), que están marcados por una sucesión de planos que se integran bajo una línea argumental. En el videojuego, la línea argumental se define si el jugador coopera con las reglas y convenciones que el juego sugiere, dicho de otra manera, la diferencia radica entre jugar siguiendo o no las reglas y respetando o no sus convenciones. Un ejemplo de seguir o no determinada Gameplay, está en los videojuegos que integran una trama y al mismo tiempo una serie de niveles, donde el jugador puede tomar la decisión de explorar a fondo la trama del nivel, antes de pasar al siguiente, o decide saltarse la trama y pasar directamente al siguiente nivel, enfocado únicamente los objetivos determinados.

7.2. Dimensión lúdica de la Gameplay

Según Pérez Latorre, la Gameplay define la forma de jugar y el camino que toma el jugador con el objetivo de ganar, pero la Gameplay para muchos videojuegos y más enfocados a la lúdica, son “abiertos” y consideran muchas formas de ganar, que provee el juego y sus reglas. En este sentido de las diferentes formas de ganar, se deben considerar dos criterios diferentes, una que está determinada por las reglas y otra que no lo está:

- a) Criterio de “eficacia” o del “jugador racional”- determinado por las reglas
- b) Criterio del “Lector modelo”- no está determinado por las reglas

El criterio (a) de eficacia o jugador racional, es una delimitación de la Gameplay y se asocia a la Teoría de los juegos y el comportamiento económico (Morgensten y Von Neumman, 1944). Según la teoría, la experiencia del usuario en un determinado juego es altamente predecible si se asume que todo jugador tiende a buscar, generalmente, la opción más beneficiosa para sí mismo dentro del juego. Las decisiones del jugador Y el criterio (b) el lector modelo, de Umberto Eco (1981) de su libro *Tratado de semiótica general* (Eco, 2000), el usuario al conocer las convenciones predecibles, inducirá a adoptar derivas interpretativas en lugar de otras posibles, que deriva en estrategias textuales.

En otras palabras, el lector/jugador, al conocer las mecánicas y conocer las convenciones del videojuego, interpretara la manera convencional de una Gameplay, y adoptara derivadas posiciones fuera de las convencionales. En videojuego se presentan como hacer “trampa” o que no obedece las reglas de juego. (Pérez Latorre, 2012, pág. 53).

Vinculo esta idea del lector modelo con el filósofo y sociólogo, Edgar Morín en su obra *La epistemología de la complejidad*, que presenta la complejidad que tiene el hombre para desvincularse de una forma marcada de pensamiento:

El pensamiento complejo no es el pensamiento completo; por el contrario, sabe de antemano que siempre hay incertidumbre. Por eso mismo escapa al dogmatismo arrogante que reina en los pensamientos no complejos. Pero el pensamiento complejo no cae en un escepticismo resignado porque, operando una ruptura total con el dogmatismo de la certeza, se lanza valerosamente a la aventura incierta del pensamiento, se une así a la aventura incierta de la humanidad desde su nacimiento (Morín, 2004, pág. 440)

Así, en el videojuego, el jugador racional, es aquel que se guía por una forma de pensamiento y acción ya programada en el videojuego, mientras que el jugador lector modelo, se arriesga a explorar las diferentes formas de pensamiento que nacen de la incertidumbre.

Ahora, para ejemplificar los 2 criterios de lectura de una Gameplay, se expondrán varios ejemplos de cómo los videojuegos pueden cumplir o no estos casos.

Como primer ejemplo se expondrá un “Shooter⁷ en primera persona”; el objetivo de la partida es que el jugador derrote a los demás jugadores en un campo abierto, y el jugador derrote a los demás, sobreviva y consiga la victoria. La opción más beneficiosa y divertida sería salir en busca de los demás adversarios, esquivando balas y adoptando los mejores reflejos durante la partida. Pero también se puede ganar, si el jugador se queda oculto asumiendo un papel de “francotirador” en un espacio estratégicamente posicionado y esperando calmadamente a que los jugadores pasen al frente de su mira para dispararles.

Estas 2 actitudes que el jugador adopta frente a las mecánicas que ofrece el juego son una activa y otra pasiva. Por un lado, está el jugador que sigue las normas y el propósito para las que el videojuego fue creado; Pero el segundo se aparta de esas mecánicas de acción y adrenalina, tanto que su forma de comportarse en el juego, no es compartida por los demás, ya que se consideraría trampa o una posición de “camping⁸” o “campero”, el cual busca ganar por medio del sigilo y resguardar al personaje/jugador durante mucho tiempo hasta ver una oportunidad.

El segundo ejemplo es el videojuego *Deus Ex* (Ion Storm, 2000), donde el jugador controla el personaje de un agente policial futurista, que en su repertorio lleva varias armas y minas de proximidad⁹. Los diseñadores crearon las minas con el fin de enfrentar

⁷ videojuegos de disparos, tiros o shooters

⁸ Campero es un peyorativo utilizado en juegos de tiros para referirse a los jugadores que, en vez de moverse por el terreno de juego, se quedan estáticos (acampados) en un punto estratégico desde el que eliminar al resto sin poder ser abatido.

a los terroristas, pero algunos jugadores descubrieron un posible uso para las minas de proximidad y se trataba de aplicarlas como escaleras improvisadas para sobrepasar los límites escenográficos pensados por los diseñadores. (Pérez Latorre, 2012, pág. 56)

Y como tercer ejemplo están los populares “speedrunners”⁹, que buscan superar los videojuegos en el menor tiempo posible para batir récords a nivel mundial; donde una de sus modalidades es la utilización de glitches o Bugs¹⁰, o errores de programación que los desarrolladores descuidaron y son utilizados por los jugadores para romper y salirse de los límites del videojuego. Es el caso del speedrun de *Super Mario Bros 3* (Nintendo, Super Mario Bros. 3, 1988) que consiste en superar el juego en menos de 6 minutos, por medio de una serie de pasos precisos donde el jugador debe tener mucha experiencia y destreza en el videojuego y sus mecánicas. Esta hazaña permite que los jugadores que lo ejecutan correctamente logren llegar a los créditos del videojuego, fuera de los límites del mundo preestablecido para los jugadores.

Estos 3 ejemplos se enfocan en como los jugadores adquieren el criterio del lector modelo y pueden romper de cierta forma las normas y mecánicas del juego base con el cual fue programado, para demostrar que se puede “jugar de otra manera el juego”.

Estas actitudes de lectura de la Gameplay enfocada a las mecánicas lúdicas, demuestran como la narrativa de un videojuego con mecánicas estrictamente aseguradas, pueden ser modificadas, hackeadas¹¹, apropiadas o reinterpretadas por los jugadores y su conocimiento sobre los sistemas de juego. En relación al cine, existen las reglas fílmicas o cinematográficas de cómo se deben grabar y producir las películas para que el espectador pueda apreciar el film siguiendo estos

⁹ El speedrunning es una disciplina dentro del mundo de los videojuegos dedicada a la finalización de los diferentes títulos del sector en el menor tiempo posible.

¹⁰ fallo de programación en el juego que afecta negativamente al rendimiento o a la experiencia del usuario durante la partida.

¹¹ Persona con grandes conocimientos de informática que se dedica a detectar fallos de seguridad en sistemas informáticos.

parámetros, algo muy parecido al criterio de eficacia o jugador racional, que en este caso sería el espectador racional; sujeto que aprecia el film como está hecho, y no busca otras formas no convencionales de cambiar su narrativa. Pero también está la otra postura que es el criterio del lector modelo, donde el espectador conoce el film y adopta una derivada interpretación de la obra. En este caso relacionado al sujeto del “hacker o programador¹²” quien conoce el lenguaje de programación del videojuego para ser intervenido, sería el “editor” quien conoce el sistema de montaje del film. Un ejemplo cinematográfico puede ser en el *Fight Club* (Fincher, 1999), donde interpretó el papel del personaje “Tyler Durden” como editor, en la escena que presenta uno de sus opcionales trabajos como proyccionista, donde explica como modifica las cintas fílmicas en los teatros de cine para enviar un mensaje subliminal. Este caso también puede ser interpretado más adelante como enunciativo, pero más adelante se tocará el tema. Otra opción que puede asemejarse con ciertos fenómenos enunciativos en el cine, sería una interacción por dispositivo, que en este caso podría ser un DVD ¹³o Película pre-grabada con la posibilidad de ser controlada por un sistema de edición, donde el espectador ya no se sitúa en un espacio como el cine, sino en otro alternativo con la comodidad de poder reproducir, pausar, adelantar, atrasar, etc.; esto rompería con la lógica narrativa prediseñada y también brindaría cierta interactividad con el dispositivo y el film más que con la historia.

Para finalizar esta idea, Monica Dall Asta, en su artículo sobre cine y series contemporáneas “*Para una teoría de la serialidad*” explica como los seguidores de los medios digitales, pueden intervenir los productos:

¹² Un programador es aquella persona que elabora programas de computadora, es decir escribe, depura y mantiene el código fuente de un programa informático, que ejecuta el hardware de una computadora, para realizar una tarea determinada.

¹³ El DVD es un tipo de disco óptico para almacenamiento de datos.

Tomemos como ejemplo la cuestión ampliamente celebrada de la interactividad. La posibilidad que los medios digitales ofrecen a los seguidores de las series televisadas de comentar en un tiempo real los programas, de criticar ciertas decisiones narrativas y sugerir otras nuevas es alabada como el alba de una nueva era de la participación, en la cual, por fin, el fan puede liberarse de su tradicional condición de pasividad y acceder así a un rol efectivo de coautor. (Dalasta, 2012, pág. 74)

7.3. Actividades de la Gameplay

7.3.1. Objetivos Redundantes vs Variables

Para aclarar a diferencia entre una Gameplay redundante y otra variable desde una postura narrativa, presento el sistema de vidas en el caso de *Super Mario Bros* (Nintendo, 1985)¹⁴. Para la consola (NES) con un sistema de y diseño de juego retro y en 2D y el *Super Mario 64* (Nintendo, 1996). Para la consola (N64) con un sistema de juego en 3D y una perspectiva en 3 persona; Las vidas en *Super Mario Bros*, de 1985 se pueden conseguir al recolectar un champiñón verde o recoger 100 monedas, y se pierden fácilmente al ser localizado por un ataque a distancia o ataque de cuerpo “Melee¹⁵” por enemigos y caer de un precipicio (Vacíos plataformeros). Mientras que en “*Super Mario 64*, de 1996.” Las vidas se recolectan al igual que el formato pasado, pero es difícil de perderlas, ya que se amplía el sistema de vidas como un sistema de salud, que se puede regenerar a base de diferentes tipos de monedas y corazones, ataques a distancia o ataque cuerpo a cuerpo. Este cambio afecta en primer nivel su sistema de salud, y si lo pierde pasara a su sistema de vidas. En conclusión, el sistema de vidas de “*Super Mario Bros.*, de 1985” adopta una Gameplay cerrada y redundante por el uso de “Scripts” al ser

¹⁴ *Super Mario* es una serie de videojuegos de plataformas creados por la empresa desarrolladora Nintendo y protagonizados por su mascota, Mario.

¹⁵ Combate cuerpo a cuerpo

limitante el uso de vidas y la derrota del jugador está más presente por un camino lineal plataformero en 2D, y el “Super Mario 64, de 1996.”, presenta una Gameplay abierta al obtener un nuevo sistema de salud que protege al sistema de vidas, y que puede ser recuperado por diversos “ítems¹⁶”, mientras que su sistema de penalización va enfocado en las habilidades del jugador en un mundo 3D que permite múltiples opciones de esquivar ataques el enemigo y que solo afectan al sistema de salud, que actúa como cierto tipo de escudo para el sistema de salud.

Estos sistemas de redundancia y variabilidad, se integran en las acciones narrativas de los personajes y un objetivo en la historia; dicho objetivo se ve opacado por lo complicado de conseguirlo o su simplicidad, algo que se explorará más adelante en las reglas y dinámicas de dificultad; este objetivo en una narrativa cinematográfica, puede conseguirse al principio de la historia, pero el personaje al conseguirlo puede proyectarse a uno mayor y consigo de mayor dificultad. Estos objetivos pequeños son más variables en algunos casos, pero ayudaran a conseguir el gran objetivo que sería el objetivo redundante ya que limita un modo de conseguirlo a través de dichos pequeños objetivos. Ejemplo de ello podría ser las “gemas del infinito¹⁷” y el “Guantelete del infinito¹⁸” en el film de superhéroes “Avengers Endgame-2019”, donde el objetivo final es utilizar el “Guantelete del infinito” para controlar el poder de las gemas; pero el dicho final del guantelete solo es posible consiguiendo las 6 “gemas del infinito”. Esta búsqueda de los personajes por las gemas puede ser variada ya que hay múltiples situaciones e información para localizarlas, pero el uso del guantelete es la única fuente y medio que se nos muestra para reunir, contener y controlar el poder de las gemas. Brevemente, hay más posibilidades e

¹⁶ Un ítem es un objeto que podemos encontrar durante el juego y que nos aporta algo: información, una herramienta para desbloquear un puzle, recuperar vida, munición, etc. Y que proporciona una función temporal al jugador. ... Los ítems nos ayudan a balancear la dificultad del juego.

¹⁷ Las seis gemas son las gemas de la mente, el alma, el espacio, el poder, el tiempo y la realidad. -Marvel Comics

¹⁸ El que lo porta gana omnipotencia (poder sin límites inagotables), omnisciencia (capacidad de saberlo todo, incluso el futuro) y un poder similar al de un dios. Se relación con el villano “Thanos”, como guardián y portador del guantelete.

información del uso y ubicación de las gemas, que llevan al uso obligatorio del guantelete como el gran objetivo y símbolo de ganar o perder en la historia.

Vladimir Propp (1928), analiza los elementos narrativos básicos de los cuentos populares. En el capítulo, (Algunos elementos del cuento, pág,81), el autor analiza la función e importancia de elementos u objetos en relación con los personajes y con el desarrollo de la historia. Estos elementos sirven como vehículos entre las funciones de un signo, que pueden permitir en el relato, motivaciones, objetivos o resultados. Por un lado, cubre a los personajes de funciones y en segundo lugar de un sistema de información. Vladimir, señala el carácter atributivo de estos elementos en acciones que pueden repetir elementos del desarrollo o detener el desarrollo, y estos los interpreto como elementos que tienen dinámicas de redundancia y variabilidad al relacionar elementos que condicionan circunstancias victoria o derrota.

7.3.2. Diseño de dificultad

Ahora, para exponer la dificultad del videojuego como un medio narrativo se aplicarán 3 ejemplos, donde el primero se enfoca la dificultad Máxima, el segundo en la dificultad Mínima y el tercero en el ajuste flexible de la dificultad del jugador considerando su habilidad.

Caso 1: Dificultad Máxima

El videojuego *Getting Over It* (Foddy, 2017) desarrollado y creado Bennett Foddy; nos encarna en un Sujeto que se desplaza por medio de un martillo sosteniéndolo con sus brazos y lleva siempre colgando un caldero pegado a su cuerpo en vez de sus piernas y pies. El objetivo es escalar una montaña, y el problema son los diferentes obstáculos del escenario y el desplazamiento del personaje. Este videojuego es sumamente frustrante, ya que para realizar un avance significativo se sin un retroceso se necesitarán de mucho esfuerzo, dedicación y tiempo de parte del jugador, donde al subir una montaña por medio de un martillo, se hace más lento el

avance, a más altura hay más probabilidades al principio y perder todo el progreso. Ahora, el relato Ludonarrativo que acompaña este videojuego va más enfocado a la experiencia lúdica, con uno objetivo casi imposible de conseguir ya que el “grado de desafío es tan alto” que opacan a la “habilidad y confianza del jugador”, y es ahí donde se produciría un relato, de cómo el jugador puede abandonar el juego por no estar a su nivel o adaptarse al nivel del juego y poderlo superar. El valor expresivo se inclinaría más a momentos de frustración vs superación del jugador, donde no se deja derrotar por el desafío, y cada retroceso es una injusticia de la Gameplay que demuestra superar.

Caso 2: Dificultad Mínima

Para seguir con la temática de la montaña, ahora presento un caso en el que es preciso bajar una montaña esquiando, *Alto's Adventure* (Team Alto, 2015), desarrollado por Noodlecake Studios, Snowman. El juego nos pone en el papel de un personaje que se mueve automáticamente a la derecha en función de su actividad de “snowboard”; el objetivo del mismo juego es ir avanzando cada vez más sin caer en barrancos y tropezar con piedras que hay en el camino. Pero para explicar la dificultad mínima del juego nos enfocaremos en el “modo Zen” que ofrece el videojuego; donde no existe penalización alguna al caer a un barranco o tropezar contra las piedras, el personaje se vuelve “invencible” y el juego al ser progresivamente automático el desplazamiento lateral, se desinteresa en parte por el jugador y sus acciones.

Este modo de juego visto desde una perspectiva ludonarrativa, al ser tan fácil que no representa un grado de dificultad y que puede sin ayuda del jugador seguir sus mecánicas y desarrollo, se puede considerar que se vuelve la mecánica autosuficiente, que se puede olvidar de la existencia interactiva del jugador, al nivel que puede llegar a aburrirlo por no presentar desafío. Ahora surge la pregunta por la cual es el interés del jugador en este tipo de juego; y la

respuesta es su ambientación sonora y la mera “contemplación”. Entonces las mecánicas y la relación con el jugador se omiten, e importa más su diseño atmosférico y su relación espacio-temporal con el jugador, donde a comparación con “Getting Over It” que se caracteriza por imponer la máxima dificultad a la inteligencia y destreza del jugador, este es frustrante, mientras que *Alto's Adventure* impone la actitud de relajación y contemplación, ya no se trata del camino del jugador, sino ahora de apreciar la narrativa ambiental y la puesta en escena audiovisual de un personaje que desciende de una montaña, como si se tratase de solo ver a un deportista practicando solo en medio de la nada, y uno como espectador fijando la atención en el recorrido que hace por medio del paisaje. En sentido al lenguaje del cine, este tipo de mecánicas de dificultad mínima con progresión automática, se asemeja más al cine que al videojuego, pues se intensifica el despliegue de la historia en un cierto mundo espacio-temporal por encima de las acciones del jugador, al punto que el jugador se hace casi un espectador. Esta relación se considera enunciativa, ya que presenta un modo único de interactividad, enfocado más al lenguaje cinematográfico en los modos de atenuación y disposición en el jugador.

Caso 3: Ajuste flexible de la dificultad

Y para finalizar, sin perderse de la premisa de la montaña, presento el videojuego *Celeste* (Games M. M., 2018), que justamente ha recibido reconocimientos y premios ¹⁹por sus mecánicas narrativas y lúdicas, por ello ahora me en explicar su sistema de dificultad ajustable. El videojuego se centra en su protagonista (Madeline) una chica pelirroja que su objetivo es lograr escalar la montaña Celeste, todo esto mientras lucha contra su ansiedad y otros problemas. El jugador tomara el control de Madeline, y se ajustara al modo de juego de la protagonista,

¹⁹ Ganador en los “The Game Awards” como “al Mejor Videojuego Independiente del 2018” y “Mejor juego de impacto del 2018”.

correr, saltar, agarrar, y una mecánica introducida como (impulso) o (Dash²⁰) que permite al personaje desplazarse rápidamente por la tierra o el aire como si se tratase de un rayo. La idea se centrará en estas mecánicas básicas físicas básicas del personaje, donde la buena ejecución puede considerarse óptima y su mala ejecución como una penalización. Al escalar una pared, el personaje (Madeline) con la mecánica de “agarre”, después de unos segundos se pondrá roja y se soltará, como representación visual de su límite de resistencia, mientras que el (Dash) representa un impulso físico del personaje, que tendrá cierto tiempo de recarga y no podrá ejecutarse sin antes haber tocado suelo como un espacio de descanso y recarga. Por otro lado, la dificultad se acentúa desde el primer nivel como “elevada”, y al perder el personaje reaparecerá instantáneamente en el punto de partida donde inicio la fase²¹ dentro del nivel “no retrocede, ni avanza”. Y por otro lado está la dificultad al seguir avanzando de niveles, donde se utilizará la información previa del nivel pasado, pero se debe perfeccionar por el diseño del nivel y nuevas mecánicas que dificultaran el avance en el mapa.

Pero este videojuego dispone de una innovadora mecánica de “Ajuste Flexible de Dificultad” o mejor conocida como "Assist Mode", que consiste en ajustar las mecánicas físicas del personaje como correr, saltar, agarrar, impulso, resistencia, entre otras, que modifican las reglas de juego para reducir la dificultad; donde el personaje puede conseguir atributos sin penalizaciones y mejor aún, ayudas extras que pueden hacer del personaje “invencible”. Si el jugador se “frustra”, por no pasar un nivel o todo el juego, puede acceder a cambiar las características del personaje y adaptar el sistema de dificultad a su antojo. Algunos consideran en

²⁰ Movimiento rápido y potente del personaje, con diversas funciones y efectos dependiendo del juego, a menudo para acercarse rápidamente a un enemigo o directamente embestirlo.

²¹ Cada uno de los capítulos o segmentos en los que se divide un videojuego y que, o bien tienen un principio y un final definidos, o tienen uno o varios objetivos que se deben completar para avanzar en el mismo. Es sinónimo de pantalla, nivel.

el medio que esto es hacer (trampa) o que el jugador no experimenta el verdadero reto del juego; pero el creador del videojuego “Maddy Thorson²²” y su grupo de desarrollo²³, presentan esta mecánica como una respuesta equilibrada para continuar la historia, que el jugador se adapte a un sistema de dificultad a nivel de él, y que represente un desafío superior para los más experimentados.

Este “Ajuste flexible de la dificultad”, visto desde una perspectiva ludonarrativa, permite comprender más claramente como la experiencia del jugador está determinada o medida por las mecánicas del juego, que existen varias formas algorítmicas u opcionales que pueden dialogar con el jugador sobre el control de “la experiencia optima- Flow”, que esta ser presentada de varias formas, ya que se altera el Gameplay desde sus mismas mecánicas autoajustables, dándole más significación y abriendo la posibilidad de múltiples lecturas, cosa que no tenemos con una opción de dificultad predeterminada. El tono de las variaciones que presenta este tipo de dificultad ajustable, puede variar en su lectura y sus dimensiones enunciativas, espacio-temporales, narrativas, argumentativas y descriptivas; porque se ajustaran al tipo de receptor /jugador y su interés por explorar cada tipo de Gameplay, que traerá variaciones significativas a la lectura de la lúdica en el videojuego.

En ese sentido ciertos videojuegos son una especie de macro videojuegos, pues dichos ajustes casi que implican que podamos jugar varios videojuegos distintos en uno. Evidentemente se amplía el espectro de la interactividad. Por otra parte, existen fenómenos semejantes en la literatura y en el cine, donde nos referimos a un marco de ausencia de interactividad que se refleja en las historias múltiples con sus variaciones en muchos niveles. El film *Corre Lola corre*

²² Matt Thorson
Desarrollador de juegos independientes

²³ Matt Makes Games

(Tykwer, Corre, Lola, corre, 1998), traza diferentes rumbos del personaje (Lola) en uno solo, donde una acción puede desencadenar diferentes probabilidades de una misma historia y con ella se amplía el panorama de alcanzar un único objetivo con diferentes niveles de dificultad. Otro film *El día de la marmota* (Ramis, 1993), nos narra la historia de un periodista que queda atrapado en un bucle temporal, donde se repite el mismo día una y otra vez, y el protagonista (Phil Connors) busca escapar de este bucle temporal, el problema es que no se tiene un objetivo claro y busca diferentes posibilidades para encontrar ese objetivo y con ello avanzar al día siguiente.

Los 2 ejemplos pueden ser interpretados desde el videojuego cuando el jugador queda atrapado en un nivel y busca alcanzar dicho objetivo, pero la dificultad de alcanzarlo radica en la búsqueda y exploración de diferentes opciones y posibilidades para llegar a él. Esta exploración tanto el jugador como los protagonistas de los films, se ajustan a una serie de posibilidades que van probando para llegar a dicho objetivo, esto genera una continuidad lógica de (ensayo/error), que trazara de apoco el camino correcto para alcanzar un único objetivo.

7.4. Dimensión narrativa de la Gameplay

Estas estructuras narrativas que presenta el medio videolúdico, permiten caracterizar al videojuego con una identidad única para contar historias. Como ejemplo me apoyo en, *Papers, Please* (Pope, 2013), videojuego independiente que sitúa la posición del jugador como un inspector de aduanas en el ficticio estado comunista de Artotzka, el rol del jugador es inspeccionar cada inmigrante que llega a la frontera como trabajo asignado por el gobierno Artotzkiano, con el fin de terminar cada jornada de trabajo, para suplir las necesidades de la familia. Los días de trabajo se presentan como “capítulos” que el jugador asumirá como rutina, donde conocerá nuevos personajes y mecánicas que utilizará para “dejar o prohibir” el ingreso de

los migrantes. Estas acciones del jugador desencadenan en diferentes “finales”, los cuales se presentarán a continuación:

- Final 1: (Debt)

Terminar con un saldo negativo al final de cualquier día.

- Final 2: (Family Death)

Dejar que toda la familia muera por enfermedad.

- Final 3: (Honest)

Día 12: dar los documentos del EZIC al inspector del M.O.I.

Logro “Too honest”

- Final 4: (Freeload)

Día 11: Aceptar el soborno de 1000\$ del EZIC.

Día 12: Aceptar el soborno de 2000\$ del EZIC.

Día 14: Denegar el paso al agente del EZIC.

- Final 5: (Civilian Murder)

Matar a cualquier ciudadano con el rifle de francotirador.

- Final 6: (Civilian Knockout)

Disparar a cualquier civil con el rifle tranquilizante.

- Final 7: (Guard Murder)

Mata a cualquier guardia con el rifle de francotirador.

- Final 8: (Guard Knockout)

Disparar a cualquier guardia con el rifle tranquilizante.

- Final 9: (Red Murder)

Mata al hombre de rojo con el rifle de francotirador.

Logro “Hired gun”.

- Final 10: (Red Knockout)

Dispara al hombre de rojo con el rifle tranquilizante.

- Final 11: (Delinquent)

Días 20 y 30: Fallar ambas inspecciones por tener cuadros o tapices no autorizados.

- Final 12: (Theft)

Día 25: Detener a Shae Piersovska

- Final 13: (Incomplete Defense)

Completar menos de 4 tareas de EZIC.

Día 31: Disparar al agente más bajo, pero no al superior o...

Día 31: Dejar que los agentes vuelen el muro, pero dispararles después.

- Final 14: (Complete Betrayal)

Completar 4 o más tareas de EZIC. Día 31: Dispara a ambos agentes antes de que vuelen el muro.

- Final 15: (Unloyal)

Completar 4 o más tareas de EZIC.

Día 31: Deja que los agentes vuelen el muro y dispárales después.

- Final 16: (Escape)

Día 29: Aceptar el pasaporte de Jorji Costava.

Dejar atrás al menos a un miembro de la familia al dejar el país. Necesitarás 25 créditos y un pasaporte de Obristán por cada miembro de la familia.

- Final 17: (Neutral Betrayal)

Completar al menos 1 tarea de EZIC, pero menos de 4.

- Final 18: (Perfect Escape)

Día 29: Aceptar el pasaporte de Jorji Costava.

Todos los miembros de la familia deben sobrevivir.

Ayudar a cada miembro de la familia a escapar. Necesitarás 25 créditos y 1 pasaporte de Obristán por cada miembro de la familia, 125 créditos y 5 pasaportes en total, 150 y 6 pasaportes si se adopta a una sobrina.

Logro “Snowier Pasture”.

- Final 19: (True EZIC)

Completa todas las tareas de EZIC (excepto la de matar al hombre de rojo)

Día 31: No dispaes a los agentes.

Logro “Member of the Order”.

- Final 20: (Loyalist)

Completa el juego sin la asistencia de EZIC. Día 31: Dispara a los dos agentes antes de que vuelen el muro.

Logro “Glory to Arstotkza”.

(Finales de Papers, Please.)²⁴

Además de los finales narrativos o “Endings”, existe la “Muerte Instantánea”, y es cuando el inspector muere en su trabajo antes de completar la jornada; narrativamente no desbloquea un

²⁴ Recuperado de la página web “papersplease.fandom.com “ (Please T. M.-F., s.f.)

logro o “Ending”, pero si aporta al jugador como un relato “Inesperado” que se presentara como un pequeño “evento”, y se puede activar de estas cuatro formas:

1.Ser volado por la bomba entregada por un terrorista el día 15. Esto puede suceder si el inspector no desarma la bomba en un minuto o si corta los cables en el orden incorrecto.

2.Tocar el polvo venenoso administrado por un mensajero EZIC el día 20 hará que la pantalla se mueva y parpadee en blanco.

3.Un atacante en motocicleta lanzará una granada en la cabina el día 21 si el inspector no les dispara antes.

4.Hacer volar el stand por EZIC el día 31. Esto puede suceder si el inspector ha completado de 0 a 3 tareas EZIC y no dispara al atacante inferior o si el inspector ha realizado cuatro de las cinco tareas EZIC y luego dispara al atacante superior.

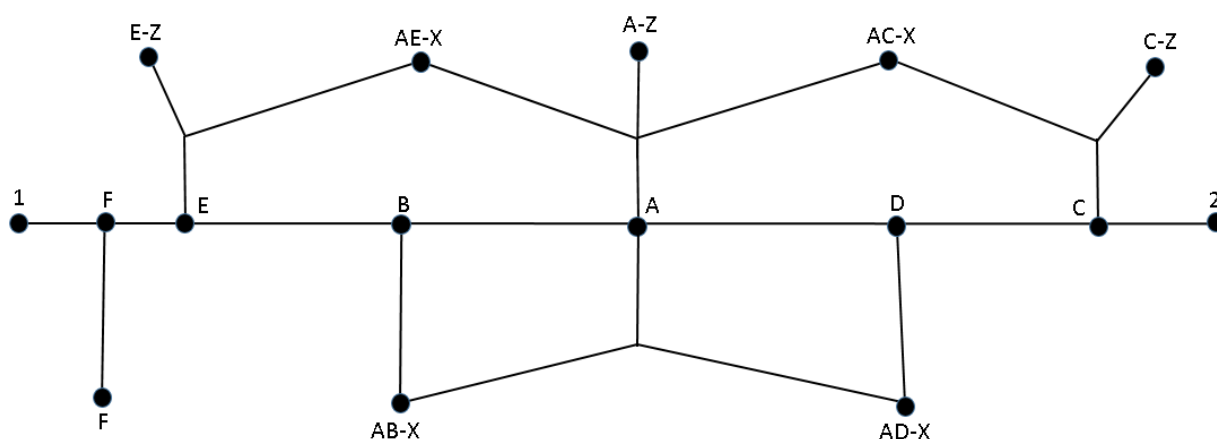
(Muerte Instantánea de Papers, Please.)²⁵

La estructura narrativa del videojuego “Papers, Please” se compone de capítulos, que serán presentados como “Jornadas de trabajo”, total son 31 días dentro de la ficción temporal de “Papers, Please”. Dependiendo del día y las eventualidades que estén disponibles, el jugador podrá ejecutar una serie de acciones que permitirán el desbloqueo de un final o “Endings”.

Partiendo de estos 20 finales, Latorre (Pérez Latorre, 2012, pág. 203), propone una estructura argumental del videojuego, con base a la tipología de M-L. Ryan (2004:296-310), que define 4 modelos estructurales de la historia narrativa, que no se consideran precisamente hipertextuales, sino una historia multilínea; que construye la narración principal, respondiendo a los distintos objetivos o estados finales de la Gameplay.

²⁵ Recuperado de la página “papersplease.fandom.com” (Please C. P., s.f.)

Ahora, para ilustrar la estructura narrativa, en caso de “Papers, please”, utilizo e interpreto la estructura lineal-ramificada o “vector de ramas laterales” de (Ryan, 2004: 300) que determina las acciones finales, con base a series y acontecimientos de la trama principal, que se justifican en argumentos optativos del jugador sobre el tronco principal narrativo en sus 20 finales más la “muerte instantánea”, como eventualidades optativas sobre el tronco principal narrativo que serían los 31 días de ficción temporal. La estructura la presento de la siguiente manera:



Este diseño comprende un análisis personal, como de analizar, organizar y visualizar la narrativa general del videojuego (Papers,please). Donde el tronco principal narrativo como punto (1) a punto (2), donde el punto (1) es el inicio del videojuego (día 1) y punto (2) el final de la historia general (día 31), atraviesa y une todo el modelo Ludonarrativo de varias Gameplays. Después se encuentran los puntos (A), (B), (C), (D), (E) y (F) como Gameplays enfocadas a dirigir las acciones del jugador a objetivos y sub-tramas, y que se verán reflejadas los finales del videojuego, incluyendo la muerte instantánea. Como método opte por analizar e interpretar cada final que definen las acciones del jugador en categorías y sub-categorías, que presentare a continuación:

(A): Política de Arstotzka: Finales 3,11,20

(B): Manipulación indebida del arma: Finales 5,6,7,8,9,10

(C): La orden “EZIC”: Finales 13,14,15,17,18

(D): Chantaje de superior: Final 12

(E): Salario: Finales 1,2,4,16,18

(F): Muerte instantánea: No hay escena final, el inspector muere por mal procedimiento.

Como se ve en el esquema, la mayoría de los finales conectan con eventos relacionados con la “Política de Arstotzka”, estos finales son “negativos” y se ven representados por terminar con una (X), donde el inspector será encarcelado o ejecutado con base en las normas del mismo estado. Mientras que los finales que terminan con una (Z) son finales “positivos”, que se distinguen de los demás a causa de su peculiar tema musical, donde el inspector no será encarcelado o ejecutado. Por otro lado, las muertes instantáneas, no cuentan como finales, pero aportan significación a la historia, al introducir al jugador en eventualidades que pueden cortar los demás finales “X” y “Z”, y dan un giro inesperado a la trama principal.

Pérez Latorre (2012), diseña un estudio de las “acciones narrativas”, que conducen las decisiones del jugador de formas argumentales que pueden ser narrativizadas. La acción narrativizada, pueden serlo a mayor o menor nivel, según sea su función en el “argumento” principal. El autor presenta tres tipos de dicotomías a las acciones narrativizadas, las cuales expongo su definición en primer plano, e interpreto en segundo plano con mi análisis anterior de “Papers, please”:

1. Simple vs Compleja: que distinguen las acciones del jugador, en un valor narrativo de causalidad, donde se pueden vincular con un mayor o menor número de acciones. En el caso de “Paper, please”, el jugador deberá inspeccionar migrantes y con ello una serie de acciones dependiendo del migrante y los documentos que presente, entre

mayor sea el número de documentos que se solicite a los migrantes, mayor serán las acciones del jugador al registrarlo, y estas acciones estarán acompañadas de mayor dialogo e interacción entre el migrante y oficial “el jugador”.

2. Intuitivo vs Lógico: las acciones intuitivas están integradas en el flujo principal del juego, mientras que las acciones lógicas, se enfatizarán y estarán marcadas por el mismo diseño del juego. En el caso de “Papers, please”, las acciones intuitivas son mecánicas para que el juego siga un flujo espacio/temporal que el jugador deberá adaptarse como estar dentro de una cabina, seguir un horario de trabajo y repetir una rutina, mientras que las acciones Lógicas, son aquellas que guían al jugador como una especie de “tutorial encubierto”, es el caso del encabezado de prensa, el boletín oficial, y el reglamento de inspectores; que acompañarán en cada capítulo al inspector con nueva información que cambiará las acciones del jugador, con el fin de evitar penalizaciones.

3. Consciente vs No Consciente: en las acciones “Conscientes”, el jugador intuye desde un principio la relevancia de una acción para seguir un curso de acontecimientos, mientras que las “acciones No Conscientes” no tienen por qué ser conocidas a priori por el jugador, lo hay que descubrirlas. En el caso de “Papers, please”, las “acciones Conscientes” se relacionan con el jugador en su rol de inspector, es consciente que debe registrar bien a los migrantes, en caso de no hacerlo, será multado de algún modo. Y las “acciones que No son Conscientes” se presentan como oportunidades y decisiones morales al jugador, que en el momento no se verán reflejadas, pero más adelante se descubre que si fueron importantes, es el caso de actos de corrupción, ser traicionado y las “muertes instantáneas”.

El propósito del análisis anterior con el “diseño de la acción narrativizada” por Pérez Latorre, me permitió aclarar el propósito argumentativo de cada objetivo en las acciones del jugador en el videojuego “Papers, please”. Además de exponer potencial narrativo que tiene el lenguaje del videojuego en relación a cualquier acción significativa para la progresión de la historia.

Ahora, El videojuego, al compararse con un Film o medio audiovisual, desde la dimensión narrativa de una Gameplay, comparte muchos aspectos narrativos para contar una historia, pero lo importante aquí es definir los aspectos “innovadores” que cambian la forma de contar una historia de un medio cinematográfico a un medio interactivo. Para ello expongo las siguientes observaciones al analizar de manera superficial el relato de “Papers, please” y presentar una adaptación transpositiva del mismo videojuego a un “cortometraje²⁶” llamado “*PAPERS, PLEASE - The Short Film (2018)*” dirigido por (Nikita Ordynskiy, 2018), en colaboración por un grupo pequeño de personas, y cooperación del creador original del videojuego “Lucas Pope” . Esto con el fin de ilustrar como contraste entre los dos lenguajes, un punto de vista narrativo y transpositivo.

Sinopsis del cortometraje:

El corto se sitúa en el puesto fronterizo de Arstotzka, donde cumple con su trabajo el inspector que interroga a cada migrante por el motivo de su visita y revisión de los documentos, que deberán estar en orden y al día, de no ser así, denegara la entrada del migrante.

Características narrativas audiovisuales del Cortometraje y su transposición del videojuego:

El corto tiene una duración de 10 minutos, donde se presenta el personaje principal (el inspector) y su espacio de trabajo, el cual tiene una rutina de trabajo normal, que se ve interrumpida por la explosión de una bomba y la muerte del inspector por uno de los migrantes

²⁶ Un cortometraje, o coloquialmente un corto, es una producción audiovisual cinematográfica que dura desde menos de un minuto hasta los 30 minutos.

que dejó pasar la frontera. Esta línea narrativa se asemeja a los acontecimientos de la estructura narrativa y temporal de la muerte instantánea número 1. (Ser volado por la bomba entregada por un terrorista el día 15. Esto puede suceder si el inspector no desarma la bomba en un minuto o si corta los cables en el orden incorrecto.), que cambia no tener conocimiento de una bomba, que se activa sorprendiendo al inspector y los demás personajes del puesto fronterizo. Otro aspecto es el (inspector), que por primera vez se representa por medio de un actor y personaje, mientras que en el videojuego se asociaba directamente al jugador, por el uso del plano y la asociación al espacio y actividades de trabajo. En el corto, se puede apreciar un cambio de planos, que detallan objetos, muestra al inspector desde otras perspectivas y juega con la interacción entre los personajes, donde el videojuego solo mostraba un plano en primera persona para situar al inspector/jugador con las mecánicas de trabajo e interacción con los migrantes y un plano general picado que visualizaba el espacio fuera del puesto fronterizo. El apartado sonoro en el corto, incluye voces de los personajes, atmósferas ambientales, y la utilización de los temas musicales del videojuego. Estos aspectos permiten enriquecer el apartado visual además de integrar sensaciones a las eventualidades por las que pasa el inspector. Y como último aspecto a exponer, está la continuidad de decisiones y la velocidad que maneja el corto, donde pasan rápidamente muchas de ellas y no se logra observar con detalle las decisiones que ha tomado y la información que hay en los documentos. Esto en el videojuego, solo sucede dependiendo del jugador al ignorar el jugador la mayor parte de la información asumiendo sus propias decisiones, mientras que en el corto se asume que está tomando las decisiones correctas.

Cuadros Raúl (2013), en su estudio teórico sobre las teorías transpositivas del lenguaje literario y el lenguaje cinematográfico, reconoce las dificultades traspositivas de un lenguaje a

otro, pero también las posibilidades que ofrecen cada lenguaje y su integración como una posibilidad potencial.

Uno de los problemas que señala es el tiempo de lectura, que condiciona al espectador y lo disponen a unas formas de sucesión narrativa en el lenguaje audiovisual, mientras que, en el videojuego se implementa unas nuevas formas de condicionamiento y tiempo de lectura, que responden también a las mecánicas lúdicas y al sistema narrativo que guiara al jugador a un objetivo en específico, esto conlleva no solamente a agudizar sus sentidos visuales, sino que también físicos por medio del dispositivo que controle al coordinar las eventualidades en pantalla y sus respuestas psicomotrices.

En cuanto al personaje principal, (el inspector), se le describe como jugador/narrador, que apela a la voz descriptiva de las situaciones fílmicas en el corto, donde el actor gesticula, piensa, y se detiene cuidadosamente antes de tomar una decisión, mientras que, en el videojuego, apela a la voz del jugador al considerar tomar una decisión para ejecutarla como una acción dentro de la ficción del videojuego, pero que también puede salirse de un marco narrativo que el film ya está condicionado.

Y por último detallo el aspecto temporal y discursivo de la historia, que el en videojuego son más de 20 finales con un tiempo de jugabilidad, mayor a las 5 horas, el film se limita a un final inspirado en el videojuego, ya que no sigue las mismas estructuras de decisiones narrativas, sino que imagina e interpreta una posibilidad que el videojuego no tenía, donde además de explotar la bomba, se descubre el autor del atentado y se da una nueva muerte instantánea del inspector. Los hechos se reducen y no se les da importancia mayor que en el videojuego, pero condicionan al final al espectador como un camino narrativo del cual no podía escapar desde cierto punto de la trama.

7.5. El videojuego como mundo narrativo

Un ejemplo cinematográfico del mundo narrativo, es la película *Avatar* (Cameron, 2009), escrita, producida y dirigida por James Cameron. En el film de ciencia ficción, se narran, ambientan y se desarrollan en (Pandora), un planeta habitado por la raza humanoide llamada (na'vi). El mundo tiene mucho peso narrativo en esta historia, ya que es el mismo entorno (naturaleza y biodiversidad) que presenta una relación estrecha con los personajes, sus objetivos y sus conflictos. Por otro lado, también se presenta como un personaje omnisciente y deidad, con el nombre de (Eywa), quien nunca toma partido en una guerra y sostiene el equilibrio en la vida.

Gaudreault & Jost (1995), caracteriza la naturaleza del espacio, en el relato cinematográfico, como un canal para el relato que no puede decirlo todo; En otras palabras, el relato oral, cumple la función de sostener cierta información en una actividad narrativa, pero obliga a ejercer una forma de discriminar informaciones de naturaleza espacial, donde sacrifica al menos una parte de información que se considera “decorativa”, pero que es útil para desplegar al mismo tiempo, la acción y el cuadro en la que esta tiene lugar.

El relato fílmico, permite las imágenes en movimiento, que obligaba a comprender no solamente las acciones de los personajes y del relato principal, sino que también permite comprender los acontecimientos espaciales. Entonces, el cine constantemente presenta al espectador multiplicidad de informaciones, de carácter abstracto, para expresar ciertas realidades y relaciones con el orden espacial. Y como otro medio visual, el cine se basa en la presentación simultánea, en sincronía, de elementos informacionales. (Barthes, 1971, pág. 258).

El termino de mundo narrativo que aborda Pérez Latorre (2012), refiere también a un tipo de texto en función de análisis y perspectiva interpretativa. En el videojuego como en el cine,

comparte la cualidad de (textos plurinarrativos), que poseen múltiples tramas narrativas y su sentido de ser analizado como una perspectiva de texto, como universo dentro de un mundo narrativo.

Un ejemplo de ello puede ser la saga (The Matrix- 1999, 2003, 2003). Trilogía de películas de ciencia ficción. Que comparten el mismo universo narrativo a pesar de sus perspectivas narrativas comprendidas en cada film. Además cuenta con el videojuego *Enter the Matrix* (Entertainment, 2003), que presenta una propuesta narrativa paralela a la trilogía cinematográfica, y se ve directamente relacionada con el inicio del film *Matrix Reloaded* (Wachowski & Wachowski, 2003), la integración del videojuego al hilo narrativo de la trilogía es también por el hecho que Matrix era como ver un videojuego proyectado en la pantalla de un cine. Esto y su tiempo de creación entre 1999 y el 2003, permitieron explorar de otra manera la relación de los espectadores que siguen la saga, a jugadores, que conocerán más a profundidad el mundo entre el Film Reloaded y Revolutions. (Berruezo & Catalina, 2004, pág. 229), (Wachowski & Wachowski, Matrix, 1999, 2003).

En el videojuego, estas perspectivas narrativas, pueden ser también, las diferentes dimensiones de Gameplay que el jugador pueda recorrer en un mismo universo, como si se tratasen de diferentes narrativas pero que comparten en común un mismo entorno y mundo Ludonarrativo. Aunque hay ciertas características que Pérez Latorre (2012), se debería tener en cuenta para hablar de un mundo narrativo, y es una cuestión de grado que poseen algunas obras. Considera siete marcas a tener en cuenta, que promueven a la interpretación de un videojuego como obra narrativa de (mundo narrativo) y como (marcas de cosmicidad), que son específicamente relativas a la narrativa audiovisual en general.

Para ejemplificar el mundo narrativo que tiene un videojuego y sus marcas de cosmicidad, expongo el caso del videojuego independiente *Hollow Knight* (Cherry, 2017), desarrollado por el equipo de Team Cherry y que pertenece al género Metroidvania²⁷, inspirado la vida de los insectos y sus vidas bajo tierra.

La historia de *Hollow Knight*, no se cuenta directamente al jugador, se interpreta por medio de los entornos y las interacciones con otros personajes que el jugador ira descubriendo a medida que avanza la aventura.

El jugador controlara al (Caballero) protagonista del videojuego, quien busca derrotar a una deidad llamada (The Radiance), quien gobierna y controla agresivamente a la mayoría de habitantes del reino de Hallownest, atrapándolos en sumisión y dejándolos son voluntad como una especie de mente colmena.

Utilizando las estructuras narrativas de Pérez Latorre (2012), el mundo narrativo de *Hollow Knight*, se interpreta de las siguientes maneras:

1.Expansividad/profundización en el mundo narrativo: El grado de expansividad del mundo narrativo, resulta de especial importancia respecto a la “cosmicidad” e “inmersividad” del texto.

En el videojuego de *Hollow Knight*, el avance progresivo del personaje al desbloquear nuevas zonas, aparecen nuevos personajes, espacios y objetos, significativos en la historia. La exploración del mundo se mide con un porcentaje de 1 a 100, donde el 1 equivale a la fase inicial de la obra, y el 100 a la fase final de la obra.

2.Entornos claramente delimitados: Metafóricamente el mundo es un contenedor de individuos, lugares y objetos, y como todo recipiente que contiene, delimita un espacio y lo aísla

²⁷ Metroidvania es un subgénero de acción y aventura videojuegos . El término es un acrónimo de los nombres de las series de videojuegos *Metroid* y *Castlevania* , con juegos del género tomados de ambas series. Normalmente se basa en un juego de plataformas de desplazamiento lateral bidimensional. <https://en.wikipedia.org/wiki/Metroidvania>

del exterior. En el videojuego, hay muchas zonas delimitadas, que obligan al jugador o retroceder y seguir explorando mejor la zona anterior, pero una zona en especial llamada, “el vacío”; que contiene la información más oculta del juego, se ve atractiva, por la cantidad obstáculos y desafíos que toca hacer para llegar a ella. A medida que el jugador se acerca a esta zona, los enemigos y seres vivientes, se van reduciendo, al punto que es solo el personaje y el entorno, esta relación es lúgubre, ya que se interpreta a la muerte como zona muy peligrosa y claramente desconocida.

3. Riqueza informativa del texto sobre el entorno natural y cultural: La descripción e información sobre el entorno natural y socio-cultural, donde se producen los acontecimientos, permite promover la interpretación del mundo narrativo. En el videojuego de Hollow Knight, el reino de Hallownets fue antes una gran civilización de insectos, y esta información se conocen las “ruinas” que están esparcidas en gran parte del mapa. Gracias a estas ruinas, el jugador entiende el contexto socio-cultural en el que vivían sus habitantes y su relación con el entorno.

En conclusión, el mundo narrativo que se presenta en el videojuego a comparación del cine, permite la inmersividad y despliegue de la historia desde otros puntos de vista, que no se podían en el medio audiovisual. Pero que también se condiciona por el grado de exploración e interés que el jugador quiera y pueda interpretar, ya que hay muchos códigos visuales que no se comprenderán, ocasionando en varios momentos, una desconexión narrativa del mundo.

7.6. Dimensión espacio-temporal

Para exponer las características espacio-temporales, que tiene el videojuego; presento el videojuego independiente *Braid* (Blow, 2008) de Jonathan Blow, que destaco entre otros videojuegos de puzzles plataformeros típicos de la época, por su innovador sistema de revertir el

tiempo y “rebobinar” las acciones realizadas por el jugador, incluso después de morir, sin un límite de esta habilidad.

Braid, es un videojuego, donde el protagonista (Tim), busca una princesa, donde deberá atravesar los 6 mundos del juego, que le proporcionaran información de su relación con la princesa y sobre la aventura que el emprende. El creador independiente del videojuego (Jonathan Blow), se inspiró en la habilidad de controlar el tiempo (Prince of Persia: The Sands of Time-2003), para implementarla en su propio videojuego, ya que veía interesante pero limitante el uso limitado de esta mecánica; al implementarlas en su videojuego, se encuentra un potencial expresivo y mecánico, el poder controlar el tiempo en un videojuego. Donde en parte el tiempo y el espacio se pueden unir con las mecánicas de movimiento del personaje, y que inicio como una experimentación de nuevo sistema a un descubrimiento de la potencialidad espacio-temporal en los videojuegos.²⁸

El avance narrativo del videojuego, también es la implementación de nuevas formas de manejar el tiempo, en los diferentes niveles, y con ello el aumento de dificultad para solucionar los puzzles. Las mecánicas de cada nivel son las siguientes:

2. Tiempo y Perdón: Este mundo es jugado como un juego de plataformas normal, exceptuando que el jugador puede rebobinar el tiempo para deshacer sus acciones. Incluye varios retos que serían injugables o injustos en un juego de plataformas normal, pero que se convierten en triviales al disponer de la capacidad de rebobinar el tiempo. Por tanto, se ha interpretado como un comentario irónico sobre el diseño de los juegos de plataformas tradicionales.

3. Tiempo y Misterio: En este mundo, aparecen objetos inmunes a rebobinar el tiempo. Por tanto, esta habilidad puede ser utilizada para cambiar la sincronía entre objetos afectados y no

²⁸ Relato recuperado del documental (Indie Game: The Movie-2012), entrevista al creador de (Braid-2008).

afectados por la capacidad de rebobinar el tiempo, siendo esta la base de una gran parte de los puzzles de este mundo.

4. Tiempo y Lugar: En este mundo, el tiempo depende de la posición de Tim en el nivel. A medida que avanza hacia la derecha, el tiempo fluye hacia adelante, al avanzar hacia la izquierda, el tiempo fluye hacia atrás y al permanecer quieto, el tiempo se para. Todo esto hace que existan un gran número de relaciones complejas entre los distintos elementos del escenario que deben ser tenidas en cuenta para resolver todos los puzzles de este mundo.

5. Tiempo y Decisión: La peculiaridad de este mundo consiste en que después de rebobinar el tiempo, una "sombra" del protagonista aparece y realiza las mismas acciones que el jugador acaba de rebobinar. Los puzzles giran en torno a usar esta mecánica para realizar varias acciones simultáneamente. (Presenta una mecánica similar al juego *Blinx: The Time Sweeper*)

6. Duda: Tim posee un anillo que, al ser soltado, ralentiza el flujo del tiempo a su alrededor de forma que cuanto más cerca del anillo se encuentre algo, más lento fluye el tiempo para ese algo, incluso para Tim, que sigue poseyendo la capacidad original de rebobinar el tiempo.

1.: El último mundo no tiene título, sólo "1. ". Sólo se puede acceder a este mundo una vez se han completado todos los rompecabezas. En este mundo el tiempo fluye del revés, rebobinar el tiempo hace que el flujo del tiempo vuelva a su estado normal.²⁹

El uso temporal del videojuego, está estrechamente conectado con la estructura espacio-temporal que dota de identidad al personaje por su habilidad y al mismo videojuego por la experimentación de esta mecánica. Ahora, con respecto a la implementación espacio-temporal al sistema de Gameplay, permite una condición y sensación de lectura libre, al no estar sometido el jugador por una penalización, y más bien por una suma de acciones a través del ensayo/error,

²⁹ Recuperado de Wikipedia/ *Braid* (videojuego)/Diseño/ [https://es.wikipedia.org/wiki/Braid_\(videojuego\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Braid_(videojuego))

hasta poder definir con claridad, los pasos para conseguir dicho objetivo. El videojuego como lenguaje, permite ajustar al jugador a un sistema de signos programados que se asemejan a la relación, espacio-tiempo, lo que despliega el relato a las acciones positivas y negativas del jugador, que actualizan un panorama narrativo de las diferentes posibilidades para lograr un único objetivo.

Por otro lado, se amplía la dimensión espacio-temporal, en las posibilidades de diseño Ludonarrativo con la variedad de opciones que puede tomar el jugador, sobre los distintos elementos del entorno, y su actualización o desactualización, por la libertad de progresar o retroceder en los acontecimientos del relato.

7.7. Dimensión descriptiva

Un ejemplo de este tipo de descripciones, está presentado en la novela *El perfume* (Süskind, 1985) de Patrick Süskind, y su transposición e adaptación cinematográfica *Perfume: la historia de un asesino* (Tykwer, 2007) por el director Tom Tykwer. La historia nos cuenta la vida ficticia del protagonista (Jean-Baptiste Grenouille), quien nació con el don de percibir y descubrir el mundo a través de su sentido del olfato. Tanto en la novela literaria como en el film cinematográfico, no pueden relacionar al espectador con un sentido directo del olfato en relación al personaje principal, se usa la descripción como método para definir las acciones olfativas del personaje. Una de las formas que la novela describe el mundo olfativo del protagonista es por el uso de signos gramaticales que caracterizan y clasifican al lector con cualidades sensibles como el color, texturas, dureza, pero, sobre todo, enumerando largamente distintos tipos de olores y sabores que conocemos como la dulzura o la acidez de tal o tal producto transmite al lector de manera muy detallada. Peirce(1958) en su obra *La ciencia de la semiótica*, en (Una tricotomía de los signos), explica cómo los signos pueden tener diferentes relaciones con un objeto de

características en su relación de interpretante, cualidades, propiedades y un acuerdo cultural y de diferenciación. Por otro lado, la adaptación fílmica, utiliza signos audiovisuales para describir el mundo olfativo del protagonista, donde destacan descripciones sonoras y narrativas del narrador y el protagonista, en compañía con imágenes movimientos y acercamientos visuales cada vez más detallados del color y textura de los objetos, personajes y lugares, y que el espectador tomaba un punto de vista visual del protagonista en relación a las percepciones olfativas de los objetos mostrados en pantalla. Esta relación audiovisual, permite también un punto de vista entre el objeto y el protagonista, que detalla en el film, un recorrido espacial, una velocidad, exposición de diferentes elementos no descritos en la novela visual, una ambientación presente y un juego de planos entre el objeto y el personaje. Gaudreault & Jost (1995), describe esta relación como la identidad espacial de dos eventualidades espacio temporales a una misma acción. No obstante, es preciso destacar la notable desventaja del lenguaje audiovisual para transmitir la idea de sensaciones olfativas al espectador en comparación con el lenguaje literario.

Estas formas de descripción se integran al videojuego, donde muchos de ellos se destacan por su descripción literaria y otros por sus elementos descriptivos del lenguaje cinematográfico. La pregunta radica en cómo, cuáles y que recursos utiliza el videojuego para poder describir desde su propio lenguaje. Para ello hago una comparación entre el film *Crash: extraños placeres* (Cronenberg, 1996) y el videojuego independiente y experimental *La petite mort* (Cult, 2016), en relación con la idea de cómo se describe la estimulación erótica femenina.

El film *Crash: extraños placeres* (1996) de director David Cronenberg, presenta a los protagonistas James Ballard y la Dra. Helen Rémington, en una relación erótica basada principalmente en una experiencia compartida de un accidente de carro. Los personajes buscan nuevas formas eróticas de estimularse, y para ello recurren a prácticas fetichistas que incluyen

los accidentes de coches. La película relaciona el punto de vista del protagonista (James Ballard) y el espectador, como nuevos en explorar este mundo erótico de los accidentes de coches por medio de la Dra. Helen Rémington. Se conoce como se puede estimular eróticamente a la Dra. Helen Rémington, a través de descripciones audiovisuales y narrativas que presentan sus deseos, el diseño de los carros, la velocidad del coche, los sonidos mecánicos del auto, la ambientación y las cualidades para que un carro y sus pasajeros pueden experimentar la sensación de choque, como lo son, desajustarse el cinturón de seguridad, realizar acciones que distraen al conductor, entre otros. El videojuego *la petite mort* (2016) creado por el grupo independiente (Lovable Hat Cult), presentan el videojuego para móviles como una experiencia erótica digital única diseñada para el tacto. La premisa del juego trata sobre 4 mujeres desconocidas, que desean alcanzar el orgasmo exponiendo visualmente sus partes genitales de forma abstracta y pixelada. Para alcanzar dicho objetivo, el jugador por medio de sus dedos y la pantalla táctil, realizara diferentes movimientos sobre la vagina pixelada.



Imagen gráfica del videojuego (*La petite Mort*).³⁰

³⁰ Imagen que compara diferentes eventualidades visuales, donde se ejecutan apropiadamente para obtener uno de los 6 logros o experiencias eróticas. Obtenido de <https://www.impulsegamer.com/la-petite-mort-review/>.

El videojuego no proporciona instrucciones sobre cómo se debe operar, pero sí dispone de seis diferentes formas de experiencia para llegar al orgasmo. El jugador básicamente, experimenta a través de los movimientos en pantalla cómo desbloquear a estas formas de orgasmo. La descripción en el videojuego integra características audiovisuales del film como los sonidos de la mujer y los visuales como el movimiento, pero se activan solamente a través de las acciones del jugador y su ejecución correcta. El jugador toma el rol, de un sujeto que estimula a una mujer por medio de los dedos, y se guía por los sonidos de la mujer que expresan (disfrute o disgusto) y los cambios tonales en la pantalla. La descripción toma lugar cuando el jugador interpreta los sonidos, las acciones y los cambios tonales en pantalla como una cualidad característica que integra una de las seis formas diferentes de alcanzar el clímax. Para que se describan estos elementos audiovisuales en coordinación con las acciones del jugador, se debe cumplir un proceso interpretativo para definir correctamente estos elementos, a esto se le conoce como (la sensación de juego o kinestética), que transmite la sensación de los controles, en conjunto con la representación visual, la representación sonora y la interacción de las acciones. En relación con el videojuego (La petite mort), funciona porque no solo se relacionan los aspectos visuales y sonoros con las acciones del jugador, sino que también se toma en cuenta los controles y el medio en el que se ejecuta el juego. Dicho de otra manera, si este videojuego se jugase en una pantalla de televisor con joysticks, no tendría el mismo efecto en el jugador. El juego funciona porque está directamente usando los dedos del jugador en una pantalla táctil, lo que se puede aproximar más a una experiencia real, el jugador está tocando un cuerpo virtual, y la mejor forma de transmitir esa sensación es justamente usando el dispositivo de la pantalla táctil.

En conclusión, el videojuego permite no solamente integrar componentes descriptivos que usa el cine, sino que también puede situar al jugador en un contexto por medio de un sistema de

Gameplay Ludonarrativo, en un rol parecido al de experimentador, que busca e interpreta signos, a través de las acciones y eventualidades que va desencadenado. Estas mecánicas permiten combinar diferentes formas de ejecución que el jugador experimenta, con los apartados musicales, sonoros, visuales, tecnológicos (controles), que se integran en las acciones que va realizando, para transmitir descripciones de información, que se pueden interpretar como una experiencia en relación con la trama. La manera que el videojuego integra los apartados visuales, sonoros, musicales y sus controles con las acciones del jugador, pueden mejorar o dañar una experiencia, que el jugador, en tal sentido se logrará o no el objetivo de hacer percibir determinadas sensaciones vívidas muy detalladas, efecto que siempre se pretende cuando se está ante una buena descripción.

7.8. Dimensión argumentativa

La argumentación y la retórica, no solo tienen el uso de persuadir o de convencer, también se puede orientar a construir un proceso de interpretación y organización de contenidos para medios formales con un fin de comunicación asertiva.

Ahora, la argumentación en el lenguaje audiovisual del cine, presenta muchas formas de construir su discurso ficcional para que el espectador se deje persuadir y adentrarse en la trama, por medio de ideas que al final buscan transmitir el contenido narrado, para ello expongo el film *Antrum* (Amito & Laicini, 2018); película de terror falso canadiense que se divide en dos partes, una narrativa como apertura y otra en forma de falso documental y largometraje. La primera parte de la película, busca persuadir a sus espectadoras con la idea, de que la película en si misma esta “maldita”, y las personas que vean el film, morirán en un corto plazo. Para ello se mostrarán casos donde las personas que vieron el film fallecieron de maneras inexplicables y desafortunadas. Luego de la introducción de los casos y su relación con el público que ve el film

completo queda maldito, se visualizan escenas que no aportan al contexto, pero que se ambientan para dar una mala sensación al espectador, como si tratase de una película casera. Después aparecerá un letrado legal, donde los productores se quitan toda responsabilidad sobre si al espectador le llega a pasar algo después de ver la película, posteriormente se inicia una cuenta regresiva para que inicie la película. La película inicia, y cuenta la historia de dos hermanos que buscan la entrada al infierno para encontrar el alma de su recién fallecido perro y guiarla al cielo; pero la idea del infierno está creada por la hermana mayor, quien manipula al hermano menor, a través de razones lógicas del porqué cada vez se van adentrando más y más en el infierno. No obstante, se topan con personas que practican cultos satánicos, quienes aportan a la historia inventada por la hermana, de tal modo que la misma hermana que se inventó la historia, va cayendo en sugestión de su propia broma, terminando asustada y paranoica. Cuando la película muestra el letrado de finalizada, pasa un tiempo y sigue la trama desde una perspectiva de suspenso y terror, que corta en medio de una acción, y aparece otro letrado que dice “acabas de ver Antrum en su versión íntegra”, el film continuo en forma de documental explicando cómo fue creada toda la película con el fin de persuadir al público a través de elementos de edición, narrativos y audiovisuales, para crear una atmosfera terrorífica dentro y fuera del film.

La construcción del film (Antrum), presenta los usos argumentativos y retóricos para persuadir de manera terrorífica el mito de “la maldición de Antrum”, mientras que la parte final en forma de documental, es expositiva, al mostrar las diferentes estrategias audiovisuales que utilizaron para generar “el mito de Antrum”, donde explican el uso de signos ocultos, edición de fotogramas con mensajes subliminales, sigilos sonoros y más importante el poder de “sugestión” que pueden presentar los espectadores al ser persuadidos por la primera parte de la película.

Como un breve análisis de este film, utiliza diferentes estrategias argumentativas y retóricas para construir una narración enfocada al mito de “una maldición”, que se deconstruirá mediante un documental explicando el proceso creativo del film y los riesgos de la persuasión.

El videojuego por otro lado, caracteriza la argumentación a través de unidades narrativas que se vinculan a las acciones del jugador. Pérez Latorre (2012), El argumento videolúdico, analiza a nivel superficial la Gameplay con el argumento o trama que se define por la historia, que se definen por unas operaciones fundamentales. Para explicar el modelo de operación argumentativo en el videojuego, expondré el caso del videojuego independiente (Undertale-2015).

Undertale (Fox, 2015), es un videojuego de rol creador por el desarrollador independiente Toby Fox, en el que el jugador tomará el control de un niño humano que ha caído en un mundo subterráneo conocido como el subsuelo, esta enorme región subterránea está habitada por monstruos que en una época vivieron con los humanos en paz. El niño humano buscará la forma de encontrar una salida y el final cambiará dependiendo de las acciones que haya tomado el jugador en su travesía por el subsuelo.

El videojuego se caracteriza por tener tres tipos de finales y estos dependen de la ruta que el jugador quiera asumir. Estas rutas son la suma de decisiones que el jugador asumirá durante las batallas, y es la base argumentativa para direccionar la historia. El sistema de juego es el siguiente:

- Es un sistema de combate que se mide por turnos, donde la primera fase es defensiva y el jugador esquivará los ataques enemigos, y la segunda fase es de respuesta, donde el jugador puede escoger entre dos opciones (atacar o hablar).

El atacar implica aumentar el grado de violencia, y el hablar implicara el grado de entendimiento y amistad.

Las decisiones que toma el jugador durante las batallas serán de suma importancia para medir su grado de violencia y de amistad con la historia, que progresivamente presentara las rutas argumentativas:

-Neutral: El jugador tendrá un equilibrio entre atacar y hablar con sus enemigos. Ruta por defecto.

-Pacifista: El jugador no tendrá como opción en las batallas atacar, solo utilizará la mecánica de hablar para llegar a un entendimiento por medio del diálogo.

-Genocida: El jugador no buscará el diálogo, solo utilizará la mecánica de atacar, aumentando el grado de violencia del personaje.

En la historia la ruta neutral será por defecto la que más se presente, pero la ruta pacifista y genocida son rutas que llevaran al extremo las decisiones del jugador. Estas decisiones afectan la historia del videojuego y con ello su mundo narrativo.

Las acciones del jugador se pueden también interpretar, convenciendo al jugador que su decisión de llegar a entenderse con un enemigo o asesinarlo, son consecuencia de los cambios narrativos que puede tener de la ruta neutral.

El sistema de la ruta genocida, buscará hacer sentir al jugador como un asesino (narrativamente hablando), donde todos los personajes huyen de él y las peleas se ganarán con suma facilidad al volverse un ser experto en el asesinato. Mientras que el sistema de la ruta pacifista, buscará hacer sentir al jugador como un conciliador, que no recurre a la violencia y que podrá llegar al entendimiento con todos (narrativamente hablando), donde los personajes establecerán una amistad y estarán pendiente del recorrido del jugador, mientras que los

enfrentamientos serán más tediosos y largos, ya que el jugador tendrá que comprender e interpretar a su rival para llegar a una solución.

El creador del videojuego, segmenta narrativamente las acciones del jugador como redes (argumentales) o (trama) que componen la historia. Este diseño narrativo de acciones argumentadas, lo presenta Pérez Latorre (2012), como un argumento de red densa para el caso de videojuegos como Undertale. Que define las acciones del sujeto/jugador como opciones variables, en las que solo destacan las de mayor valor narrativo, que en caso de Undertale serían las acciones de batalla, ya que se interpretan como opciones libres del jugador, pero se codifican en una cadena o sistema de opciones de razonamiento lógico.

7.9. Personajes

En relación a las ideas que expongo sobre los personajes en la narración, presento el film de ciencia ficción *The Matrix* (1999), que acentúa una serie de personajes para dar valor argumentativo a la historia y la misma trama.

The Matrix (Wachowski & Wachowski, 1999), plantea un futuro posapocalíptico donde hay una realidad real y una realidad paralela (en el film, las directoras comparan con tonos de color las dos realidades, que en el caso de la paralela son tonos verdes y la real son tonos azules). En la realidad (tono azul), las máquinas esclavizaron a los humanos, y los pocos que quedan viven ocultos como resistencia. Y la realidad paralela (tono verde), también conocida como (Matrix), es una simulación virtual en la que supuestamente viven los humanos, y que existe para seguir conectado a la Matrix produciendo energía para ella. La seriedad de la Matrix, es que este simulacro sería la realidad actual, la que se vivimos como si fuera real.

La historia nos presenta al protagonista (Neo), que vive dentro de la Matrix y es conocido como el elegido para terminar la guerra entre humanos y máquinas. Como personajes principales

también están miembros de la resistencia que resaltan (Morfeo), Capitán del equipo y quien defiende al elegido, (Trinity) como la ayuda para liberar al elegido y es de interés romántico, y (El agente Smith) como agente de la Matrix, que asegura custodiar y proteger la Matrix de agentes externos como la resistencia.

Los personajes secundarios, los clasifico en tres grupos, (compañeros y subordinados de Morfeo), quienes apoyan de manera logística, técnica y recursiva a los personajes principales, (La oráculo) Programa de Matrix con aspecto de mujer, quien revela información sobre el elegido, y (Cypher) el traidor, quien busca entregar a Morfeo a cambio de fama y fortuna con el Agente Smith.

Los personajes Fugaces o de fondo, son aquellos que construyen la realidad de la Matrix, quienes no interactúan como eje protagónico, están siempre de fondo y dotan de identidad el mundo virtual, entre ellos se destacan las personas de la ciudad y las máquinas.

David Catalina y Pedro Berruezo (2004) en su libro *Dentro de Matrix*, caracterizan de manera profunda el mundo cinematográfico de Matrix, por lo que destacaré sus aportes a la significación de los personajes de Matrix como actantes que hacen parte de la Matrix, incluyendo la misma Matrix, como un personaje diegético y antagonista que fundamenta el relato.

-Neo (Personaje principal): la trama gira alrededor de él, ya que se presenta como el único personaje que puede manejar a voluntad el mundo virtual de la Matrix y liberar a la humanidad. Esta interpretación se asemeja al salvador de la Biblia del antiguo y nuevo testamento. Por un lado se presenta como el salvador judaico, ya que se relaciona con un sentido de poder para masacrar a sus enemigos y liberar su pueblo, por el lado cristiano, es el gran líder, quien resucita en un momento de la historia, una referencia y relación a Jesucristo.

Trinity y Morfeo (Personajes secundarios): Siguiendo con la significación religiosa, Morfeo es el equivalente a Juan el Bautista, quien reconoce al salvador frente a todos y consigo bautiza al elegido, además de referenciar al dios griego de los sueños, como el sentido para despertar a los dormidos del sueño.

Trinity, hace referencia a la santa trinidad, es decir, padre, hijo y espíritu santo; además de presentar un protagonismo por el amor que siente por el protagonista, al punto que resucita a Neo con un beso, muestra de amor sincero, que se interpreta a la muestra de amor que tuvo Jesucristo al sacrificarse y revivir.

El agente Smith, en una interpretación del contexto religioso, representa los subordinados y el poder militar que condeno a Jesús. Por otro lado, también se hace una relación a la serpiente del pecado, ya que convence a (Cypher) de traicionar a Morfeo, y quien busca tentar a Neo para con sarcasmo y terribles visiones, una referencia a la clásica imagen de Satán.

-(Personajes secundarios): la tripulación de la nave de Morfeo, se relacionan como los seguidores y apóstoles que fueron guiados para conocer y proteger al salvador. El oráculo, mas que un personaje, también representa el lugar de consulta donde se acerca Morfeo para conocer la llegada del salvador. (Cypher) como el traidor, representa lo que vendría siendo Judas Iscariote, en la religión cristiana, aquel que traiciona a Jesucristo y se deja corromper por el demonio.

-(Personajes fugaces o de Fondo): la mayoría de personajes de fondo que son humanos, siempre están trabajando y no saben que están dormidos en una simulación virtual, ellos representan el pueblo que el salvador quiere liberar, pero también representan a una fuerza de trabajo en una ideología del capitalismo. Mientras que las máquinas, representan la misma

Matrix, que también puede pensarse como el mismo sistema capitalista barbárico, que somete a los humanos en una esclavitud virtual, con el fin de utilizarlos como fuentes de energía.

El videojuego, por otro lado, integra las propuestas y construcciones del personaje, desde la literatura hasta el cine, pero aporta dos modelos novedosos a su lenguaje audiovisual interactivo, el Avatar (el Jugador) y la I.A. (Inteligencia artificial).

El avatar en el videojuego, es la representación gráfica que se asocia al jugador para su identificación en una plataforma online, red social, foro, etc. A menudo son simples fotografías o dibujos, pero otros tipos de plataformas de videojuegos, los figuran desde diferentes puntos de vista narrativos y visuales. (Turnes, 2013).

La I.A (Acrónimo de inteligencia artificial), hay muchas perspectivas y puntos de vista para definirla desde los estudios teóricos, tecnológicos y diseño virtual, pero de forma general dentro del marco narrativo de un videojuego, es una técnica digital que trata de reproducir con mayor o menor precisión la inteligencia de los seres vivos dentro de un entorno virtual, con el fin que se comporten de manera similar a como lo harían en la vida real. También se emplea para referirse de manera genérica a la máquina o plataforma donde se este reproduciendo el juego. (Turnes, 2013).

El egresado de la Licenciatura de artes visuales de la Universidad Pedagógica Nacional, Juan Gabriel López (2014), como pionero en investigar el videojuego y la comprensión de sus producciones narrativas, se interesa en comprender por medio del avatar, las experiencias construidas en escenarios virtuales:

Ese ideal de un yo, hace fuerte presencia en la elaboración del avatar, aspectos como la personalidad y los ideales colectivos y propios, hacen de base en la construcción del personaje o reflejo virtual que caracteriza a cada usuario. Entre las múltiples opciones que

tiene cada título hay ciertos tópicos que son recurrentes en estos juegos, las diferentes facciones, razas o grupos mantienen diferentes relaciones entre sí, siendo la más común conflictos de tipo dualista, mostrando cada comunidad como benévolo o maléfico ante el otro, siendo la elección de característica el primer gesto de identidad que abre la puerta al jugador a este mundo virtual. (López, 2014, pág. 43).

El videojuego Minecraft (Studios M. , 2009), desarrollado por el creador independiente Markus Persson (Notch), trata de un mundo abierto, construido por bloques donde el jugador no posee un objetivo específico, permitiéndole un gran valor de libertad y modificar el mundo a su antojo. El personaje (Avatar) que se le asigna al jugador se llama (Steve), y con él podrá tener una relación entre sujeto y entorno. El jugador puede relacionarse con el personaje, ajustando la cámara en primera persona, la cual ve el mundo desde la perspectiva del avatar/personaje, o la cámara en tercera persona, que puede apreciar el cuerpo entero del personaje y generalmente de espaldas. El personaje de (Steve), no cuenta con casi nada de información sobre una trama, pues casi no la hay en el juego, el objetivo del jugador es el que construye y le da identidad al personaje. A medida que el jugador explora el mundo, puede crear prendas de resistencia, que se verán reflejadas, en el diseño como una armadura y las herramientas que porte.

Aquí, en el videojuego, el personaje solo puede definir su identidad en relación con la historia, a medida que el jugador se introduce a explorar y conocer las mecánicas del mundo y del videojuego. El avatar, en muchos casos, va adquiriendo valor narrativo, a la vez que el jugador va adquiriendo valor de información, es un camino paralelo, en donde el sujeto (avatar) avanza progresivamente a la vez que el jugador (persona).

Ahora, la I.A., se considera también un personaje ya que busca simular una persona real. Normalmente se puede encontrar también en forma de un avatar, como es el caso de los

videojuegos de Lucha, pero también puede presentarse como ente superior al avatar del jugador, ya que controla y conoce todas las mecánicas del videojuego y puede adelantarse a las acciones del jugador antes que él las ejecute. Este tipo de I.A. normalmente se usa en los videojuegos competitivos de estrategia.

En este caso, expongo el videojuego Age of Mythology (Studios E. , 2002), videojuego de estrategia en tiempo real para computadoras personales, desarrollado por Ensemble Studios. La I.A. del videojuego se hace presente en forma de jugador cuando no hay otro jugador y se quiere comenzar una partida, esta simulara ser un jugador, pero con la variante de que el jugador podrá elegir su nivel de dificultad. Cuanto menor sea el nivel de dificultad, se asemejará a la identidad de un jugador novato, y cuanto mayor sea su nivel de dificultad, se asemejará más a la identidad de un jugador experto con técnicas y modos de juego avanzados. Otro aspecto, es que resalta es su nivel de programación, a tal punto que pueda sorprender al jugador, reconociendo y ejecutando acciones más avanzadas que las que un jugador experto podría tener.

Entonces, la I.A. en el videojuego se caracteriza por imitar las acciones de un jugador, y que también puede aprovechar su nivel de programación y de reconocimiento como agente electrónico para superar las habilidades y acciones establecidas de un jugador normal.

Para finalizar, el avatar y la I.A. como novedosos aportes narrativos a la construcción e interpretación de personajes, sirven para definir el papel del espectador/jugador dentro de la historia, como sujeto que por medio de sus acciones configurará la misma historia y con ello la identidad del avatar, mientras que la I.A. define el papel del medio, como sujeto emulador de avatares y que también puede programarse para tener mayor papel y control que un jugador, en la historia.

7.10. Diégesis

En el cine, la diégesis se distingue por el lenguaje audiovisual, en la presentación de elementos visuales, sonoros, ambientales, que se presentan a los personajes y al espectador. Estos elementos audiovisuales, brindan de información sobre los acontecimientos y acciones presentadas en la historia. Un ejemplo puede ser, en el cine de terror, donde los personajes sienten miedo, pavor, horror, preocupación e incomodidad, y se acompañan estas sensaciones con una banda sonora que refleja el impacto atmosférico de la situación. Dicho de otra manera, la acción del personaje se acompaña de un sonido ambiente, algo que es dietético para el personaje; cuando se integra una banda sonora de suspenso, es un elemento extradiegético, que el personaje no percibe, pero el espectador sí puede apreciar. Si el personaje pudiera percibir lo mismo que el espectador percibe en un sentido extradiegético, se le conoce como (romper la cuarta pared) término inventado por el francés André Antonie, que se inspira en el teatro, por aquello de la pared invisible que separa a los actores de los espectadores. Romper la cuarta pared, se refiere a que los personajes ficticios puedan interactuar con el público. Esta interacción puede presentar la diégesis de los personajes, sujetos capaces de entenderse como personajes ficticios dentro del marco narrativo.

Un ejemplo de este aspecto diegético, extradiegético y cuarta pared, pueden apreciarse en el narrador del film *El club de la pelea* (Fincher, 1999), que narra la historia de un empleado de oficina insomne, quien está harto de su vida y se cruza con un vendedor peculiar de jabones (Tyler Durden). Ambos crean un club de lucha clandestino como forma de terapia y que poco a poco, terminará convirtiéndose en una organización con objetivos que toman otro rumbo.

(Aspectos intradieгéticos): la historia se sitúa en una sociedad estadounidense de los años 90, donde el personaje principal vive como empleado de una oficina y tiene problemas de sueño.

(Aspectos extradiegéticos): durante las acciones del personaje principal, el espectador puede apreciar varias veces elementos sonoros y visuales que no percibe el personaje principal, como la edición de planos, la banda sonora y los movimientos de cámara que tienen una función expresiva para el espectador.

(Romper la cuarta pared): el personaje principal tiene la peculiaridad de ser narrador y ser personaje protagónico dentro de la historia; su papel de narrador permite hablar directamente a la cámara y brindar de información al espectador, que dentro del plano diegético de la película, los otros personajes no pueden.

En el videojuego, se presentan de otra manera estos aspectos intradiegéticos, extradiegéticos y formas de romper la cuarta pared, en una historia. Para ello expondré nuevamente el videojuego independiente Undertale (Fox, 2015), que destacó entre otros videojuegos de la época por su innovadora mecánica de romper la cuarta pared.

(Plano intradiegético del videojuego): el personaje principal es un niño, quien cae en el subsuelo, donde habitan varios monstruos que buscan ayudar o derrotar al niño, según las acciones que el jugador ejecute.

(Plano extradiegético): en la mayoría de videojuegos se presenta información que los personajes no perciben, en el caso de Undertale, se presenta el menú de opciones que pausa de cierta forma los eventos dentro y fuera de los eventos diegéticos de la historia, permitiéndole al jugador tomar decisiones con más tiempo y poder administrar sus recursos con más detalle.

(Romper la cuarta pared): la mayoría de videojuegos, se guardan las acciones y acontecimientos que el jugador ha realizado dentro de la historia para no volverlas a repetir y seguir con la trama. En Undertale, personajes como (Flowey) y (Sans), conocen de las acciones que el jugador ya ha realizado, dialogando varias veces no al avatar del jugador, sino al jugador

como persona que se adentró a conocer su mundo virtual y diegético. Estos personajes también rompen la cuarta pared, utilizando información extradiegética, que se suponía que solo el jugador conocía y podía manipular. Un ejemplo claro se observa en la batalla contra (Flowey), en la que el jugador está a punto de derrotarla, el personaje utiliza el sistema de guardado, para volver en el tiempo y recuperar toda su vida, además de cerrar el videojuego a voluntad cuando sabe que el jugador la puede vencer.

En el cine, la diégesis permite un universo espacio-temporal más expresivo, por el uso de un lenguaje audiovisual, que permite al espectador estar viendo en presente, un despliegue informativo e imaginativo que posibilita al espectador poderlo ampliar bajo las lógicas universales que construyen este mundo ficticio. Un ejemplo, es mostrarle al espectador una historia donde la magia es una herramienta cotidiana, respondiendo a diferentes fenómenos extraños en la historia como causa de aplicar la magia en el mundo diegético ficcional. La forma que lo presenta el cine, no siempre puede ser visual, el sonido también aporta a la construcción de esta realidad. Gaudreault & Jost, (1995), presenta un ejemplo del uso diegético del sonido en el espacio sugerido o “fuera de campo”, que amplía el concepto del campo espacial del encuadre, con el uso del sonido. Es decir, al espectador se lo puede excluir de mostrar una información visual, pero mediante el sonido se le puede construir la información excluida, siquiera mostrarla visualmente. Consideraría que la potencialidad diegética del lenguaje cinematográfico residiría en construir un mundo, a través del uso de signos visuales y sonoros; en la que la exclusión de uno de estos tipos de signos, puede potenciar al otro, para que el espectador pueda interpretar y seguir construyendo mundo, con las diferentes formas y relaciones visuales y sonoras de información suministrada. Pero el videojuego respondería la lógica cinematográfica del “fuera de campo”, permitiéndole al jugador por medio de acciones, explorar y profundizar el mundo,

descubrir cosas en él, transformarlas, y no solo en el sentido de un combate, como es en el caso de Undertale, sino que amplía el sentido significativo de la historia, presentando otras opciones narrativas, aparte de los finales. Estas otras opciones son la hipertextualidad, resultado de la exploración del mundo intradiegético con elementos extradiegéticos que sirven de guía informativa sobre el personaje, el entorno, la salud, entre otros.

En el videojuego, el uso de mecánicas extradiegéticas como el uso de mapas, menús, puntuación opciones e información del mundo, son clave para que el jugador pueda guiarse para realizar una acción intradiegética. Como ejemplo presento el videojuego *The Binding of Isaac: Repentance* (McMillen & Nicalis, 2021), que presenta el personaje de Isaac, quien busca salir vivo de un laberinto de mazmorras dividido por habitaciones, donde se presentan enemigos, tesoros o desafíos.



En la imagen divido los elementos intradiegéticos y extradiegéticos, para explicar la situación del jugador. El jugador en este tipo de videojuegos deberá tomar decisiones (desconocidas) que se presentan al atravesar con Isaac una puerta. Las situación donde solo tiene elementos intradiegéticos, es mas “arriugada”, ya que se dejara llevar por su sentido de intuición para elegir

un camino, que puede ser o no el correcto, mientras que la situación con elementos extradiegéticos, le permiten observar información adicional, que se traduce en una “oportunidad” para decidir sus decisiones. En este caso, el uso del mini mapa, resultara de ayuda para no escoger el camino que lo llevara a una habitación mas grande, que implica mas enemigos y riesgos de morir.

Finalmente, la cuarta pared, como la combinación entre la diégesis y la extradiégesis, en un videojuego potencia el sentido del jugador como personaje, sin utilizar el mediador del avatar. Es decir, el videojuego, sabe que su universo diegético, puede cambiar por las acciones del jugador, y para que el jugador tome conciencia de la importancia de este aspecto, el videojuego puede optar por romper la cuarta pared, para hacerle entender que sus acciones son eventos reales que afectan considerablemente todos los elementos diegéticos del mundo del videojuego. Esta mecánica y nuevo entendimiento de un mundo que se debe ser abordado con acciones responsables del jugador, permite apreciar la historia de manera más sensible de la que el lenguaje cinematográfico podría lograr.

8. ESTUDIO DE CASO: Tombo Survival

Anexos: Archivo

En mi interés por entender el lenguaje y significación de los videojuegos, me encuentro con el polémico videojuego colombiano, Tombo survival (MagroPlay, 2020), que entra en la categoría y género de un videojuego independiente, al ser distribuido, creado y financiado por un pequeño grupo de personas sin un apoyo empresarial. Estas características identifican al videojuego con la vida y contexto de sus creadores, al darles la libertad expresiva y de creación al no encontrarse subordinados a una doctrina institucional e ideológica del contenido, que los videojuegos empresariales de género suelen presentar. De esta manera, incorporamos un elemento clave a la hora de caracterizar videojuegos, al reconocerlos también como producciones artísticas. Las cuales pueden estar sometidas a las reglas de producción que impone las grandes industrias culturales o pueden aparecer en contextos distintos, bajo condiciones de producción y circulación muy diferentes.

El videojuego nace como una forma de manifestación de rechazo contra los actos de brutalidad policial en Colombia, que son representados en la Gameplay del videojuego, donde el jugador controlará a un “tombo”, bajo percepción negativa de la realidad hacia un policía que se caracteriza por ser abusivo, no profesional con el procedimiento e injusto con las decisiones, pues aprovecha las circunstancias para usarlas a conveniencia propia, y en desmedro de sus víctimas.

Se lanza a la plataforma de Android y se conoce públicamente el videojuego en su versión Demo, días después del caso de Javier Ordóñez, quien fue asesinado a manos de la policía

colombiana, en septiembre de 2020³¹, hecho en el que se registra el mal procedimiento de la policía por medios de videos en las redes sociales. Este hecho, desencadenó protestas, manifestaciones y movilizaciones ciudadanas en rechazo a los actos de abuso policial en todo el país. En forma de rechazo y protesta contra este acto de violencia y abuso policial, el creador del videojuego (Magroplay), decide lanzar el videojuego públicamente, aunque no estuviese terminado.

El videojuego despertó en la sociedad colombiana, aceptación y rechazo por representar de manera grotesca y violenta a la institución policial. Lo que llevó a que censuraran el videojuego de la tienda virtual de Android. No obstante, el creador del videojuego junto a su equipo de desarrollo, no pierden el juego, y deciden relanzarlo a la plataforma virtual de Steam de PC.

Como sujeto nacido en el contexto colombiano e interesado en estudiar los fenómenos discursivos y expresivos de los videojuegos, me propuse a indagar las relaciones culturales que se representaban en (Tombo survival), así, me encuentro con una forma expresiva, discursiva y de protesta que nunca había visto en un videojuego colombiano, y que merecía la pena ser analizada e interpretada.

Para ello me puse en contacto con el creador del videojuego, para expresar mi interés y presentarle una propuesta académica de análisis de su videojuego, quien aceptó respetuosa y amablemente y se ofreció a resolver mis dudas sobre el desarrollo del videojuego. Este fragmento de mi trabajo de grado me da la oportunidad de presentar mi aporte como estudiante a la comprensión del videojuego y mi reconocimiento a sus creadores, así como de acercarme al

³¹ Pasado el 8 de septiembre, la capital Bogotá y el municipio de Soacha se presentaron protestas en contra de la muerte de Javier Ordoñez, que demandan el uso arbitrario y violento del cuerpo policial. Según el portal (France 24) fallecieron en los hechos 8 personas y 58 quedaron heridas con armas de fuego durante las noches de protesta. <https://www.france24.com/es/20200910-bogota-violencia-policial-protestas-disturbios>

estudio de los videojuegos colombianos, como discursos que pueden ser interpretados y analizados desde un enfoque académico.

El siguiente archivo, corresponde a una reinterpretación personal del contenido visual, sonoro, interactivo del videojuego (Tombo Survival) en relación con mi caracterización del videojuego como lenguaje autónomo en su diferenciación con el lenguaje audiovisual del cine. Donde pongo en práctica no solamente el contenido teórico, sino que también hago uso de las estrategias comparativas y semióticas en relación con el discurso implícito y explícito del videojuego.

8.1. Dimensión ludonarrativa

Expresado anteriormente que la dimensión Ludonarrativa, como una dimensión narrativa que integra el discurso lúdico y el discurso narrativo en la Gameplay, en este caso; el videojuego Tombo Survival, se contradice varias veces en su mensaje visual y sonoro, con sus mecánicas de misiones y acciones.

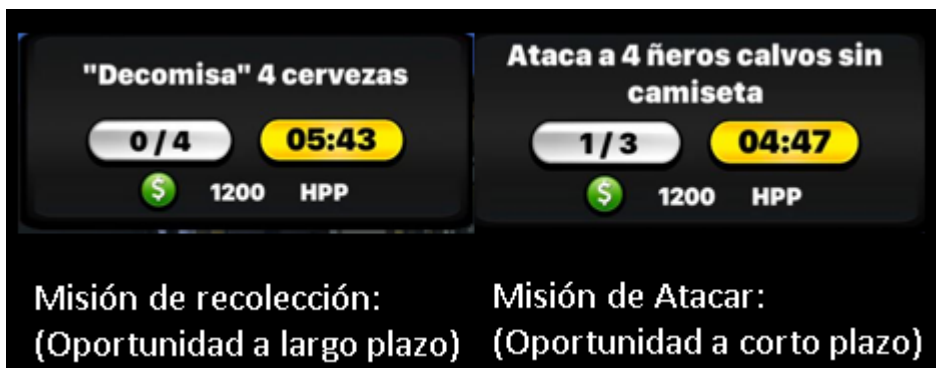
Para expresar esta (Disonancia Ludonarrativa), se explicará la dimensión lúdica y la dimensión narrativa de una misma Gameplay, en este caso tomado el juego que venimos mencionando.

8.1.1. Dimensión lúdica:

Las acciones que debe seguir el jugador se muestran en objetivos redundantes en una Gameplay abierta, ya que obliga al jugador a seguir una serie de “misiones” en el uso de acciones violentas contra los demás personajes, así como la recolección de objetos que se interpretan como sobornos o decomisos, pero el jugador puede decidir si quiere seguir el orden secuencial de las misiones o si articula su propio orden.

Si el jugador sigue estas misiones en un orden secuencial bajo un tiempo determinado, obtendrá un valor adicional a su puntuación, como una bonificación. Pero si el jugador decide articular sus acciones con un criterio personal que no sea las misiones, obtendrá menos puntos y no tendrá la bonificación.

Seguir las misiones, implica una oportunidad a corto y largo plazo que se ven reflejadas en la puntuación y sus bonificaciones. Una oportunidad a corto plazo implica la mecánica de (Atacar) que facilita la obtención de puntos, pero corre el riesgo de perder el “porcentaje de vida”, ya que los personajes a los que atacará, se podrán defender si el jugador no es lo suficientemente hábil. Y la oportunidad a largo plazo (Recolectar), que implica desplazarse por el mapa y buscar los objetos, estos pueden dar la oportunidad de “curar” al jugador de sus heridas, pero demandan tiempo en ser encontrados.



La dificultad en seguir estas misiones implica también las decisiones del jugador. Así, un jugador más hábil, vera más viable encarar las oportunidades a corto plazo y se mantendrá en un constante desafío de (atacar y esquivar), mientras que las acciones a largo plazo, implican poca dificultad, ya que no se enfocan en las actitudes sino en la localización de los objetos que se deben recolectar.



En conclusión, las mecánicas y el sistema lúdico, le presentan al jugador la ocasión de tomar decisiones a corto plazo como la mejor alternativa para seguir avanzando en el juego, mucho más rápido y acostumbrarse rápidamente a su sistema de recompensas. El juego le da también al jugador la opción de la recolección, pero como alternativa en momentos de exploración y para recuperar la salud, para volver a las misiones que involucran la mecánica de (atacar).

8.1.2. Dimensión narrativa:

La estructura narrativa que presenta Tombo Survival, se divide en 4 niveles de orden secuencial: Introducción, misiones, evento y Game Over.

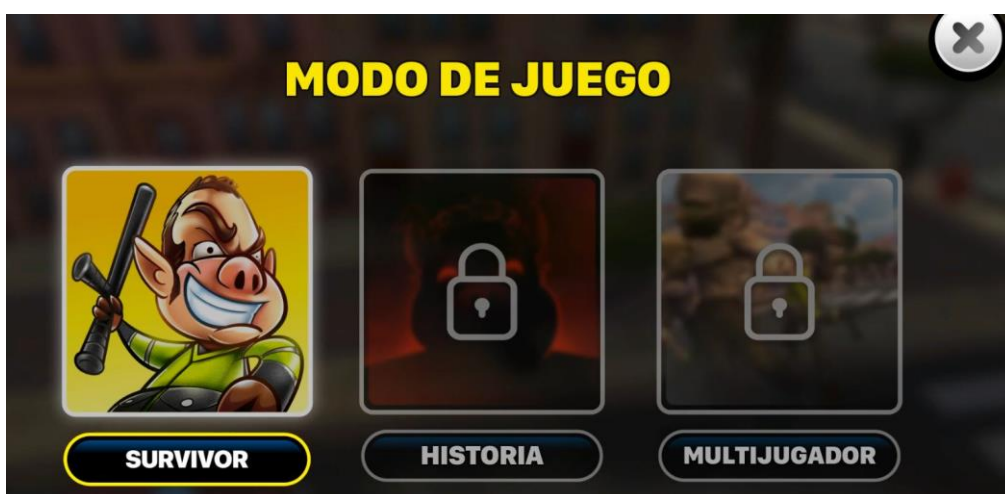
Cada nivel compone la dimensión del “arco narrativo global”, que define el argumento del juego, donde el jugador si o si, estará condenado a perder y ser derrotado. Para explicar esta

linealidad de sucesos a una decisión narrativa sencilla como él (Game Over) obligatorio, se expondrán los elementos discursivos visuales y sonoros de cada nivel narrativo.

8.1.2.1. Introducción de Tombo survival:

El videojuego se basa en el modo de juego (Survivor) que significa supervivencia, que presenta el contexto del juego por medio de la voz de un narrador, con la siguiente frase:

“Un mal, ha invadido a Polombia, convirtiendo a los tombos en despreciables cerdos. Que abusan del poder y maltratan al pueblo.”



Esta introducción, introduce al mundo diegético de “Polombia”, que narra en forma de denuncia, la transformación de un tomo en Cerdo, por los hechos de abuso del poder y maltrato contra el pueblo polombiano.

8.1.2.2. Misiones:

Las misiones representan la mayor parte narrativa del videojuego, y se muestran como micro-narrativas secuenciales, que, al pasar un tiempo programado, se actualizan por otra nueva misión.

No son obligatorias, pero siempre están como opciones de “acciones esenciales” para que las mecánicas del juego y la introducción cobren un sentido discursivo.

Por otro lado, se integra durante todo el Gameplay, el elemento sonoro en forma de (música rap), que acompaña por medio de sus sonidos acústicos y urbanos, letras que narran el contexto colombiano en forma de protesta. Se destacan 2 temas en especial:

1. Tombo Survivor Rap Soundtrack: como forma de expresión y creada por los diseñadores del videojuego, relata el inconformismo social y político que ha tenido el país de Colombia durante los últimos 20 años.
2. Policía Rap 2 - El Mouse. Tombo Survivor Soundtrack: Creada por el rapero Bogotano “El mouse”, que denuncia los hechos de abuso, corrupción y maltrato civil, de algunos agentes de la policía colombiana. Una parte está basada en hechos reales, y otra parte, se presenta como forma de protesta, burla y crítica.³²



Temas musicales de Tombo Survival³³

³² Entrevista al “Mouse” creador de Policía Rap. Fuente Facebook: https://www.facebook.com/watch/?ref=search&v=781909946055926&external_log_id=0e6b6a50-15ed-4abe-8b9d-05f1e61df62f&q=polica%20rap

³³ Tombo Survivor Rap Soundtrack: <https://www.youtube.com/watch?v=cfTC0CljVXc>

Policía Rap 2 - El Mouse. Tombo Survivor Soundtrack: https://www.youtube.com/watch?v=oJoz4Y_joGI

Las micro-narrativas de la misión y la letra de la música, se complementan en el sentido de denunciar las acciones que el jugador está realizando, marcadas por hechos violentos y de corrupción dentro del juego.

-Evento 1: Al completar 20.000, se activará un evento en la plaza del juego, donde la estatua cobrará vida bailando salsa y se presentará como el Boss o Jefe de turno, que el jugador deberá derrotar. El evento se caracteriza narrativamente por introducir nuevamente al narrador, y por cambiar la música rap, por un tema musical de salsa genérica sin letra.

Frase del narrador: “¡Estás cansado de abusar del pueblo, y quieres vengarte de quien te ha obligado hacerlo!”

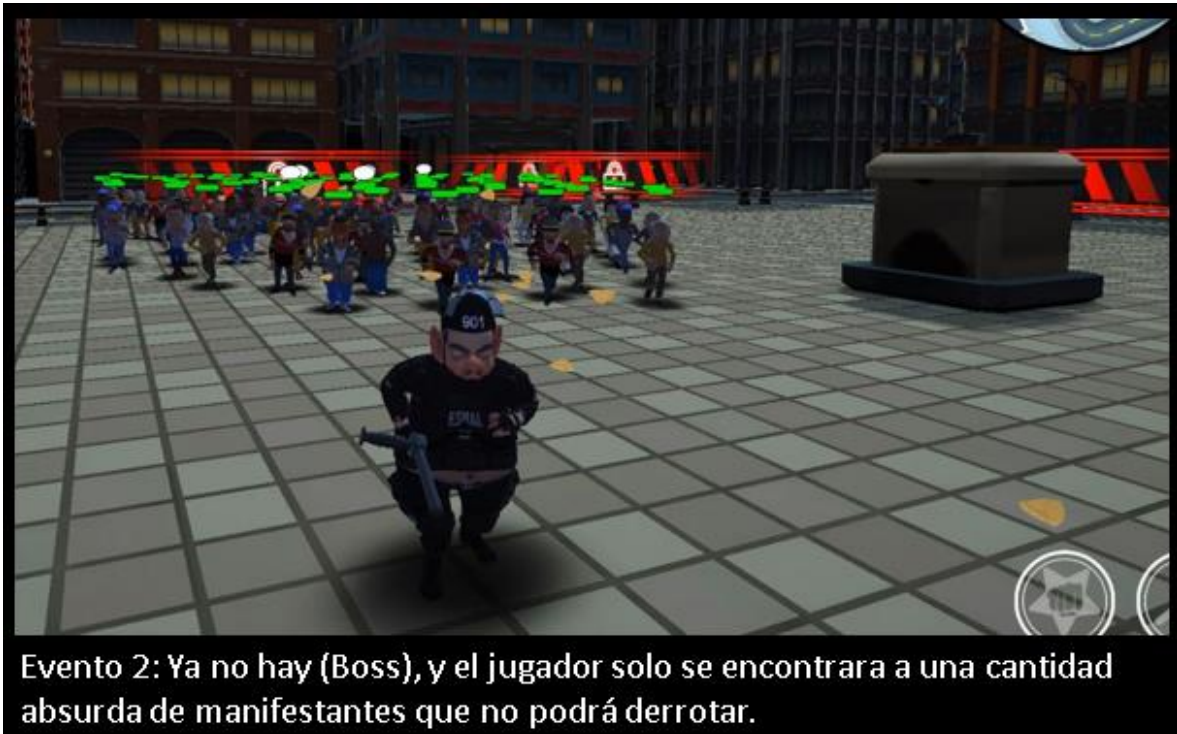


El evento interpretado narrativamente, cambia las lógicas discursivas narradas anteriormente; donde el narrador introduce al jugador a la pelea contra el Boss, que se quiere retractar de sus acciones y busca la forma de acabar con el problema de origen. Esta batalla, también cambia la música, donde la letra ya no importa, sino la ambientación de “festividad” o “diversión”, al presentar al Boss. Este hecho se trata también de un fenómeno enunciativo, pues cambia la narración que remiten a los cambios en la percepción, que cierto tipo de público debería tener

frente a ellos, un público que sería una suerte de jugador ideal, que también entendería la introducción del narrador, que tratan de capturar al jugador, incluso ideológicamente desde el inicio, y así entablar un vínculo con él.

Este evento, profundiza las acciones del jugador en relación a este momento de la historia, donde narrativamente busca “redimirse” de sus actos, como una especie de justicia poética, que relaciona las misiones y mecánicas de agresión y corrupción del juego con el personaje del Boss. Esto se expresa mediante las palabras del narrador y el cambio sonoro, que enfocan al Boss, como responsable de los hechos presentados desde el inicio del juego.

-Evento 2: el jugador consigue otros 20.000 puntos y vuelve a la plaza para enfrentar al Boss; pero en lugar de ello, tiene en cuenta las acciones anteriores, y se destaca por que ya no hay Boss y en lugar de ello, se enfrentará al pueblo y que quedará encerrado.



Este segundo evento se interpreta como una “Trampa”, ya que el jugador no podrá con la cantidad de personajes a la que se enfrentará, además de quedar atrapado sin poder avanzar en la

trama, al no tener un Boss que derrotar. Aquí no saldrá el Boss, cambiará otra vez la banda sonora a la salsa genérica son letra, pero será el jugador contra el pueblo, de modo no puede enfrentarse a una cantidad desproporcionada, y terminará siendo derrotado.

-Game Over: Es el mensaje que señala que el juego ha finalizado, y se verá representado como la derrota del jugador.



El letrero, se puede interpretar también por la frase “El pueblo está cansado de ser pisoteado”, como la suma de acciones violentas del jugador, tuvieron consecuencias y no pudieron ser borradas a pesar de revelarse contra el Boss. El jugador siempre va a perder, y entre más lo intente, más personajes se manifestarán en contra del tombo hasta verlo derrotado.

En conclusión, la dimensión narrativa del videojuego Tombo survival, tiene impacto y adquiere sentido por las decisiones violetas que adopta el jugador, y se argumentan por el impacto del mensaje final. Este acontecimiento, se podría intuir al prestarle atención a la dimensión narrativa de la letra durante el juego y contrastarla con las acciones y misiones que el juego presenta.

El evento del Boss, marca un cambio narrativo importante, ya que busca convencer al jugador de que sus actos fueron a causa del Boss, y que derrotarlo puede cambiar la narrativa. A este momento se le conoce como “Disonancia Ludonarrativa” en el que las acciones violentas se contradicen cuando el narrador presenta el momento de “redimirse” derrotando al Boss; pero se tiene en cuenta que no se pueden borrar las acciones corruptas y violentas del jugador, convirtiendo al jugador en el nuevo Boss y el pueblo aparece mediante los personajes que sí logran una victoria.

8.2. El mundo narrativo de tombo survival

La relación del jugador y el entorno es una representación e interpretación de hechos de movilización y represión comunes en Colombia, que aparece en el videojuego como Polombia.

El jugador no solo tiene una relación virtual con el entorno, sino que también tiene una relación como ciudadano en el contexto colombiano. Este enfoque permite entender la propuesta narrativa de diseño del mundo narrativo, como metáfora del mundo social, político y cultural que el ciudadano evidencia en su cotidianidad.

El ciudadano como jugador, puede deducir y entender las referencias visuales, en la construcción del entorno, que expanden su entendimiento de la información presentada como un entorno natural del mundo ficcional de “Polombia” a un entorno natural y cultural del mundo de Colombia.

8.2.1. Edificios:

Los edificios presentados en el videojuego, son referencias de edificios reales en el contexto Colombiano, que funcionan como metáforas de interpretación.



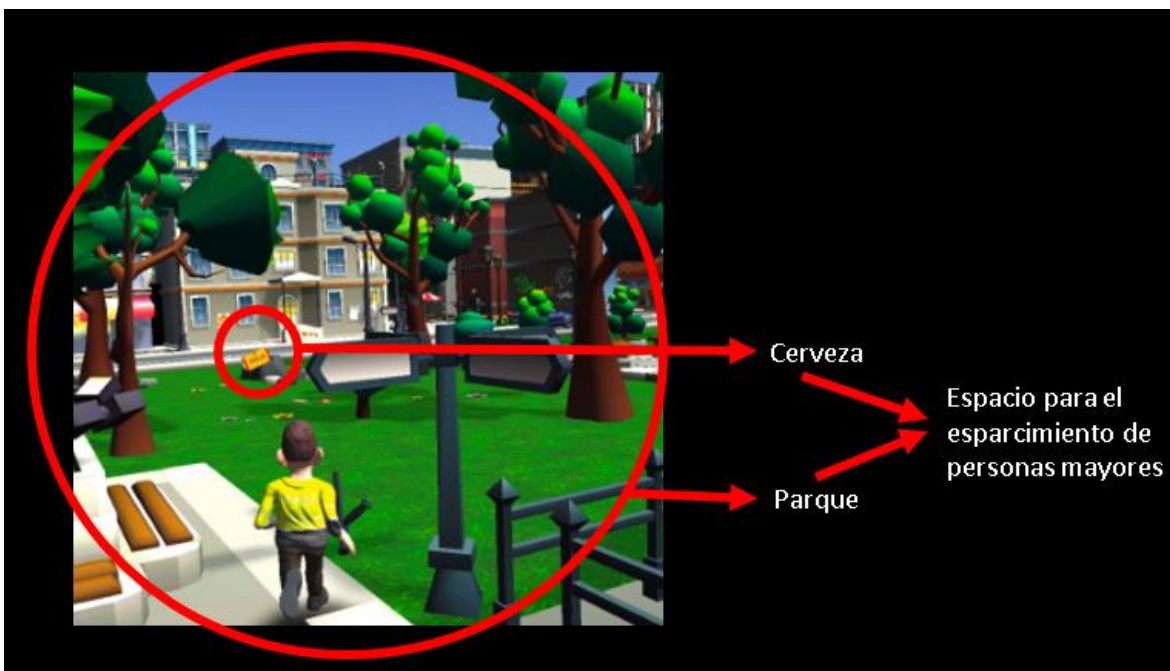
8.2.2. Edificio y objetivo del jugador:

Muchos edificios presentan también una funcionalidad en el marco de las misiones enfocadas a la “Recolección” de objetos, que se interpretaba como una función del edificio, el objeto y la espacialidad para el desempeño del jugador.



8.2.3. Sujeto y entorno:

Los entornos del videojuego, aunque no aluden simbólicamente como los edificios, sí relacionan el contexto colombiano y los entornos con una actividad.



8.3. Dimensión espacio-temporal

La espacio-temporalidad al igual que el mundo narrativo, representa una relación contextual en los hechos de Colombia. A partir de una lectura general de las diversas unidades de Gameplay que presenta Tombo survival, se interpretan las acciones del jugador y su ubicación diegética, como referencias socioculturales del contexto colombiano fuera del videojuego. La temporalidad del juego, toma en cuenta la transición del día y la noche, como una sucesión de días y horas que no afectan ni a los personajes, ni al jugador; pero se entiende como una referencia a los hechos de protesta fuera del videojuego, que pueden durar varios días. Este cambio temporal dentro del videojuego, permite aglomerar rápidamente una cantidad considerable de personajes, en un espacio determinado cerca al tombo, generando una especie de “manifestación”. Esta solo se logra formar si el jugador se queda en un espacio determinado durante una cantidad determinada de tiempo (entre más tiempo se quede en un espacio, mayor será la manifestación que perseguirá al tombo en ese espacio).



Por otro lado, las acciones del jugador, no actualizan las condiciones espacio-temporales, se siguen repitiendo y enmarcando como un ciclo sin fin, un ejemplo de “Bucle espacio-temporal”, en el que el jugador, está condicionado a repetir una y otra vez las mismas acciones en las mismas situaciones, espacios y condiciones temporales. Para salir de este ciclo sin fin, el jugador se ve obligado a perder. Y aunque no quiera, la mecánica de introducir más y más personajes, a medida que pasa el tiempo, complica el objetivo de victoria que el jugador esperaría, aquí la dificultad crece de manera abrumadora, y las habilidades del jugador, no son rival contra la aglomeración de personajes. Entonces, su propósito se define en “Sobrevivir” el mayor tiempo posible a estas manifestaciones, que irán aumentando progresivamente y la única alternativa del jugador será huir o dejarse vencer.

8.4. Personajes

Los personajes de Tombo Survival, se caracterizan por desarrollar el propósito del jugador dentro de la historia, en los que destacan, el personaje principal “el tombo”, los manifestantes “el pueblo” y los personajes secretos, sin ellos no se podrá entender la identidad del personaje, la identidad del jugador y la significación que existe dentro de la historia dentro y fue del videojuego.

Las perspectivas de los personajes, son variadas, pero las clasifico según la función e importancia dentro de las eventualidades del videojuego: manifestantes, secretos y el tombo (Avatar del jugador). Cada grupo de personajes, tiene matices descriptivos que permiten interpretar sus rasgos ideológicos y discursivos, como una metáfora de los personajes que están presentan en las manifestaciones colombianas.

8.4.1. Manifestantes:

Se caracterizan por ser los “enemigos” del tomo, ya que inician atacando al avatar del jugador con proyectiles de “Empanadas”. El diseño y representación de estos corresponde a un modelo genérico y estereotípico de los manifestantes reales, entre ellos se destacan: las mujeres, los camioneros, los ancianos, los ñeros y un modelo del autor y cantante de policía rap “el mouse”, que representa a los raperos.



Cada personaje, también se distingue por el elemento sonoro, que permiten apreciar los acentos, voces y quejas que hacen contra el jugador, al estar cerca de su avatar. Los proyectiles de empanadas, se asocian a eventos fuera del videojuego en el contexto colombiano como el artículo 140 del Código Nacional de Policía de Colombia del 2019, que generó indignación al pueblo colombiano, como multa por comprar empanadas en espacio público.



Ante las multas arbitrarias se generaron varias formas de rechazo y protesta frente a una multa injustificada, entre ellos, este tipo de meme que relacionaba a los policías y su búsqueda por multar personas que consuman o vendan empanadas en el espacio público.



8.4.2. Secretos:

Los personajes secretos, son aquellos sobre los cuales el juego no especifica en ningún momento su existencia, pero que contribuyen a la comprensión narrativa. Estos solo aparecen en el evento 1 del Boss, donde se distinguen el Jefe/estatua o Boss y los personajes anónimos.

8.4.2.1. Boss:

El jefe o Boss, es el símbolo de poder político en el videojuego, al presentarse como estatua en la plaza del videojuego, y luego como presidente; que se identifica por los accesorios, por los diálogos y por su relación con los políticos corruptos colombianos.



El personaje, se relaciona con el tombo, como la figura máxima de poder, en un nivel jerárquico, donde el tombo cumple las órdenes del Boss, que lo llevaron a volver a cometer actos violentos contra el pueblo. El problema radica en que, cuando sufre una derrota, siguen las

misiones activas, interpretándolas como otros agentes externos, que se desconocen fuera del Boss, es decir, hay otros personajes que también cumplen la función ideológica del Boss .

El Boss, es el único personaje que se puede identificar con el tombo por sus rasgos antropomorfos de humano y cerdo, además de incorporar la mecánica de burla, que también posee el jugador como una forma de baile. Su ataque se caracteriza por lanzar balonzos y jugar con ellos durante el evento, esto hace alusión al político y presidente “Iván Duque”, que durante su campaña electoral, presentó varias entrevistas enfocándolas en sus gustos y habilidades de futbolista, desviando la atención de su discurso político. Otra relación, es su interpretación cultural y política fuera del videojuego, como la figura de un cerdo, que se manifiesta por medios expresivos como el dibujo, el cómic, las caricaturas, los memes, entre otros.



Alguna de las representaciones de la imagen de “Iván Duque” como formas de manifestación y relación con el Boss.

8.4.2.2. Personajes anónimos:

Estos personajes, se caracterizan por participar únicamente en el evento del Boss, donde sirven como apoyo, atacando al jugador como un manifestante más. La diferencia, radica en su diseño, que en comparación de un manifestante, este no se identifica, pues no se nos proporciona información visual ni sonora sobre su condición de género, social o etaria. El único factor que lo identifica es su diseño negro, la barra de vida que es roja y sus proyectiles que son calaveras.

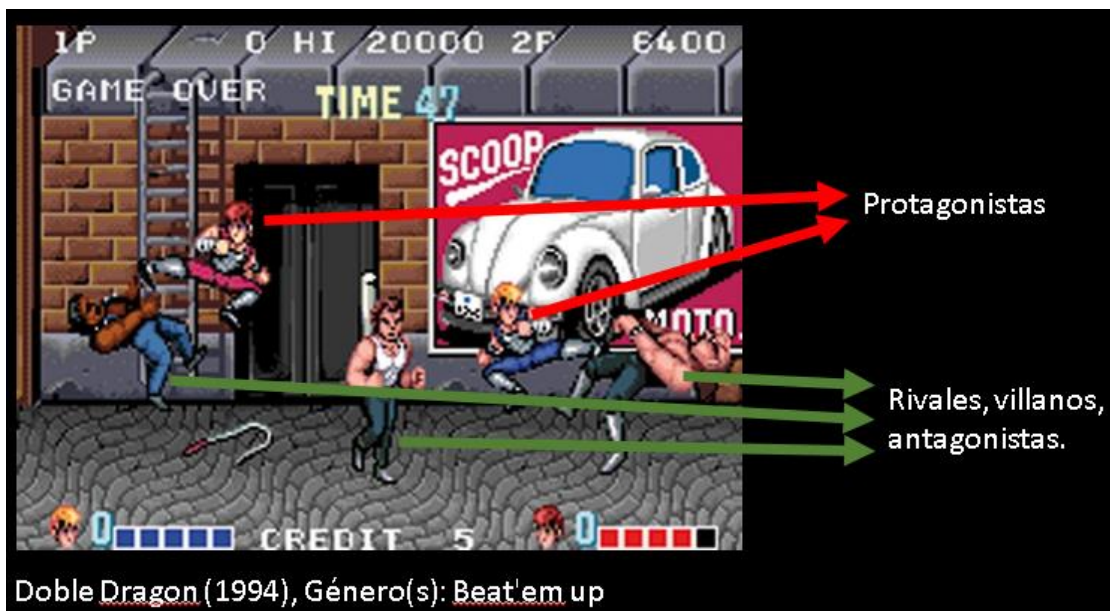


Este tipo de personaje, se puede interpretar por su aparición en el evento del Boss, por su relación directa con él, pero que también porque cuida su identidad al jugador. Se puede relacionar este personaje fuera del videojuego con grupos y organizaciones anónimas, como es el caso de las “Águilas Negras”, que detrás de su anonimato, buscan generar intimidación y terror. Las calaveras que usan, se pueden interpretar como indicios de asesinatos y también de personas desaparecidas en Colombia por grupos anónimos, que no figuran institucionalmente, ni responden en su inmensa mayoría por sus crímenes ante la justicia colombiana.



8.4.3. El Tombo:

El avatar que controla el jugador. Se presenta como el protagonista del videojuego, que desde la narrativa del videojuego es un personaje corrupto, abusivo y violento. Pero desde la postura de avatar y sus mecánicas de juego sujeto/jugador, vincula el uso de violencia con la victoria. El jugador se acomoda al rol del tombo, que es agredido por el manifestante, que lo atacan lanzándole empanadas, y como respuesta, el sujeto/jugador tiene la opción violenta de ejecutar un ataque cuerpo a cuerpo como “Bolillazo”. Por el momento, la presentación del sujeto (Tombo) y el mundo que lo ataca, está relacionado con el género de videojuegos, (Beat 'em up), que sería “Yo contra el barrio”, donde comúnmente los protagonistas son los buenos y los demás personajes que los agreden son los malos. En el caso de tombo survival, se cambian los roles, pero las mecánicas sugieren que el jugador está haciendo las cosas correctas y los demás personajes son los malos.



Las mecánicas del tomo, identifican al personaje y además condicionan al jugador como las únicas formas de respuesta frente a las agresiones de los demás personajes, justificando sus acciones. Se presentan como mecánicas, explícitas e implícitas, que el jugador puede ejecutar en comprensión de la situación narrativa de la Gameplay. Por un lado, las explícitas, aparecen en la pantalla como una acción a ejecutar, mientras que la implícita, no aparece en la pantalla, sino que es el jugador quien, al oprimir todos los botones del mando, encuentra esta mecánica oculta.





Las mecánicas explícitas, identifican a las acciones obligatorias, mientras que las implícitas identifican a las alternativas, estas además profundizan discursivamente al personaje y el espacio.

El personaje, posee una habilidad que le llama, (evolucionar), esta mecánica solo se puede activar mediante el uso de acciones violentas hacia los demás personajes y bajo la condición de recibir poco daño. Su activación no es obligatoria, pero ejecutarla, lo transforma en diferentes personajes que se asocian a la figura del tombo, son variaciones del tombo. Mi interpretación de cada una es la siguiente: Policía Bachiller, Policía con chaqueta volteada, Agente de policía, y agente del Esmad.



La interpretación de esta mecánica, se asocia con la posesión o investidura de un grado de jerarquía dentro de la institución policial de Colombia, pero también se asocia con un grado de corrupción y violencia, ya que, para pasar a la siguiente transformación, el jugador deberá golpear a los personajes sin recibir casi ningún daño. Convertirse en un personaje superior de su transformación actual, se entiende como una bonificación del avatar por sus servicios como policía.

Por otro lado, se rastrea el origen de la segunda transformación “Policía con chaqueta volteada”, como un personaje real de Colombia, que se agrede a los ciudadanos con un palo y se voltea la chaqueta para no ser identificado, y así no poder ser denunciado y, eventualmente, suspendido de la institución, por adelantar procedimientos irregulares.



Este personaje no solo se asocia con el tombo por su procedimiento irregular, sino que también se vincula con la fecha en la que el abogado Javier Ordóñez fue asesinado. Al día siguiente del caso de Javier Ordóñez, se organizaron manifestaciones en contra del abuso policial, y en horas de la noche, se presenta este personaje quien fue grabado por cometer un mal procedimiento y ocultar su identidad. Se asume, que los creadores al ver este hecho, deciden presentarlo como una transformación adicional, y como forma de manifestación en contra de esta figura de la acción policial en especial.

El dialogo del avatar, se presenta de manera irregular y de un modo que no puede ser controlado por el jugador. Son frases cortas que se escucharán y que contribuirán a la construcción del personaje y su rol. Estas son algunas:

-“Hijueputas mamertos”

-“Tome por lámpara”

-“Hijueputassss”-(Grito de evolución)

Entre las frases que dice, hay una que logro rastrear y asociar con un video publicado hace mucho en redes sociales, donde un policía de tránsito agrede verbalmente y exagera el procedimiento.



Al parecer, los creadores del videojuego, quisieron presentar este personaje, pero desde los diálogos del avatar. Este a diferencia del policía con chaqueta volteada, aparece como una referencia oculta para los que conocen el video en redes sociales. Este procedimiento trata también de un fenómeno enunciativo, a partir de una operación de intertextualidad, que vincula al jugador con el videojuego, lo que engancha aún más, al presentarle la ocasión de un vínculo de complejidad por compartir unos referentes comunes, relacionados estos con el tema de la arbitrariedad policial en el país.

Para finalizar, las construcciones de los personajes se relacionan directamente con el contexto colombiano, que presentan por medio de sus diseños y acciones, un panorama discursivo e institucional, que los creadores agregaron como una forma de protesta. El punto de vista del jugador que se relaciona con el tombo, es una estrategia para visualizar las problemáticas del contexto, pero desde el punto de vista de quien no quiere escuchar a los manifestantes.

8.5. Dimensión descriptiva y argumentativa

Como se ha visto anteriormente, el videojuego Tombo Survival explica de manera detallada por medio de frases, música, personajes y el escenario, rasgos descriptivos que presentan el enfoque discursivo del videojuego.

El punto para este apartado es entender cómo el videojuego, desde su propio lenguaje, integra los elementos descriptivos y los asocia a las acciones del jugador. Estas acciones justifican las mecánicas y, por otro lado, orienta al jugador en asociar las imágenes dentro videojuego con el contexto colombiano.

8.5.1. Recolectar cervezas y cigarrillos:

El videojuego presenta los objetos de cervezas y los cigarrillos como misiones. Estos elementos solo aparecen en lugares determinados; en el caso de la cerveza en el parque Central y el cigarrillo en una zona verde (parque natural) específica. Una vez que el jugador los recolecta, la cámara por unos segundos, se empieza a mover o se torna con unos efectos visuales que representan los estados físicos propios del consumo de alcohol o de marihuana.



Esta forma de representación de un (estado de consumo), informa al jugador que el tomo, además de decomisarlos, (también los consume). Esta relación, tiene como objetivo presentar, el estado visual del personaje sin estar en primera persona, como un claro simbolismo de la conexión entre avatar y jugador.

8.5.2. Recolectar libros:

Los libros son objetos que se pueden recolectar y que también hacen parte de las misiones, pero a diferencia de los demás objetos del juego, estos no curan la barra de vida del personaje, sino que al contrario les hace un daño adicional. Los libros solo aparecen al frente de las librerías o en un espacio que se relaciona como la universidad, haciendo alusión a lugares de aprendizaje.



La recolección de estos objetos es penalizada en la barra de vida y es una recompensa en la barra de puntos. Esta extraña relación, hace alusión al imaginario de que los policías son aquellos que no estudian, y por el otro representa en el caso de la universidad, un espacio alternativo a las manifestaciones.

8.5.3. Ganar puntos por mecánicas de agresión:

Cuando el jugador se va a enfrentar contra un manifestante, el manifestante tiene toda su barra de vida al máximo. Cuando recibe una cantidad determinada de “Bolillazos”, esta disminuirá, lo importante es que al tener la barra casi al mínimo, este dejará de atacar al tombo y emprenderá la acción de huida.

Esta situación es entendida como un punto de decisión del jugador, ya que el personaje está huyendo de él, pero si no

termina de golpearlo (derrotarlo), no recibirá los puntos por esa acción.



El manifestante huye del tombo.

En este caso, la opción ideal para el avance del juego es perseguirlo y atacarlo, (darle el golpe final), que se interpreta como una acción de recompensa para el avatar, mientras que, para el jugador es una acción que se vincula con sus decisiones morales.

Para concluir, las dimensiones descriptivas del videojuego, responden también a las acciones del jugador, que, en este caso, convence al jugador sus acciones agresivas por el sistema de recompensas como las opciones más viables para el avance en la historia e identificación del personaje como un ser agresivo y corrupto.

8.6. Diégesis

El mundo diegético de Tombo survival, se distingue de otros videojuegos por ser una reinterpretación del contexto colombiano, ya que presenta elementos importantes para definir el tipo de jugador que puede leer la mayoría de códigos, símbolos y signos en relación con las situaciones culturales, sociales y políticas de Colombia.

El mundo ficticio de Polombia, es una referencia a Colombia, que surge por obra del presidente “Iván Duque” a causa de nombrar internacionalmente el nombre de “Colombia” con P mayúscula. Este hecho no demostró ningún irrespeto, es un error que cometió al presidente, pero que se usa para molestarlo y despertar odio entre las masas hacia este sujeto. Ya que permite jugar con la idea de un país “imaginario” signado de corrupción y la violencia del estado.

Los creadores del videojuego, buscan reflejar el sentimiento de indignación que trae el pueblo colombiano, recolectando diferentes problemáticas sociales como referencias dentro del mundo del videojuego. El espacio-temporal dentro y fuera del videojuego, se considera también una manera precisa para entender los hechos y acontecimientos del contexto colombiano, que el videojuego logra contar las acciones y situaciones desde el punto de vista del tomo.

El papel del jugador dentro de Tombo survival, permite explorar y descubrir estas relaciones, que le permiten profundizar ideológicamente en las problemáticas sociales, culturales y políticas del país, en especial las doctrinas institucionales de la policía colombiana. Un ejemplo de ello se evidencia en la relación diegética y extradiegética que tiene el jugador con el país al seguir una misión.

La imagen, presentada a continuación, expone los elementos visuales extradiegéticos que el avatar y los personajes desconocen como el mini mapa y la puntuación, estos elementos son para el jugador y se presentan como instrumentos de información para guiar las acciones de personajes hacia un objetivo.



Los elementos en blanco son elementos diegéticos dentro del mundo, y los elementos rojos representan información extradiegética que guía las acciones del jugador, sin esta información, no tendrían un sentido narrativo o discursivo las acciones del jugador.

Pero aquí en el juego, la información extradiegética cobra un sentido interpretativo, al relacionar las acciones del jugador y las del avatar como (órdenes). Más adelante en el juego, en

el evento del Boss, el narrador explica que estas “órdenes” surgieron del Boss, pero, al derrotarlo siguen dentro de la Gameplay, y el jugador se cuestiona por qué siguen presentes si ya se eliminó el problema de raíz “supuestamente”. La interpretación personal que hago es la siguiente:

1. Las acciones del jugador no se borran, el personaje queda marcado: al derrotar al Boss, los ciudadanos no olvidan las acciones pasadas y saben que sigue siendo un personaje untado por la corrupción y el abuso.
2. Las órdenes son la metáfora del discurso institucional de la policía: En el juego se entiende a las misiones también como órdenes, pero se desconoce el origen de ellas, lo que sí se puede evidenciar es su sentido discursivo en relación con el tombo, más que con el jugador; relacionándolo directamente con una jerarquía de mando dentro de la institucionalidad policial.

En conclusión, el mundo de Tombo survival, evoca las relaciones ideológicas que se emanadas de la institucionalidad colombiana, y también las diferentes problemáticas sociales, culturales y políticas, que se evidencian por medio de los personajes, objetos, espacios y referencias a un jugador situado en el contexto espacio-temporal específico.

8.7. Referente cinematográfico y videojuegos

Antes que se presentara el videojuego de Tombo survival, el cine y otros videojuegos plasmaron alguna de las ideas que el videojuego integra. Los siguientes antecedentes, son algunos referentes expresivos relacionados con los puntos de vista críticos sobre la figura del tombo.

-Sanandresito (2012):

El film colombiano Sanandresito (Angulo, 2012), dirigido por Alessandro Angulo, se sitúa en la ciudad de Bogotá en el sector de comercio San Andresito. En la imagen aparece el agente de policía Tenorio, se ve como principal sospechoso del asesinato de una mujer; después va a ser expulsado de la institución policial y ser buscado por las autoridades de la ciudad. Tenorio, con ayuda de su sargento y novia (Fanny), buscará encontrar el verdadero culpable del asesinato y así poder limpiar su nombre y recuperar su puesto dentro de la institución.

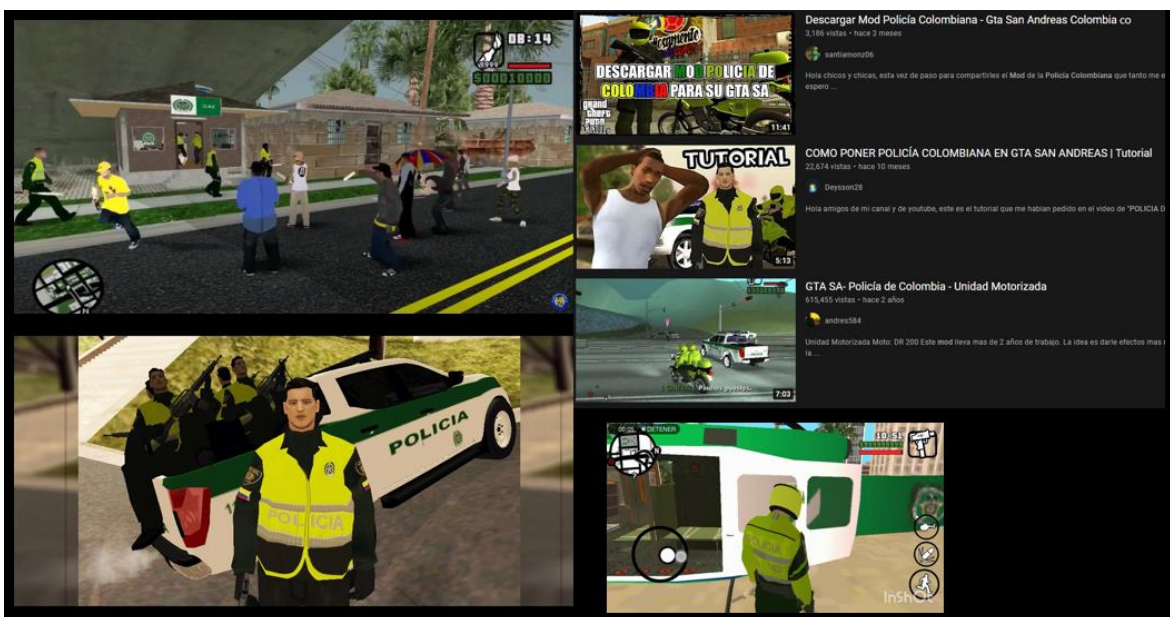


El film, presenta la figura del protagonista como tombo, que también ayuda a construir el imaginario colectivo del policía gordo, con características personales de abusar del poder por el cargo y profesión.

-Grand theft auto: San Andreas (2004):

Videojuego de acción-aventura (Games R. , 2004), desarrollado por Rockstar Games, ambientado en la década de 1990, en el ficticio estado de San Andreas, que narra la historia de Carl Johnson, quien decide volverse un gánster urbano.

. Más que en la trama oficial del videojuego me centrare en su apartado de(Mods)³⁴, como diseños creados por la comunidad para integrarlos a los personajes, espacios y objetos dentro del videojuego, dándole un sentido de apropiación de la historia a la comunidad y el jugador.



El contenido descargable (no oficial) creado por la comunidad del videojuego, presentado especialmente a los jugadores colombianos, ya que integra la perspectiva del tombo, al permitirle dentro del videojuego atacar, robar, matar, entre otras acciones, intenta darle una nueva

³⁴ (Mod) Abreviatura de Modificación.

Añadido opcional a un juego, generalmente creado por usuarios aficionados, que modifica aspectos del juego original. Su grado de modificación puede variar desde simples ajustes de las características de los personajes o mejoras de las texturas gráficas a completas recreaciones de entornos o juegos completamente ajenos al diseño original. <https://www.gamerdic.es/termino/mod/>

perspectiva al videojuego y así poder relacionarlo directamente con el contexto del jugador colombiano. El videojuego también sirve de antecedente o referente a Tombo survival, en lo que tiene que ver con su diseño, especialmente en: los personajes, las misiones, el diseño de mundo abierto, las mecánicas, entre otras.

9. CONCLUSIONES

El videojuego a lo largo de este trabajo es presentado como un lenguaje que permite un modelo alternativo de la narración, a partir de su diseño tradicional narrativo y su diseño narrativo- interactivo. Del mismo modo, se entiende el videojuego como un medio que integra los diferentes lenguajes culturales, que permite una exploración más amplia al traducir los signos narrativos en signos interactivos. Permitiendo al jugador una lectura interpretativa de sus propias acciones. La funcionalidad del lenguaje interactivo que presenta el videojuego a comparación del audiovisual, es el entendimiento lúdico como sistemas y reglas de juego. Que, vistos desde la Gameplay, aportan a la narrativa, en la complejidad de actividades que el jugador puede realizar, ya que le dan el valor de enfocar las habilidades y destrezas de jugador, en relación a un objetivo.

La sensación que plantea el lenguaje cinematográfico con el usuario, es la de un espectador que presenta la imagen fílmica como una situación “directo”, que se va actualizando y deja ciertas huellas y acontecimientos del pasado, mientras que el videojuego como lenguaje, presenta al usuario como un jugador, que puede interactuar con la historia, que se traduce en la sensación de “estar en vivo”, que solo se desarrollará a partir de las acciones y posibilidades a probar, a experimentar y que le permiten modificar los acontecimientos.

En este sentido, el videojuego no necesita imitar otro lenguaje, los demás lenguajes se integran y adaptan al sistema de Gameplay, traducándose en sistemas de comportamiento, haciendo que situaciones y acciones puedan ser percibidas por el jugador como mecánicas de simulación.

En el videojuego se transforma la relación que el espectador tiene con la imagen en el audiovisual y con el relato audiovisual en su conjunto. Esta se amplía con la figura del jugador, que redefine las relaciones narrativas con el mundo, los personajes, las situaciones e incluso con el mismo dispositivo tecnológico.

La complejidad de estudiar los videojuegos con su gran abanico de posibilidades amplía también su consideración como objeto de estudio. No se puede limitar a la aplicación de teorías clásicas de estudio, es más, se debe aportar e integrar nuevos estudios que desarrollen categorías innovadoras que tiene en cuenta el punto de vista del jugador y también de su contexto, así como elementos biológicos de índole ergonómica. Un ejemplo de ello, son los videojuegos que se están desarrollando con las nuevas tecnologías, enfocadas en traducir los movimientos corporales de los jugadores, y presentarlos como simulaciones dentro de un mundo ficcional.

El potencial que presenta el videojuego es un punto que puede converger con una gran variedad de enfoques de estudio, pero que también define un público en especial. El videojuego no tiene la misma estructura de consumo que el cine comercial, su variedad de géneros, mecánicas, sistemas de Gameplay y la relación paralela con la tecnología, que se deben relacionar también con un enfoque de la vida interior de los juegos, ligada a la vida interior del jugador, como respuesta de la era estética, social y cultural. El Filósofo Debray R. , (1994), que implica caracterizar las imágenes en la historia, en sentido de los videojuegos, se entiende por la Videosfera o era de lo visual, pero que presenta una relación de imágenes que media desde la

logosfera, la grafosfera con los nuevos sentidos, avances tecnológicos y miradas sociales haciendo del videojuego un lenguaje que media activamente con las imágenes y la historia cultural.

Un ejemplo es el estudio de caso de Tombo Survival, que se publicó en sus principios para dispositivos móviles, con el fin de volverse viral en una era donde las personas utilizan el celular para grabar, comunicarse y hasta para jugar en su tiempo de ocio, y que alcanzó el interés de una gran parte del contexto social, por reflejar las conductas arbitrarias y violentas de la policía colombiana. Algunas no se veían reflejadas por el personaje principal, sino por las situaciones presentadas en el videojuego, que también manifestaban un apoyo a todas esas formas de manifestación y protesta en contra de los hechos de violencia y corrupción del contexto colombiano.

Los videojuegos pueden ser medios expresivos y comunicativos, pero también necesitan ser tratados como objetos de estudio discursivo. Si no, seguirán definiéndose y reproduciendo unas lógicas de producción y consumo como meros productos de entretenimiento de masas. El videojuego es un medio único, con lenguaje único que integra al jugador como elemento esencial para la construcción narrativa. Con esto no se quiere plantear una idea prescriptiva, no se quiere pontificar sobre lo que deben ser o no ser los videojuegos, ya que esto también definiría un interminable debate sobre lo que son exactamente; considero que es importante empezar por localizar a los videojuegos y definirlos como elementos de estudio, en términos semióticos y discursivos, es por eso que este trabajo se ubica como un esfuerzo inicial, preparatorio, que apunta a develar las peculiaridades de este medio-lenguaje en sus relaciones y diferencias con otros medios y lenguajes.

Para finalizar, encuentro necesario que la interpretación de los videojuegos se entienda también, en el sentido de develar cómo se modifican las lógicas de conducta narrativa y los

elementos que parecen arbitrarios, pero que responden a seguir una lógica del logaritmo, que sería básicamente, la forma como el videojuego nos guía como jugadores hacia un objetivo y qué tipo de elementos son los que nos permiten alcanzar los objetivos del juego. Observar y entender estos elementos, permiten entender a los videojuegos como lenguajes expresivos, al delimitar posibilidades, que los jugadores pueden relacionarlas con situaciones de su contexto social, político y cultural.

Se tendrá que seguir estudiando el tipo de recepción de los videojuegos, en líneas de indagación como las siguientes: cómo se entienden, quiénes los juegan, cómo los reciben, y cómo los pueden interpretar los jugadores. Analizar estos elementos de producción, permitirá identificar los elementos discursivos, culturales y su función económica y política.

10. Propuesta Pedagógica

La tecnología hace parte de los nuevos modelos educativos; el videojuego como medio y lenguaje, se adapta a las diferentes plataformas y en causa a la educación y las nuevas generaciones, que busca integrar la interacción con un fin didáctico y novedoso para presentar los contenidos educativos como vínculos a los novedosos avances tecnológicos y con ello nuevas propuestas educativas interactivas.

La gamificación, es una propuesta de integrar elementos lúdicos del videojuego para fortalecer el rendimiento e interés, como una estrategia que busca generar mejores resultados. Mi posición sobre la gamificación, es una que cuestiona el uso del videojuego o sus elementos lúdicos en los espacios y componentes educativos, porque el videojuego también es una forma de generar en el otro, una serie de “órdenes” disfrazadas de divertidas o entretenidas acciones educativas. Entender

el potencial de este lenguaje, es una reflexión activa sobre cómo se dirigen las decisiones de los jugadores a propósitos de un control sobre las decisiones y formas de pensar. No digo que todo sea malo en la gamificación, hay interesantes avances que vinculan cada vez más al videojuego como un objeto digno de atención y estudio en la cultura, pero su uso también debe comprenderse más allá que una herramienta, los propósitos y fines narrativos que dirigen las acciones de los jugadores. Freedman (2006), expone los límites que cada vez va cruzando la realidad virtual, con la nuestra, desdibujando en nuestra cotidianidad el uso de dispositivos tecnológicos y su importancia con nuestra vida. El videojuego, por un lado, puede utilizarse para un fin positivo pero también puede ser utilizado para un fin negativo, y mi interés más allá de decir cuál su uso correcto como una herramienta lúdica, didáctica y educativa, es motivar a las personas en saber analizar el contenido, mecánicas, signos y propósitos dentro del videojuego. Ya que como se vio anteriormente, pueden ser medios enunciativos que buscan comunicar y transmitir un mensaje, el cual debe ser decodificado por el interés del usuario.

Considero que se debe estimular y motivar el analizar el videojuego dentro del espacio educativo; no solo videojuegos de tipo educativos, también los que los jóvenes, niños, adultos disfrutan en sus tiempos de ocio, con el fin de generar una respuesta activa y la a vez reflexiva sobre el uso del videojuego como herramienta y como medio de entretenimiento en nuestras vidas.

11. Referencias

- Álvarez Álvarez, L., & Barreto Argilagos, G. (2010). *El arte de investigar el arte*. Santiago de Cuba: Editorial Oriente.
- Amito, D., & Laicini, M. (Dirección). (2018). *Antrum* [Película].
- Angulo, A. (Dirección). (2012). *Sanandresito* [Película].
- Aristóteles. (2020). *La Retorica*. (P. Baktun, Editor) Obtenido de ELEJANDRIA, Libros de dominio publico: <https://www.elejandria.com/libro/retorica/aristoteles/1158>
- Barthes, R. (1971). *Elementos de semiología*. Madrid: Alberto Corazón (Ed.).
- Berruezo, P., & Catalina, D. (2004). *Dentro de Matrix*. Palma de Mallorca: T. Dolmen Editorial.
- Blow, J. (2008). *Braid* [Videojuego].
- Cameron, J. (Dirección). (2009). *Avatar* [Película].
- Cherry, T. (2017). *Hollow Knight*[Videojuego].
- Cronenberg, D. (Dirección). (1996). *Crash: extraños placeres* [Película].
- Cuadros, R. (2013). Discusiones propedéuticas sobre teoría de la transposición: acerca de la ausencia de una teoría de la enunciación y los prejuicios de la semiótica de la literatura en la consideración del cine. *LITERARTES*, (2), 111-133. Obtenido de Recuperado de <https://doi.org/10.11606/issn.2316-9826.literartes.2013.62363>
- Cuadros, R. (2016). *Los otros de la ciencia ficción: transposiciones de la literatura al cine*. Bogotá: Aula de Humanidades.
- Cuenca, M. J. (1995). Mecanismos lingüísticos y discursivos de la argumentación. *Comunicación, lenguaje y educación*, 23-40.
- Cult, L. H. (2016). *La petite mort* [Videojuego].

- Dalasta, M. D. (2012). Para una teoría de la serialidad. *Kilometro 111*(10), 68-89. Obtenido de <http://kilometro111cine.com.ar/kilometro-111/>
- Debray, R. (1994). *Vida y muerte de la imagen- Historia de la mirada en Occidente*. Barcelona: Paidós.
- Debray, R. (1994). *Vida y muerte de la imagen. Historia de la mirada en Occidente*. Barcelona: Paidós Ibérica, S.A.
- Díaz, Á. (2014). *La argumentación escrita*. Antioquia: Universidad de Antioquia.
- Eco, U. (2000). *Tratado de semiótica general*. Barcelona: Editorial LUMEN.
- Entertainment, S. (2003). Enter the Matrix [Videojuego].
- Fincher, D. (Dirección). (1999). *Fight Club* [Película].
- Foddy, B. (2017). Getting Over It [Videojuego].
- Fox, T. (2015). Undertale [Videojuego].
- Freedman, K. (2006). *Enseñar la cultura visual- Curriculum, estética y la vida social del arte*. Barcelona : Octaedro.
- Games, M. M. (2018). Celeste [Videojuego].
- Games, R. (2004). Grand theft auto: San Andreas [Videojuego].
- Gaudreault, A., & Jost, F. (1995). *El relato cinematográfico- Cine y narratología*. Paris: Paidós Iberia S.A.
- Genette, G. (1998). *Nuevo discurso del relato*. Madrid: Ediciones Cátedra, S. A.
- Gómez, A. L. (1985). *Argumentación y petición de principio*. Ideas y Valores. Obtenido de <https://revistas.unal.edu.co/index.php/idval/article/view/18989>
- Hamon, P. (1981). Introducción al análisis de lo descriptivo. En P. Hamon, *Introduction a l'analyse du descriptif* (págs. 43-93). Paris: EDICIAL.

- Landa, J. Á. (2012). *Los conceptos básicos de la narratología*. Obtenido de Universidad de Zaragoza: <http://personal.unizar.es/garciala/publicaciones/basicos.html>
- León, C. G., & De León De La Garza, E. A. (2016). Método comparativo. En D. C. León, *Métodos y técnicas cualitativas y cuantitativas aplicables a la investigación en ciencias sociales* (págs. 223-251). Monterey: TIRANT HUMANIDADES MÉXICO.
- López, J. G. (2014). *Videojuegos RPG, Vehículo de experiencias hacia la realidad*. Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional.
- MagroPlay. (2020). Tombo Survivor [Videojuego].
- Marroquín, V. C. (Mayo de 2018). "*Manual de psicomotricidad fina y gruesa "ver, tocar y aprender" para la fundación Amigos de San Nicolás*". Obtenido de Universidad Rafael Landívar: <http://recursosbiblio.url.edu.gt/tesisjrce/2018/05/84/Santizo-Viviana.pdf>
- McMillen, E., & Nicalis. (2021). *The Binding of Isaac: Repentance*.
- Morín, E. (02 de 2004). *La epistemología de la complejidad*. Obtenido de Gazeta de Antropología: https://observatoriocultural.udgvirtual.udg.mx/repositorio/bitstream/handle/123456789/849/Morin-la_epistemologia.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Nikita Ordynskiy, L. T. (Escritor), & Ordynskiy, N. (Dirección). (2018). *PAPERS, PLEASE - The Short Film* [Película]. KINODOM Productions. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=YFHHGETsxE>
- Nintendo. (1985). Super Mario Bros [Videojuego].
- Nintendo. (1988). Super Mario Bros. 3 [Videojuego].
- Nintendo. (1991). The Legend of Zelda: A Link to the Past [Videojuego].
- Nintendo. (1996). Super Mario 64 [Videojuego].
- Nintendo. (1998). The Legend of Zelda: Ocarina of Time [Videojuego].

- Peirce, C. S. (1931-1958). *La ciencia de la semiótica*. ediciones Nueva vision Buenos Aires.
- Pérez Latorre, Ó. (2012). *El lenguaje videolúdico - Análisis de la significación del videojuego*.
Barcelona: LAERTES.
- Please, C. P. (s.f.). *papersplease.fandom.com*. Obtenido de Muerte Instantanea:
https://papersplease.fandom.com/wiki/Instant_death
- Please, T. M.-F. (s.f.). *fandom.com*. Obtenido de WIKI Papers, please-Finales:
<https://papersplease.fandom.com/es/wiki/Finales>
- Pope, L. (2013). Papers, Please [Videojuego].
- Propp, V. (1928). *Morfología del cuento*. Editorial Fundamentos.
- Ramis, H. (Dirección). (1993). *El día de la marmota* [Película].
- Ricoeur, P. (2003). *Si mismo como otro*. Madrid: Siglo veintiuno editores.
- Storm, I. (2000). Deus Ex [Videojuego].
- Studios, E. (2002). Age of Mythology [Videojuego].
- Studios, M. (2009). Minecraft [Videojuego].
- Süskind, P. (1985). *El perfume*.
- Team Alto, S. (2015). Alto's Adventure [Videojuego].
- Turnes, Y. (2013). *Gamerdic*. Obtenido de Diccionario online de términos sobre videojuegos y cultura gamer: <https://www.gamerdic.es>
- Tykwer, T. (Dirección). (1998). *Corre, Lola, corre* [Película].
- Tykwer, T. (Dirección). (2007). *Perfume: la historia de un asesino* [Película].
- Wachowski, L., & Wachowski, L. (Dirección). (1999). *Matrix* [Película].
- Wachowski, L., & Wachowski, L. (Dirección). (1999, 2003). *Matrix* [Película].
- Wachowski, L., & Wachowski, L. (Dirección). (2003). *Matrix recargado* [Película].

Wolf, M. J., & Perron, B. (2003). Introducción a la teoría del videojuego. *FORMATS, Revista de Comunicación Audiovisual*, 27.