

**ENCUENTROS Y DESENCUENTROS ENTRE VIDEOJUEGOS  
Y LITERATURA. JUGABILIDAD Y NARRATIVA EN *THE  
STANLEY PARABLE***

**AGREEMENTS AND CLASHES BETWEEN VIDEO GAMES AND  
LITERATURE. GAMEPLAY AND STORYTELLING IN *THE  
STANLEY PARABLE***

**ALEJANDRO LOZANO**  
UNIVERSIDAD DE SALAMANCA

ARTÍCULO RECIBIDO: 31-01-2017 | ARTÍCULO ACEPTADO: 27-04-2017

**RESUMEN:**

En este artículo abordaremos un problema específico que atañe directamente a la condición del videojuego como medio apto para narrar historias. Nos referimos a las relaciones, compatibilidades e incompatibilidades entre jugabilidad y narrativa, a propósito de las cuales se han producido debates que han determinado los enfoques y métodos de estudio de los videojuegos desde finales de los 90. A través de un breve muestrario de ejemplos y de un análisis detenido de la figura del narrador omnisciente en el juego *The Stanley Parable* (Galactic Cafe, 2013) mostraremos que la relación lúdico-narrativo se ha consolidado como uno de los terrenos donde los desarrolladores encuentran mayores oportunidades para expandir las fronteras creativas de este medio.

**ABSTRACT:**

This paper focuses on the narrative of video games paying attention to resources and strategies borrowed from literature. I will approach a particular issue regarding the possibilities of video games as a suitable media to tell stories. This topic is related to the bonds, compatibilities, and incompatibilities between storytelling and gameplay. Such relationship is responsible for the debates that have centered the methods and approaches to video game studies

since the late 90s. Video game creators are exploring this relationship to push the creative boundaries of this medium. This research focuses on the use of omniscient narrator within a series of recent games and further analyze the case of *The Stanley Parable* (Galactic Cafe, 2013) to study this phenomenon.

**PALABRAS CLAVE:**

Videojuegos, narrativa, narrador, jugabilidad, diseño

**KEYWORDS:**

Video games, storytelling, narrator, gameplay, design

---

**Alejandro Lozano.** Investigador predoctoral de la Universidad de Salamanca en la facultad de Filosofía. Su principal línea de investigación y el motivo de su tesis doctoral es la estética de las nuevas tecnologías, tema que al que se acerca a partir de las metamorfosis recientes en el imaginario social. Su segundo ámbito de trabajo, conectado estrechamente con el anterior, es la estética videolúdica y la exploración del juego como un componente clave en la constelación mediática actual.

Este artículo se ha realizado con la colaboración de una ayuda predoctoral cofinanciada por la Universidad de Salamanca y el banco Santander.

## **1. Introducción. Literatura y videojuegos. Una ruta con tráfico en aumento**

Los intercambios entre literatura y videojuegos tienen lugar en múltiples planos e incluso han llegado a afectar a algo tan insospechado como el soporte de las obras. Un buen ejemplo de ello es *Tengami* (Nyamyam, 2014), un título desarrollado originalmente para iPad que sumerge al jugador en un universo basado en el folclore japonés. El juego se inspira en la estética de un libro troquelado como una forma de apoyo visual. Las transiciones entre localizaciones y escenarios imitan el funcionamiento de esta clase de soporte de tal modo que las casas y otros elementos del juego se pliegan y despliegan a merced de las acciones jugador. En el extremo opuesto tenemos el libro de arte de *Journey*, un videojuego desarrollado por Thatgamecompany en 2012 para PlayStation 3. Al soporte tradicional del libro impreso se le añadieron varios códigos QR que, en combinación con una aplicación de realidad aumentada disponible para diversas plataformas móviles, permitía al usuario enfocar páginas determinadas con la cámara de su smartphone para poder ver los modelos tridimensionales de diseños preliminares de algunos enemigos y personajes.

Este diálogo está permitiendo la aparición de nuevos productos localizados en la frontera entre lo videolúdico y lo literario, pero además contribuye a un enriquecimiento de las estrategias comunicativas de sendos medios. Como señala Gil González, los videojuegos están importando y remediando recursos y facetas de otros terrenos en un camino que recuerda al que tomó el cine en sus inicios como estrategia de legitimación (Gil González, 2013: 290). Otro punto de vista es el que conecta este

joven medio con la perspectiva históricamente más dilatada de la obra de arte total o *Gesamtkunstwerk*, inspirándose en el planteamiento desarrollado por Wagner a propósito de la ópera para concebir al videojuego como “la obra de arte del futuro” (Riera Muñoz, 2013). Desde este enfoque los videojuegos actuales forman un complejo medio de expresión compuesto por imagen, texto, sonido y electrónica cuyo lenguaje (Pérez Latorre, 2012) combina prácticas relativas al desarrollo de *software* con la importación y reelaboración de recursos expresivos previamente explorados y desarrollados en otros medios. Nos hallamos, por tanto, inmersos en una constelación mediática de la que el videojuego es una de las incorporaciones más recientes. Por ello es cada vez más habitual hallar en este medio motivos, estrategias y convenciones originadas o desarrolladas de un modo particular en la literatura.

El desarrollo de juegos con historias, personajes y universos completos inspirados o tomados de fuentes literarias es un procedimiento empleado con frecuencia desde los orígenes del medio. Ya se trate de mitos clásicos, que alimentan infinitud de videojuegos desde *Age of Mythology* (Ensemble Studios, 2002) hasta la saga *God of War* (SCE Santa Monica Studios, 2005-2013), o de ficción moderna como la literatura de Lovecraft, presente en la saga *Half-Life* (London, 2010), el videojuego ha afianzado buena parte de su acervo cultural a través de la lectura y posterior reelaboración de numerosas fuentes literarias. Posiblemente uno de los casos recientes más destacados sea *Bioshock* (2K Boston, 2007), que construye parte de su universo temático y los arquetipos de algunos personajes a partir de *La rebelión de Atlas* publicada por Ayn Rand en 1957 (García Ponce y Smolak Lozano, 2012; Peñate Domínguez, 2015). Este fenómeno, además, va más allá del *corpus* occidental y en él se presta atención al folclore y la literatura de otras regiones como la latinoamericana. Claro ejemplo de ello es

*Guacamelee* (DrinkBox Studios, 2013), un colorido y desenfadado juego de acción en dos dimensiones inspirado en figuras y caracteres de la cultura mexicana. Tampoco podemos olvidar una producción hispana de primera categoría como *La Abadía del Crimen*, uno de los juegos españoles más emblemáticos desarrollado por Opera Soft y publicado en 1987. Este título se inspiraba en *El nombre de la rosa* de Umberto Eco (1980) con los anteojos del videojuego e invitaba al jugador a llevar una vida monástica en la misteriosa abadía donde un monje había aparecido asesinado (Esteve, 2012).

El protagonismo de la literatura en la ficción videolúdica parece pues fuera de toda duda. Los intercambios de contenidos, motivos y tramas argumentales entre sendos medios parecen consolidados desde hace décadas y presentan hoy en día escasas metamorfosis<sup>1</sup>. Por su parte, el panorama reciente a nivel de experimentación formal está en plena ebullición y ofrece un vasto terreno para la investigación del diálogo entre estos medios. Un ámbito en el que este fenómeno se puede constatar con claridad es el de la narrativa videolúdica, terreno que a día de hoy atraviesa una intensa etapa de experimentación con nuevas formas y

---

<sup>1</sup> Aunque en este artículo nos vamos a centrar en el medio videolúdico, nos parece imprescindible dedicar unas breves líneas a la creciente presencia del videojuego en la creación literaria actual. Y es que la influencia que ha ejercido la estética de los juegos en la literatura reciente va más allá de su presencia a nivel temático, de la que son ejemplos el libro de Ernest Cline *Ready Player One* (2011) y *Press Start to play* (Wilson y Adams, 2015). Si obras como *Rayuela* y los libros del estilo "elige tu propia aventura" ya anunciaron la posibilidad de experimentar con formas de interactividad alternativas en el terreno de la palabra escrita, la tendencia a la transmedialidad de la creación contemporánea ha llevado a la creación de proyectos como *Infernorama* (Sucasas y Espinosa, 2015), consistente en una novela que cuenta con una aventura gráfica a modo de prólogo en la que tienen lugar los acontecimientos previos al libro. Los autores afirmaron en una entrevista que tanto libro como videojuego tenían entidad propia, y que ninguna de las partes era un mero complemento de la otra (Cano, 2015). Se trata, en este sentido, de una obra híbrida que no es posible definir ni como un texto al uso ni como un videojuego común, sino como una creación que transita entre ambos medios.

reelaboraciones críticas de planteamientos ya existentes. Volveremos a este punto en la siguiente sección.

Sería inadecuado, sin embargo, considerar que nos encontramos ante un repentino interés en la literatura por parte de los desarrolladores de videojuegos. Es más apropiado interpretar esta tendencia como una etapa insertada en la dilatada historia de incursiones de este medio en el terreno literario. Y es que, de la misma manera que se han remediado contenidos, los creadores de videojuegos también se han apoyado de manera habitual en el aparato comunicativo de la palabra escrita para construir su propia narrativa. De hecho, se pueden señalar categorías de videojuegos que se caracterizan por el protagonismo de esta forma de comunicación por encima de las *cut scenes* o de acontecimientos narrados durante el *gameplay*. Un ejemplo son las novelas visuales, particularmente populares en Japón sobre todo en la variante de simuladores de citas o *Bishōjo* (Galbraith, 2011). Esta clase de títulos combinan imágenes estáticas que siguen el estilo del *anime* nipón con extensos cuadros de texto que muestran diálogos entre el jugador y los personajes. Ejemplos especialmente conocidos son *Hotel Dusk* (Cing, 2007) y la saga *Ace Attorney* (Capcom, 2001-2015). Por otra parte, el texto escrito ha protagonizado numerosos videojuegos de aventura desde los orígenes del medio. Las denominadas aventuras conversacionales producidas en los 80 por compañías como Sierra On-Line (especializada en este género), y de la que *Mystery House* (1980) o *Time Zone* (1982) son ejemplos clásicos, presentaban el escenario de juego sirviéndose de este recurso y a lo sumo contenían ilustraciones estáticas que servían para contextualizar los acontecimientos. En ellas el jugador interactuaba escribiendo comandos predefinidos ("Entrar en la casa", "Abrir puerta") que permitían el avance de la historia.

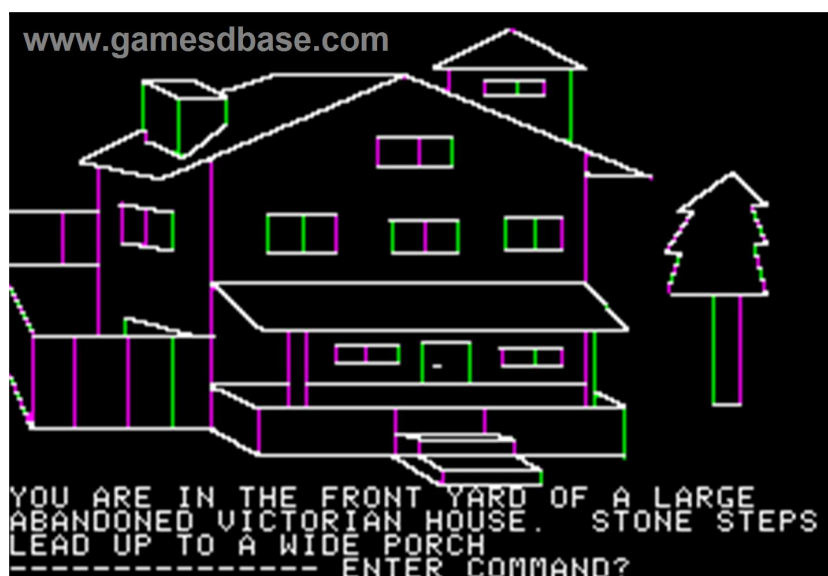


Figura 1. *Mystery House* (On-Line Systems, 1980)

A nivel general, el recurso a elementos literarios para articular la narrativa en los videojuegos obedece a múltiples razones y no es posible dar cuenta de todas ellas. Además, y como demuestra el exhaustivo estudio de Ip (2011a, 2011b), el abanico de estrategias narrativas desplegado en este medio hace converger imagen, texto y sonido para dar lugar a figuras de gran complejidad cuyo análisis escapa a las pretensiones de esta investigación.

## **2. Revisitando la brecha entre narrativa e interactividad. El caso de *The Stanley Parable***

### **2.1. Del dilema entre jugar o leer**

Como hemos procurado mostrar sucintamente, la narrativa videolúdica es una de las facetas en las que la presencia de la huella literaria brilla con más intensidad. Tal y como lo atestiguan estudios como los de Laurel (1993), Murray (1999) o Aarseth (1997),

precisamente desde los 90 asistimos a un debate acerca de las relaciones entre narrativa e interactividad en nuevas tecnologías que afecta de manera directa a los videojuegos. Títulos como *Tetris* (1984) demuestran que es posible comunicar valores a través del juego sin contar con apoyo narrativo fuerte o explícito (Barr et al., 2005). Bogost (2007) ha abordado precisamente las capacidades expresivas de los videojuegos atendiendo únicamente a aspectos técnicos y al diseño de mecánicas y reglas que estructuran el *gameplay*. Para este autor, el trabajo que se hace con motores gráficos y otras herramientas del desarrollo técnico de videojuegos equivale a formas de expresión artística como los relatos o los sonetos (Bogost, 2007: 14). Por ello habla de "procedural rethoric" como la forma de expresión característica del medio, que en lugar de servirse de la palabra escrita o de la imagen emplea conjuntos de reglas y procedimientos de cara a comunicar valores, persuadir al jugador y transmitir un mensaje concreto<sup>2</sup>.

Por otra parte, la presencia de historias narradas y personajes incorpora valores añadidos a los videojuegos y contribuye de manera significativa a la percepción del conjunto. En la actualidad parece evidente que los videojuegos pueden contener, y de hecho contienen, tramas compuestas habitualmente por un equipo de guionistas y profesionales de la narrativa. Pero ¿nos encontramos ante dos fenómenos independientes que interactúan al verse

---

<sup>2</sup> Entre otros ejemplos, Bogost desarrolla el caso de *The McDonald's Video Game* (Molleindustria, 2006), un videojuego crítico en el que tendremos que administrar diferentes aspectos de la conocida compañía de comida rápida (alimentación del ganado, márgenes de beneficios, etc.). A través de las recompensas y penalizaciones que recibe el jugador a modo de *feedback*, Bogost argumenta que "*The McDonald's Videogame* mounts a procedural rhetoric about the necessity of corruption in the global fast food business, and the overwhelming temptation of greed, which leads to more corruption. In order to succeed in the longterm, the player must use growth hormones, he must coerce banana republics, and he must mount PR and lobbying campaigns" (Bogost, 2007: 31).

forzosamente contenidos en un mismo producto o cabe hablar de una experiencia en la que narración y juego son inseparables?

En los estudios que abordan el diseño de videojuegos se ha dado la tendencia a separar los aspectos lúdicos del aparato narrativo que estructura las tramas argumentales. Expresado como una dicotomía se entiende que o bien se es jugador o bien se es espectador, pero existen dificultades a la hora de integrar sendos roles como facetas de una misma experiencia compleja. Jesper Juul (2001a, 2001b), que elaboró en profundidad este argumento en los inicios de los *Game Studies*, no negaba la posibilidad de armonizar narrativa y jugabilidad dentro de los videojuegos, pero diferenciaba explícitamente sendas dimensiones al considerarlas excluyentes. Reconociendo las similitudes (los juegos incluyen misiones guionizadas, hay personajes protagonistas y antagonistas), Juul afirmaba que había diferencias estructurales que impedían concebir la actividad de jugar como algo compatible con escuchar, ver o leer una historia. Concretamente señalaba tres aspectos fundamentales para sostener esta postura:

- 1) Games are not part of the narrative media ecology formed by movies, novels, and theatre.
  - 2) Time in games works differently than in narratives.
  - 3) The relation between the reader/viewer and the story world is different than the relation between the player and the game world.
- (Juul, 2001b: web)

Por su parte, Mallon y Webb (2005) dirigieron un estudio que incluía entrevistas a grupos de jugadores para abordar las tensiones que afloraban entre narración y juego. Tras jugar a títulos que combinaban exploración libre con narrativas fuertes que exponían una historia elaborada y compleja, realizaron sesiones con los

jugadores para que expusieran los aspectos favorables y desfavorables de su experiencia. Entre las conclusiones, los autores consideraron como evidente que podían darse conflictos entre seguir una historia y jugar libremente y sin ataduras argumentales, pero los entrevistados no querían ninguno de los dos extremos sino una vía intermedia: "The participants' response indicates that well-designed narrative structures and devices increase engagement with role-play and adventure games" (Mallon y Webb, 2005: 17). En el enfoque de su investigación persistía no obstante la tendencia a distinguir entre narrativa y jugabilidad como dos elementos que difícilmente podían tener lugar de manera simultánea.

## **2.2. Tentativas experimentales en la narrativa videolúdica. La introducción del narrador**

Este debate ha generado como consecuencia una doble concepción del sujeto que interactúa con el videojuego: en determinadas circunstancias el usuario se implicaría como agente decisivo para la evolución de la jugabilidad mientras que en otras ocasiones cedería protagonismo a diversas herramientas narrativas, adoptando como consecuencia una actitud pasiva<sup>3</sup>. Sin embargo, se pueden señalar casos recientes que desafían las creencias establecidas acerca de la incompatibilidad entre narrativa y jugabilidad. Existe concretamente una figura que está

---

<sup>3</sup>El propio medio da pie a subrayar la existencia de este hiato, ya que la interrupción de la jugabilidad para introducir escenas de vídeo o cuadros de texto es un procedimiento estándar a la hora de contar historias y genera bruscas alteraciones en el repertorio de posibilidades del jugador. Por ejemplo, en una escena de *Metal Gear Solid* (Konami, 1999) el jugador pasa de poder utilizar sus armas para abatir a sus oponentes a contemplar impotente cómo una francotiradora dispara irremediabilmente a Meryl, su aliada durante ese episodio, sin que disponga de medios para evitarlo.

experimentando metamorfosis sumamente interesantes y dando lugar a proyectos que tratan de integrar sendas dimensiones para obtener experiencias alternativas. Nos referimos al narrador, afianzado por la literatura en todas sus variantes (primera, segunda tercera persona, omnisciente, observador, protagonista...) y sometido a incontables derivas experimentales.

El narrador ha adquirido un protagonismo inusitado en el actual panorama del desarrollo de videojuegos. En los últimos años pueden localizarse títulos que destacan por conceder un protagonismo inesperado a este elemento imprescindible del *storytelling*. Así sucede con *Thomas was alone* (Mike Bithell, 2012), un videojuego minimalista de plataformas protagonizado por impersonales bloques de colores al estilo de *Tetris*. En lugar de caracterizar a los personajes por medio de sofisticados gráficos, el equipo de desarrollo destinó a un carismático narrador la tarea de añadir los nombres, rasgos de personalidad diferenciadores y motivos de trasfondo necesarios para individualizarlos. De la misma manera en *Bastion* (Supergiant Games, 2011), un título de aventuras y acción en perspectiva isométrica, una voz en off omnisciente acompaña al jugador durante toda la aventura, se anticipa en ocasiones a los acontecimientos que enfrentará el protagonista e interactúa activamente con los sucesos de la partida, pudiendo considerársele como un elemento más del universo lúdico.

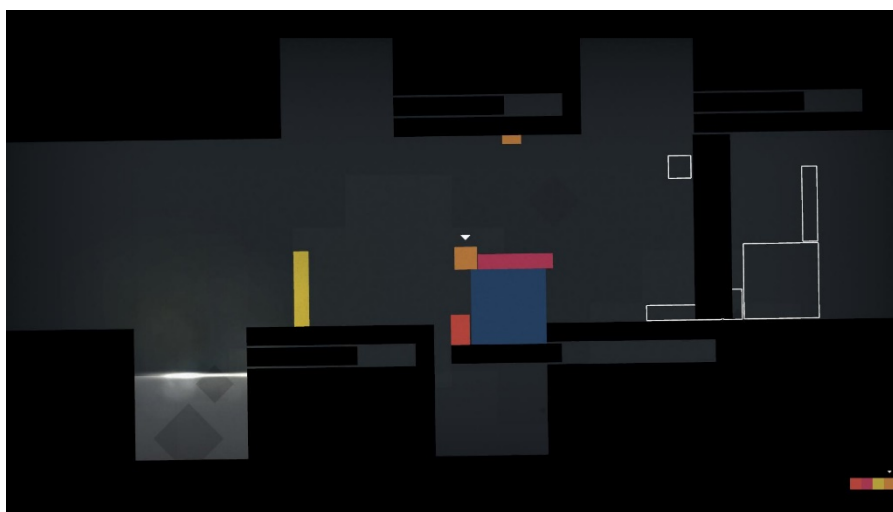


Figura 2. *Thomas Was Alone* (Mike Bithell, 2012)

En juegos comerciales que siguen patrones convencionales también es posible encontrar narradores cuya función va más allá de relatar los hechos. Así sucede con *Dragon Age II* (BioWare, 2011), un título de rol cuyos acontecimientos son narrados en pasado por el pícaro Varric, a quien podemos controlar durante la aventura como un miembro más del equipo. Sometido a un agresivo interrogatorio por la inquisidora Cassandra Pentaghast, Varric se ve forzado a contar al detalle los pormenores que tejen los acontecimientos del título y en ocasiones miente. Pero Cassandra conoce la personalidad taimada del ladrón y advierte algunos de los engaños, por lo que le obliga a narrar de nuevo ciertos episodios. Esto se traduce a nivel de jugabilidad en que habrá escenas que se jugarán dos veces bajo diferentes premisas: a veces seremos amanuenses de las triquiñuelas del pícaro y controlaremos, por ejemplo, a un heroico Varric capaz de masacrar enemigos sin apenas esfuerzo, mientras que la segunda versión se acercará con mayor fidelidad a lo que pasó realmente y traerá consigo más dificultades.

De entre los numerosos títulos que cabría mencionar, sin duda *The Stanley Parable* (Galactic Cafe, 2013) destaca por haber llevado la figura del narrador a los límites de la interacción con la dimensión lúdica del videojuego y por demostrar que es posible lograr una experiencia híbrida de la que no es posible sustraer ninguna de las dos partes (narrativa y jugabilidad). Como expondremos a continuación, el título desarrollado por The Galactic Cafe<sup>4</sup> hace de la encrucijada narración/jugabilidad el tema central no solo del núcleo lúdico, sino también un *leit motiv* de la trama argumental. En este sentido pone en cuestión, tanto en la forma como en los contenidos, algunos de los prejuicios establecidos en torno a esta dicotomía.

### **2.3. "Este no era el camino correcto a la sala de reuniones y Stanley lo sabía perfectamente"**

La historia de *The Stanley Parable* nos pone en la piel de Stanley, uno de los cientos de operadores que trabajan en un gran complejo de oficinas sin identificar. Su cometido diario consiste exclusivamente en pulsar los botones que le muestra la pantalla del ordenador. El videojuego comienza cuando un día, sin previo aviso, Stanley no recibe instrucciones, por lo que decide salir de su despacho y advierte que no hay nadie en su departamento.

A partir de este punto el jugador podrá interactuar con los escenarios con relativa libertad. A lo largo de toda la partida

---

<sup>4</sup> *The Stanley Parable* apareció en 2011 como un mod desarrollado por Davey Wreden a partir del motor gráfico Source, la base de videojuegos como *Half-Life 2*. Posteriormente, Wreden contactó con William Pugh para crear una versión ampliada de la propuesta original como los dos únicos miembros del equipo de Galactic Cafe. Nuestra investigación se centra en esta segunda versión.

escucharemos la voz en off de un narrador omnisciente (Kevan Bright) que relatará los acontecimientos adelantándose a las decisiones del jugador. Por ejemplo, ante una bifurcación con dos caminos disponibles la voz en off anunciará (en pasado) que "Stanley usó la puerta de la izquierda". Pese a todo, podremos elegir si seguir sus indicaciones o desobedecerlas. Aparentemente, esto podría interpretarse como un alarde de los desarrolladores para afirmar la libertad de acción que reina en los videojuegos a diferencia de otros medios como la literatura, donde todas las eventualidades están ya previstas de antemano por el autor. Sin embargo, el narrador parece preparado para esta clase de imprevistos y es capaz de reconducir el desafío del jugador a su propio terreno, interpretando su decisión dentro de una lógica que beneficia a la historia. De esta manera resolverá que Stanley prefería pasar antes por la sala de descanso. Así, si finalmente elegimos la puerta de la derecha, el narrador indicará que "este no era el camino correcto a la sala de reuniones y Stanley lo sabía perfectamente".

Tras cada elección rebelde existe una corrección que redirige las acciones del jugador para adaptarla a una trama prediseñada. En una situación límite el videojuego altera la disposición de los escenarios para forzar a elegir el camino que conviene a la historia. El narrador se verá en serios aprietos, titubeará e incluso hablará directamente con Stanley para intentar hacerle entrar en razón. El equipo de Galactic Café guionizó todas las posibilidades de acción de los jugadores, incluso aquellas más drásticas. En otro escenario existe la posibilidad de arrojar desde una gran altura para morir y finalizar la partida. El narrador, que también preveía esta posibilidad, aprovecha la decisión de Stanley para pronunciar un breve discurso en el que ensalza la independencia y rebeldía del

protagonista, que mediante su sacrificio quería demostrar que no se doblegaba ante los caprichos de la todopoderosa voz.



Figura 3. *The Stanley Parable* (Galactic Café, 2013)

*The Stanley Parable* apostó por la metaficción para diseñar su propuesta lúdica. La aventura de Stanley por el edificio de oficinas está jalonada por acontecimientos y reflexiones que sitúan en primer plano algunos de los clichés más manidos del desarrollo de videojuegos. Uno de los *easter eggs* (pequeños secretos a la espera de ser desvelados) conduce al jugador a un edificio de oficinas paralelo en el que aparecen indicaciones de los desarrolladores con ideas y aspectos clave del diseño del título<sup>5</sup>. Mediante estas estrategias el título de Galactic Café articula sendas críticas a dos convenciones habitualmente sostenidas cuando se hace referencia a la estética videolúdica. Por un lado, supone un claro desafío a la aparente sensación de libertad que suele asociarse al medio. Uno de

---

<sup>5</sup> *The Stanley Parable* no es el único que añade en el videojuego final una suerte de visita al taller del artista. El videojuego *Mind: A Path to Thalamus* (Mind Dev Team, 2014) del desarrollador español Carlos Coronado también tiene como uno de sus secretos la posibilidad de acceder a espacios aparentemente inacabados. En ellos pueden encontrarse esbozos preliminares de los recursos y trucos empleados por el desarrollador para crear el producto final.

los principales argumentos comerciales que las compañías esgrimen para promocionar sus productos tiene que ver precisamente con el ilimitado abanico de posibilidades que aguardan al jugador si adquiere su título. Esto es especialmente común en videojuegos denominados *sandbox* o de mundo abierto como *Grand Theft Auto V* (Rockstar North, 2013) o *Minecraft* (Mojang, 2011) (naturalmente nos encontramos siempre ante una libertad simulada y restringida toda vez que el jugador ha de adaptarse necesariamente a un repertorio de posibilidades prediseñado por los desarrolladores). *The Stanley Parable* ataca directamente este tópico recurriendo al narrador omnisciente. Las negociaciones entre lo que el jugador quiere hacer y lo que el juego permite se ven constantemente interrumpidas por la omnipresencia del aparato narrativo, que en principio debería quedar al margen de la dimensión jugable y permanecer relegado a la función de exponer los hechos y desarrollar la trama que vertebra el videojuego. Sin embargo, y esto nos conduce a la segunda crítica, la intromisión del narrador es indispensable para poner en funcionamiento cualquier acción que tenga un mínimo impacto con los acontecimientos del título. Es la voz en off la que cierra posibilidades y abre nuevas vías para continuar jugando.

El juego de Galactic Cafe se desmarca de la obligación de conceder más protagonismo a la narración que a la jugabilidad o viceversa. En su lugar establece vínculos de *feedback* entre ambos planos para limar las asperezas presentes en otros videojuegos que no apuestan por integrar eventos narrados y episodios jugables. Tomada de manera aislada, la jugabilidad de *The Stanley Parable* es bastante pobre: solo podemos desplazarnos e interactuar con el

entorno pulsando unos pocos botones<sup>6</sup>. Los objetivos, además, no parecen claros si prescindimos de la trama argumental, algo que diferencia al trabajo de Galactic Cafe de numerosos videojuegos convencionales en los que no es necesario prestar excesiva atención a la historia para terminar el título. Por ejemplo, en un juego de carreras se entiende que hay que quedar primeros, en uno bélico es probable que haya que acabar con el enemigo y evitar la propia muerte, y en los rompecabezas y partidas de tablero las reglas no tienen que aludir a universos ficcionales concretos para ser comprensibles. En *The Stanley Parable*, en cambio, contaríamos con escasas posibilidades de progresar si no tuviésemos las indicaciones del narrador. Nos veríamos ante un desolado laberinto de cubículos abandonados, bifurcaciones y salas vacías sin posibilidad de conocer cuáles son los objetivos o las indicaciones a seguir.

Asimismo, las posibilidades de exploración y la plasticidad de los materiales digitales con los que está diseñado *The Stanley Parable* encajan con facilidad en la historia y la narrativa creada por Galactic Cafe. Como ha estudiado detenidamente Santos, en las producciones diseñadas con tecnologías digitales "el espacio se comporta como un fluido, compuesto de partículas independientes, que permiten la transformación y adaptación continua de las formas" (Santos, 2013: 331). El edificio de oficinas donde transcurre la historia no es un rígido bloque de hormigón con una estructura fija e inamovible. Al estar contenido en un videojuego es posible sellar algunas salidas, moldear las estancias y ajustarlas en

---

<sup>6</sup> Los desarrolladores se jactaron de estas limitaciones incluyendo un logro o *achievement* titulado "no puedes saltar" que se obtenía pulsando repetidas veces la barra espaciadora para constatar que, efectivamente, no era posible hacerlo. Lo más interesante de este pequeño secreto es que en videojuegos diseñados para ser jugados con ratón y teclado la barra espaciadora se suele reservar precisamente para la acción de saltar.

tiempo real para que respondan a las necesidades de cada momento. En este sentido, el espacio explorable del videojuego actúa como la encarnación material (digital) de las ramificaciones argumentales que la narrativa activa o desactiva durante el transcurso de la partida.

En los videojuegos existen herramientas y técnicas para crear fácilmente universos proclives a bifurcaciones argumentales, desenlaces alternativos o desarrollos paralelos de la trama<sup>7</sup>. De esta forma la figura del narrador omnisciente, cultivada principalmente en la literatura y determinada en buena medida por la historia de la palabra escrita, puede hacer acto de presencia en un medio en principio hostil a toda forma de control de los acontecimientos que reste libertad de acción al jugador, y ello sin que sea necesario sacrificar parte del apartado lúdico para ajustarse a las peculiaridades de esta figura. De hecho, sucede justo lo contrario, ya que se aprovechan las fricciones y tensiones que pudiera ocasionar este desencuentro para provocar escenarios interesantes. Como ejemplo encontramos la dialéctica constante entre la temporalidad de los sucesos, ejecutados en presente por el jugador, y la persistente tendencia del narrador a formular los eventos en pasado. Juul esgrimió precisamente esta diferencia temporal como argumento para sostener que los videojuegos no eran un medio habilitado para contar historias, al menos no según los criterios de

---

<sup>7</sup> La inclusión de varios finales en los videojuegos ha pasado de ser una característica distintiva de ciertos títulos que buscaban sobresalir por la potencia de su trama a convertirse en un requisito casi de obligado cumplimiento para toda clase de juegos. En la actualidad no es inusual encontrar casos en los que se ha previsto más de una conclusión. Un ejemplo de referencia es *Heavy Rain* (Quantic Dream, 2010), una aventura reconocida por su elaborado guion que dispone de múltiples desenlaces para cada uno de los protagonistas de la historia y numerosas ramificaciones argumentales a lo largo de toda la partida.

la narrativa tradicional<sup>8</sup>. Sin embargo, el aparato narrativo del título de Galactic Cafe se apoya justamente en esta oposición para articular una de las señas de identidad más prominentes del título, que no es otra que el constante diálogo entre las competencias del jugador y la planificación de los desarrolladores encarnada en la figura de la voz en *off*.

### 3. Conclusiones

Literatura y videojuegos han protagonizado numerosos encuentros y desencuentros desde los 80, la década en la que se estrecharon las relaciones entre sendos medios. Las aventuras conversacionales publicadas por Sierra On-Line constituyen buenos ejemplos de ello. Desde entonces los videojuegos han incorporado a su imaginario no solo contenidos, personajes e historias provenientes del ámbito literario, sino que también han hecho suyos potentes recursos formales que han expandido las capacidades comunicativas del lenguaje videolúdico. Un ejemplo claro lo constituye la presencia de abundante texto en toda clase de títulos con independencia del género o la plataforma para la que han sido desarrollados. El protagonismo del texto en los videojuegos es de tal importancia que ha dado lugar a la aparición de las novelas visuales y los simuladores de citas, formatos ambos basados en esta

---

<sup>8</sup> Para Juul, interactividad y narrativa se excluyen porque una característica de los productos interactivos es que conceden la posibilidad de ejercer una influencia activa en los acontecimientos, algo que no es posible en eventos narrados puesto que éstos ya han tenido lugar. En sus propias palabras: "In a game where the user watches video clips and occasionally makes choices, the three times will move apart, but when the user can act, they must necessarily implode: it is impossible to influence something that has already happened. This means that *you cannot have interactivity and narrativity at the same time*. And this means in practice that games almost never perform basic narrative operations like flashback and flash forward. Story and discourse follow instead" (Juul, 2001a: 31. Las cursivas son del autor).

forma de comunicación. Junto a otros factores como la imagen y el sonido, la palabra escrita cumple una función esencial al transmitir jugador contenidos fundamentales entre los que destacan instrucciones, motivos de trasfondo e información relativa a las tramas principales y secundarias. A pesar de este trasfondo, las discusiones acerca de la posibilidad de los videojuegos para narrar historias centraron buena parte de la agenda de los *Game Studies* a finales de los 90 y a comienzos de los 2000. Factores como el elevado grado de interactividad que permitía el medio o el hecho de que acciones y eventos tenían lugar en tiempo presente parecían argumentos suficientes para argumentar acerca de las limitaciones narrativas del medio.

El panorama actual, tanto en lo académico como en lo creativo, es distinto respecto de los primeros años de los 2000, y de hecho se puede constatar una tendencia en alza a desarrollar títulos que experimentan con convenciones establecidas o desafían prejuicios y creencias relativos a las limitaciones narrativas del medio. Para ello se ponen en tela de juicio algunos de los resortes y reglas no escritas que han servido tradicionalmente como directrices orientativas para el desarrollo de videojuegos. Una de estas creencias tiene que ver con la tendencia a separar narrativa y jugabilidad como dos dimensiones que pueden convivir y comunicarse dentro de un videojuego pero que no llegan a converger dentro de una experiencia híbrida compleja. Numerosos títulos llevan al límite la dialéctica jugabilidad/narración a través del uso del narrador omnisciente, una figura consolidada y elaborada preeminentemente en la literatura a lo largo de toda su historia.

A lo largo del artículo hemos ofrecido varios ejemplos que avalan la importancia que está adquiriendo la presencia del narrador omnisciente en este medio (*Bastion*, *Thomas was alone*, *Dragon*

*Age II*). De todos ellos, *The Stanley Parable* es uno de los videojuegos que confrontan de manera más directa esta problemática y hace de dicha dicotomía el motivo principal tanto del diseño de mecánicas de juego como de la trama argumental. En el título de *Galactic Cafe* la jugabilidad y una historia que se apoya en esta figura narrativa convergen para dar lugar a una experiencia de juego carente de sentido si sustraemos uno de los dos términos. Por una parte, el videojuego sería excesivamente simple y aburrido sin el apoyo narrativo. Por otra, la historia elaborada por el equipo de desarrollo, repleta de bifurcaciones, finales alternativos y trampas argumentales, encaja holgadamente en un medio que se caracteriza por las facilidades que ofrece a la hora de diseñar espacios explorables y universos capaces de alterar su morfología en tiempo real para abrir nuevas rutas y sellar otras.

#### **4. Bibliografía**

- 2K Boston (2007). *Bioshock*. EE. UU.: Microsoft Windows.
- Aarseth, Espen (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.
- Barr, Pippin, Sky Marsen y James Noble (2005). “Oppositional Play: Gathering Negative Evidence for Computer Game Values”. *PippinBarr.com*.  
<[http://www.pippinbarr.com/academic/publications/Barr2005\\_Oppositional\\_Play.pdf](http://www.pippinbarr.com/academic/publications/Barr2005_Oppositional_Play.pdf)> (20-04-2017)
- BioWare (2011). *Dragon Age 2*. Canadá: Microsoft Windows.
- Bithell, Mikel (2012). *Thomas was alone*. Reino Unido: PlayStation 3.

- Bogost, Ian (2007). *Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames*. Cambridge: The MIT Press.
- Cano, Jorge (2015). “Infernorama”. *Vandal*. <<http://www.vandal.net/reportaje/infernorama>> (26-01-2017)
- Capcom (2001). *Ace Attorney (saga)*. Japón: Multiplataforma.
- Cing (2007). *Hotel Dusk: Room 215*. Japón: Nintendo DS.
- Cline, Ernest (2011). *Ready Player One*. New York: Crown.
- DrinkBox Studios (2013). *Guacamelee*. Canadá: PlayStation3.
- Ensemble Studios (2002). *Age of Mythology*. EE. UU.: Microsoft Windows.
- Esteve, Jaume (2012). *Ocho Quilates. Una historia de la Edad de Oro del software español (Vol. 2)*. Barcelona: STAR-T Books. E-Book.
- Galactic Cafe (2013). *The Stanley Parable*. EE. UU.: Microsoft Windows.
- Galbraith, Patrick (2011). “Bishōjo Games: ‘Techno-Intimacy’ and the Virtually Human in Japan”. *The international journal of computer game research* 11 (2). Web.
- García Ponce, Damián y Emilia Smolak Lozano (2012). “La narrativa audiovisual en los entornos virtuales de ocio: la recreación del mundo propio. La saga Bioshock”. *Comunicación* 10 (1): pp. 1128-1142. <<http://gamestudies.org/1102/articles/galbraith>> (20-04-2017)
- Gil González, Antonio (2013). + *Narrativa (s). Intermediaciones novela, cine, cómic y videojuego en el ámbito hispánico*. Salamanca: Universidad de Salamanca.

- Ip, Barry (2011a). "Narrative Structures in Computer and Video Games: Part 1: Context, Definitions, and Initial Findings". *Games and Culture* 6 (2): pp. 103-134.
- Ip, Barry (2011b). "Narrative Structures in Computer and Video Games: Part 2: Emotions, Structures, and Archetypes". *Games and Culture* 6 (3): pp. 203-244.
- Juul, Jesper (2001a). *A Clash Between Game and Narrative. A Thesis on computer games and interactive fiction*. Tesis no publicada. University of Copenhagen, Dinamarca. <<https://www.jesperjuul.net/thesis/AClashBetweenGameAndNarrative.pdf>> (20-04-2017)
- Juul, Jesper (2001b). "Games telling stories? A brief note on games and narratives". *Game Studies* 1 (1). <<http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>> (20-04-2017)
- Konami (1999). *Metal Gear Solid*. Japón: PlayStation.
- Laurel, Brenda (1993). *Computers as Theatre*. Boston: Addison-Wesley.
- London, Matt (2010). "Interview: Marc Laidlaw, creator of Half-Life". *Lightspeed Magazine*. <<http://www.lightspeedmagazine.com/nonfiction/feature-interview-marc-laidlaw-creator-of-half-life/>> (26-01-2017)
- Mallon, Bride y Brian Webb. (2005). "Stand up and take your place: identifying narrative elements in narrative adventure and role-play games". *Computers in Entertainment* 3(1): pp. 1-19.
- Mind Dev Team (2014). *Mind: A Path to Thalamus*. España: Microsoft Windows.
- Mojang (2011). *Minecraft*. Suecia: Microsoft Windows.

- Molleindustria (2006). *McDonald's Video Game*. Italia: Navegador.
- Murray, Janet (1999). *Hamlet en la holocubierta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Barcelona: Paidós.
- Nyamyam (2014). *Tengami*. Reino Unido: iOS.
- On-Line Systems (1980). *Mystery House*. EE. UU.: Apple II.
- On-Line Systems (1982). *Time Zone*. EE. UU.: Apple II.
- Pajitnov, Alexey (1984). *Tetris*. URSS: Game Boy.
- Peñate Domínguez, Federico (2015). “La huella del pasado en el universo distópico de BioShock”. *Press Button. Revista de Videojuegos* 1: pp. 10-38.
- Pérez Latorre, Óliver (2012). *El lenguaje videolúdico*. Barcelona: Laertes.
- Quantic Dream (2010). *Heavy Rain*. Francia: PlayStation3.
- Riera Muñoz, Pau Damià (2013). “Narrativa, música y transmedia en *Nier*: hacia una nueva obra de arte total”. *Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital* 2 (1): pp. 169-185.
- Rockstar North (2013). *Grand Theft Auto V*. EE. UU.: PlayStation 3.
- Santos, Raquel (2013). *De la maleabilidad del tiempo cinematográfico a la plasticidad del espacio digital. Análisis práctico de construcciones en la imagen código*. Tesis no publicada. Universidad de Salamanca, España.
- SCE Santa Monica Studios (2005 - 2013). *God of War (saga)*. EE. UU.: PlayStation 3.

Sucasas, Francisco Miguel y Ángel Luis Espinosa (2015). *Infernorama*. Barcelona: Dolmen.

Supergiant Games (2011). *Bastion*. EE. UU.: Microsoft Windows.

Thatgamecompany (2012). *Journey*. EE. UU.: PlayStation 3.

Wilson, Daniel y John Adams (2015). *Press Start to Play*. New York: Vintage.

## 5. Ilustraciones

Figura 1: tomada de la web *Middle of Nowhere Gaming* <<https://middleofnowheregaming.com/2014/10/03/survival-horrigins-part-1-pre-history/>> (20-04-2017)

Figura 2: tomada de la web *IRGamers* <<http://irgamers.cl/index/wp-content/uploads/2014/11/thomas-was-alone-6.jpg>> (20-04-2017)

Figura 3: captura de pantalla tomada del propio videojuego

<b>Este mismo texto en la web</b>
<a href="http://revistacaracteres.net/revista/vol6n1mayo2017/videojuegos-literatura">http://revistacaracteres.net/revista/vol6n1mayo2017/videojuegos-literatura</a>