

UNIVERSIDAD DE SALAMANCA  
FACULTAD DE FILOLOGÍA



GRADO EN  
FILOLOGÍA HISPÁNICA  
Trabajo de Fin de Grado

# El videojuego como medio narrativo

Autor: Irene Alegría Alcácer

Tutor: Dr. Manuel González de Ávila

Salamanca. Curso 2018 – 2019

UNIVERSIDAD DE SALAMANCA  
FACULTAD DE FILOLOGÍA

GRADO EN  
FILOLOGÍA HISPÁNICA

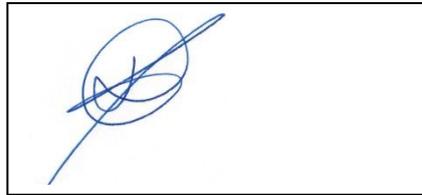
Trabajo de Fin de Grado

# El videojuego como medio narrativo

Autor: Irene Alegría Alcácer

Tutor: Dr. Manuel González de Ávila

VºBº



Salamanca. Curso 2018 – 2019

# ÍNDICE

Introducción	2
Capítulo 1: El encuentro o desencuentro entre narrativa y <i>ludus</i>	3
Narratología vs ludología: el debate sobre la narratividad del videojuego	4
Tipos de videojuegos según su carácter narrativo	9
Capítulo 2: Estrategias narrativas básicas del videojuego	11
El elemento audiovisual	11
Inmersión e interactividad	12
Capítulo 3: Estrategias narrativas secundarias del videojuego	16
Hiperficción: de <i>Rayuela</i> a <i>Life is Strange</i>	16
La narrativa opcional o expletiva	19
Conclusiones	22
Bibliografía	23
Apéndice	24

## INTRODUCCIÓN

Las reservas de los académicos para referirse al videojuego como producto artístico han provocado que durante mucho tiempo su estudio se haya limitado al análisis de sus componentes desde un punto de vista tecnológico y mecánico o, a lo sumo, a través de la antropología o de la psicología. En los últimos años, no obstante, han empezado a dar ya sus frutos las reivindicaciones del valor estético del videojuego, entendiéndolo como un compendio creativo que une las artes plásticas con las literarias e incluso con la música para estimular en el jugador una experiencia equiparable a la de leer una novela o ver una película.

Ya no podemos negar que el videojuego es un joven *mass media* en pleno desarrollo que avanza a pasos agigantados tanto en su calidad técnica como en su establecimiento, cada vez más firme, en la cultura popular y el imaginario colectivo. La posibilidad del arte en los medios de comunicación masivos no es, además, una propuesta novedosa ni en absoluto sorprendente: lo *kistch* lleva ocupando su propio asiento en la alta cultura desde los años 60 y, hoy en día, incluso a pesar de la resistencia de los sectores más elitistas de la crítica, resulta difícil separar las referencias artísticas más elevadas de lo *pop*.

Así, la vitalidad del videojuego está demostrando ser tal que ya ha pasado de producir adaptaciones de otras obras cinematográficas o literarias a ser él mismo el producto adaptado. Los videojuegos basados en libros como *Dante's Inferno* (Visceral Games, 2010) o *Alice: Madness Returns* (Spicy Horse, 2011) son probablemente una de sus relaciones más evidentes con la literatura, pero es aún más interesante cuando se recorre el camino inverso: entre los ejemplos más recientes está *Detective Pikachu* (2019), una película basada en el universo de la saga de videojuegos *Pokémon* (Nintendo, 1996 – actualidad), y no cabe duda de que los casos como este son a estas alturas bastante numerosos y no excepcionales ni innovadores.

Este tipo de retroalimentación solo es posible entre medios comunicativos mínimamente similares: el objetivo del presente trabajo será, entonces, defender y justificar la posibilidad de un análisis narratológico del videojuego contemporáneo.

Como se comentará en las próximas páginas, si bien esta postura podría haber sido más fácilmente refutable alrededor de los inicios de la historia del videojuego, cuando su carácter narrativo a menudo brillaba por su ausencia, se ha convertido en la actualidad en algo imposible de ignorar.

## CAPÍTULO 1: El encuentro o desencuentro entre narrativa y *ludus*

Para abrir las siguientes reflexiones, resultan destacables estas palabras de Ian Bogost en *How to do things with videogames* (2011):

Forget games, *art* doesn't have any sort of stable meaning in contemporary culture anyway. There are many reasons for such a development, perhaps the most important being that the twentieth-century avant-garde changed art for good.<sup>1</sup>

Bogost no duda de la existencia de una dimensión artística en los videojuegos, lo cual ya es significativo en sí mismo. La idea posmoderna de que cualquier cosa puede ser arte si ha sido creado con tal propósito se presenta como una grieta a través de la cual el videojuego puede, en teoría, colarse en las galerías. Hoy en día la actitud de los desarrolladores de videojuegos ante sus proyectos es indudablemente creativa: hay una intención y una voluntad activa de crear un producto estético, no solo de entretenimiento. Así lo demuestra el hecho de que en cualquier equipo de desarrolladores actual rara vez faltan los roles del guionista, el artista gráfico o incluso el del compositor.

Asimismo, la concepción lúdica del arte a partir de las Vanguardias de los años 20 establece un puente entre la estética y cualquier tipo de juego. No sería tan extraño entonces preguntarnos: ¿podría considerarse a los videojuegos como narrativa de vanguardia?

Sin embargo, la dimensión narrativa del videojuego resulta para muchos aún menos clara que la artística en general:

En una aventura gráfica como *Life is Strange* (Dontnod Entertainment, 2015) o *The secret of Monkey Island* (LucasArts, 1990) es muy fácil reconocer los elementos básicos de cualquier relato convencional: nos encontramos con un espacio diegético en el que tiene lugar una acción llevada a cabo por un elenco de personajes.

En este sentido, la relación del jugador con el videojuego también guarda muchas similitudes con la que puede tener el lector con el texto literario: el jugador asume el pacto narrativo a través del cual admite como verosímil durante el tiempo de juego los sucesos de la obra de ficción, llegando así a la suspensión de la incredulidad necesaria para que la narración sea eficaz.

---

<sup>1</sup> “Olviden los juegos, *arte* ya no tiene ningún tipo de significado estable en la cultura contemporánea, de todos modos. Hay muchos motivos para este desarrollo, quizás el más importante sea que las Vanguardias del siglo XX cambiaron el arte para siempre”. (Traducción mía).

El problema es que no todos los videojuegos funcionan así. Resulta notablemente más complicado reconocer cualquier tipo de elemento narrativo en un juego como *Pac-man* (Namco, 1980), en el que calificar de personajes a Pac-man y a los fantasmas enemigos puede ser bastante discutible, o más incluso aún en el *Tetris* (Alekséi Pázhitnov, 1984), donde directamente la noción de personaje es imposible de rastrear.

El extraordinario polimorfismo de los videojuegos produce grandes dificultades a la hora de realizar afirmaciones categóricas en cuanto a sus características estéticas. Así, no sorprende la existencia de un enfrentamiento entre posturas opuestas al respecto.

### **Narratología vs ludología: el debate sobre la narratividad del videojuego**

El rápido desarrollo de los videojuegos hacia una complejidad ficcional cada vez mayor ha despertado el interés tanto de narratólogos como de estudiosos del juego: encontramos desde las reacciones más entusiastas al respecto, como la de Janet Murray (1997), que ve en el videojuego una puerta de entrada a nuevas posibilidades del relato, hasta opiniones como la de Jesper Juul (1999), que descalifican la importancia del componente narrativo en el videojuego e incluso argumentan que ni siquiera debería estar ahí.

Gonzalo Frasca en su artículo “Ludology meets Narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative” (1999) es quien aplica al videojuego por primera vez el término “ludología”, refiriéndose a la disciplina que estudia el juego y las actividades lúdicas. Y, si bien él sí reconoce la posibilidad de una conexión entre *ludus* y narrativa, en general para los ludólogos como Juul el estudio del videojuego debe centrarse por encima de todo en sus mecánicas.

Así, si las reglas son la base del juego y la trama es la base de la historia, la ludología concibe estos dos elementos como opuestos e irreconciliables. Según Juul (1999):

There seems to be a conflict between the temporalities of the game and the narrative: When something is interactive - like a game - the interactivity has to be *now*, when the player makes a choice. [...] Narrativity and interactivity cannot take place at the same *time*: Narration presupposes a jumping and compressed time; interactivity requires real time.<sup>2</sup>

---

<sup>2</sup> “Parece haber un conflicto entre las temporalidades del juego y de la narrativa: cuando algo es interactivo (como un juego) la interactividad ha de ser *ahora*, cuando el jugador toma una decisión. [...] La narratividad y la interactividad no pueden tener lugar al mismo *tiempo*: la narración presupone un tiempo comprimido; la interactividad requiere tiempo real”. (Traducción mía).

El tiempo de juego y el de la narración, en opinión de Juul, son entonces incompatibles y, por tanto, el juego como tal y el desarrollo de la historia no pueden producirse a la vez. Esto no implica una negación de la capacidad del videojuego para contar historias, lo cual sería absurdo, pero sí se niega su capacidad para que esta historia pueda avanzar al mismo tiempo que el jugador interactúa con la obra de ficción. Muchos han señalado que el videojuego solo puede solucionar este problema mediante la introducción de cinemáticas: el tiempo de juego se suspende momentáneamente para mostrar de manera no interactiva, como en una película, los momentos clave de la historia. Esto implica que, para que el juego sea más interesante desde un punto de vista narrativo, debe renunciar a la interactividad en algunos momentos; es decir, debe renunciar a su condición de juego.

Este hecho, que respalda en apariencia la posición de Juul, no es, sin embargo, necesariamente cierto siempre. Si bien es seguro que la mayoría de los videojuegos incorporan cinemáticas para ahondar en la psicología de los personajes y profundizar en la trama, también la mayoría de ellos hacen uso del diálogo interactivo durante el *gameplay*: el jugador, en control del personaje protagonista, participa activamente en el descubrimiento de los entresijos de la historia al interactuar con otros personajes y objetos, que aportan con frecuencia información imprescindible para el entendimiento y el desarrollo del argumento. Por no hablar de lo que suponen en este sentido también las aventuras gráficas como *Life is Strange*, con múltiples finales que dependen de las decisiones del jugador. Esto demuestra que en numerosas ocasiones no es la narrativa la que se pone al servicio de las mecánicas de juego, sino al revés. Cito de nuevo el trabajo de Juul a propósito de esto:

Playing a game, one gradually ignores the story and graphics to focus exclusively on the structure of the game, no matter what the game "is about". *Tetris* [...] contains no frame story or any indication of what you are "really" doing. The squares on the screen seem to be nothing but squares on the screen: you can have a computer game without any narrative elements.<sup>3</sup>

Como cualquier juego, los videojuegos se componen de un sistema de reglas (mecánicas de juego) a las que el jugador ha de someterse para progresar de manera eficaz: esta es la

---

<sup>3</sup> “Al jugar a un videojuego, uno ignora gradualmente los gráficos y la historia para concentrarse exclusivamente en la estructura del juego, sin importar “de qué va”. El *Tetris* [...] no contiene ningún marco narrativo ni indicación de qué es lo que “realmente” estás haciendo. Los cuadrados en la pantalla no parecen ser más que cuadrados en la pantalla: puedes tener un videojuego sin ningún elemento narrativo”. (Traducción mía).

“estructura” de la que habla Juul y que los ludólogos consideran la única materia de estudio válida del videojuego. Defienden, así, que la narratividad, que entienden como capacidad virtual de los videojuegos, es siempre prescindible y, por tanto, el jugador puede desvincularse de ella sin problemas.

Desde este punto de vista, la línea argumental de un videojuego se comprende como una mera excusa para que la actividad lúdica tenga lugar. La función de la narratividad sería, entonces, puramente instrumental y no estética. Muchos de los videojuegos más exitosos y reconocidos de la historia coinciden en gran medida con esta descripción: es el caso de *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1985), donde el motivo narrativo (rescatar a la princesa) puede ser olvidado sin problemas por el jugador para disfrutar de los niveles. Y, por supuesto, con un ejemplo como el del *Tetris*, propuesto por Juul, que ni siquiera posee argumento explícito, es difícil refutar esta opinión: en un sentido estricto, es cierto que incluso el *Tetris* posee una estructura narrativa, que es la descripción del paso de un estado A a un estado B. Sin embargo, se trata de una estructura mínima que no tiene intención ni valor estéticos, por lo que resulta difícil considerarla.

Pero, de nuevo, estas afirmaciones no son válidas para todos los videojuegos ni mucho menos. Por supuesto, tal y como ya se ha admitido, en muchos de ellos son las mecánicas lo que los hacen divertidos e interesantes para el jugador, pero con la tendencia actual a crear videojuegos con historias cada vez más complejas y llenas de matices, empezamos a ver algo completamente distinto:

En *Life is Strange* todos y cada uno de los objetivos del juego se orientan hacia el avance de la trama y el descubrimiento de sus secretos. Debido a que su interés principal es el argumento, resulta imposible para el jugador desvincularse de la narrativa sin que sufra la experiencia de juego. La mecánica principal del videojuego de Dontnod Entertainment, que se basa en el control del tiempo de la diégesis, es lo suficientemente atractiva y original como para despertar el interés del jugador, pero no para mantenerlo por sí sola. Observamos así, como se ha apuntado con anterioridad, que las mecánicas se ponen al servicio de la narrativa: las reglas son un requisito para que el juego pueda considerarse como tal, pero el verdadero foco de interés es la historia que se cuenta.

Prácticamente todas las aventuras gráficas, que se han vuelto extremadamente populares en los últimos años, comparten estas características. Son, a menudo, videojuegos en los que ni siquiera es posible ganar o perder, sino que se trata simplemente de resolver

enigmas o tomar decisiones para llegar al final. El jugador está siempre interesado en saber “qué va a pasar después”, al contrario que en *Super Mario*, donde la respuesta no solo es obvia, sino incluso irrelevante.

Además, existe también otro notable grupo de videojuegos que está empezando a demostrar su pujanza sobre todo en plataformas móviles y que suele recibir el nombre de *visual novel*.<sup>4</sup> Su peculiaridad es que limitan la jugabilidad al mínimo para dar prioridad al relato, que a menudo cuenta incluso con una voz narradora en primera o en tercera persona. Normalmente, su atractivo reside en la cantidad de finales diferentes que el jugador puede desbloquear dependiendo de sus respuestas a las interacciones con el resto de los personajes. De esta manera, la mecánica de juego, que se limita a hacer *clic* en la pantalla para seguir leyendo o para, ocasionalmente, elegir entre varias opciones de diálogo, es tan extremadamente plana que sería absurdo defender que constituye la base del videojuego. Es el caso de *The Arcana* (Nix Hydra, 2017 – actualidad), donde el objetivo del juego no es otro que desbloquear diálogos interesantes y satisfactorios con los personajes favoritos del jugador. En ejemplos como este ya ni siquiera encontramos, como antes, una relación relativamente equitativa entre reglas e historia: la narrativa pasa a ser el interés único y exclusivo del videojuego (véanse las imágenes 1 y 2 del apéndice).

Janet Murray (1997) llega incluso más lejos al tratar de encontrar una experiencia narrativa en el que probablemente sea, como señalábamos antes, el videojuego menos narrativo del mundo: el *Tetris*. Así lo explica ella en *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*:

Even a game with no verbal content, like *Tetris*, has clear dramatic content. [...] This game is a perfect enactment of the overtasked lives of Americans in the 1990s – of the constant bombardment of tasks that demand our attention and that we must somehow fit into our overcrowded schedules and clear off our desks in order to make room for the next onslaught.<sup>5</sup>

---

<sup>4</sup> Las *visual novels* tienen su origen en Japón y también se conocen como *otome games*. Por lo general, su público se ha reducido durante mucho tiempo a los fans del *manga* y la cultura *pop* japonesa, pero en los últimos años un notable número de equipos de desarrollo europeos y norteamericanos han empezado a popularizar el género adaptándolo a una estética y unos motivos más acordes con el gusto occidental convencional.

<sup>5</sup> “Incluso un juego sin contenido verbal, como el *Tetris*, tiene un claro contenido dramático. [...] Este juego es una perfecta representación de las vidas excesivamente atareadas de los estadounidenses en los 90 – del constante bombardeo de tareas que exigen nuestra atención y que debemos encajar de alguna manera en nuestros horarios abarrotados y limpiar después de nuestros escritorios para hacerle sitio al siguiente ataque”. (Traducción mía).

La lectura de Murray, si bien resulta interesante como alegoría político-social, es difícil de percibir como contenido narrativo para el jugador medio. Pero, aunque esta interpretación, que suscitó las burlas de los ludólogos, sea quizás arriesgada, nos sirve como introducción al concepto de narrativa emergente. Podría decirse que Janet Murray se anticipaba en cierto modo a Ruth Aylett (1999), la primera en usar este término tan popular hoy en día en los estudios del videojuego. Si hasta ahora nos hemos dedicado a demostrar la existencia de una narrativa explícita en un gran sector del mundo del videojuego, con “narrativa emergente” nos referiremos a la posibilidad de una narrativa no explícita. Este punto de vista nos resultará especialmente interesante para reflexionar sobre videojuegos aparentemente no narrativos, como algunos de los que hemos citado anteriormente. Para los teóricos más afines a Murray, el hecho de que un videojuego no tenga un argumento predeterminado no es un impedimento para que exista en él la narrativa: esta puede emerger con la colaboración activa (y exigida) de la imaginación del jugador, que utilizará para ello los recursos que el juego pone a su disposición. Muchos videojuegos, de hecho, ofrecen estos recursos precisamente con la única intención de que el jugador pueda dar forma a su narrativa: *Los sims* (Electronic Arts, 2000) es el ejemplo perfecto para ilustrar esto. El juego contiene numerosas herramientas para la creación de personajes y espacios que podrán ser utilizados después con cualquier objetivo que decida el usuario. Las posibilidades pueden ser incluso radicalmente opuestas: p. ej., crear una familia exitosa o crear una familia disfuncional.

No obstante, no todos los videojuegos no narrativos se presentan como un marco tan favorable para la aparición del relato subjetivo: tal y como se apreciaba en las afirmaciones de Murray sobre el *Tetris*, algunos requerirían de un esfuerzo cognitivo mucho mayor y para que esto sucediese. Resulta evidente que este tipo de juegos no han sido creados con la misma intención que *Los sims*, pues su parquedad de recursos así lo demuestra.

Como resultado de estas reflexiones, llegamos entonces de manera esperable a la conclusión de que la narrativa es una capacidad que el videojuego puede manifestar en mayor o menor medida dependiendo del caso (desde ejemplos que no pueden entenderse sin ella hasta ejemplos en los que resulta casi imposible de rastrear), pero que sin duda posee.

La discusión sobre el carácter narrativo del videojuego podía tener sentido en sus orígenes, cuando los primeros videojuegos rudimentarios no habían demostrado aún sus

posibilidades, pero hoy en día es sencillamente irrazonable. Los propios jugadores identifican algunos de sus títulos favoritos como “historias” o admiten buscar en un juego características como “una trama impactante” o “unos personajes interesantes”. Lo que el consumidor califica de cualidades primordiales y secundarias puede llegar a ser mucho más revelador que lo que los teóricos tengan que decir al respecto: en términos antropológicos, estaríamos considerando la descripción *emic* (desde el punto de vista del usuario) como igual de valiosa que la *etic* (desde el punto de vista del observador externo).

Incluso las empresas clasifican también sus videojuegos atendiendo a sus cualidades narrativas: en la plataforma de distribución Steam, las descripciones de los productos mezclan etiquetas que hacen referencia a las mecánicas de juego (p. ej., *point & click*, plataformas) con otras que se refieren a la temática de la historia (p. ej., terror, fantasía, misterio), sugiriendo así que ambos componentes del videojuego están al mismo nivel.

El debate, así pues, ni siquiera parece existir fuera del entorno académico.

### **Tipos de videojuegos según su carácter narrativo**

Tras este breve análisis y partiendo de las conclusiones que se han podido extraer de él, es posible sintetizar toda esta información a través una sencilla clasificación que divida los videojuegos según la proporción en que el componente narrativo aparezca en ellos. A grandes rasgos, esta sería la propuesta:

1. Narratividad primaria: videojuegos cuya carga narrativa tiene tal peso que no resulta posible para el usuario jugar sin tenerla en cuenta. Su público objetivo busca una historia profunda con giros dramáticos y una intensidad que mantenga su atención durante todo el tiempo, como en una novela, y valora negativamente no encontrar esto en el juego. En este grupo caben títulos como el ya mencionado *Life is Strange*, *Night in the Woods* (Infinite Fall, 2017), *Oxenfree* (Night School Studio, 2016), *La fuga de Deponia* (Daedalic Entertainment, 2012) o *Gone Home* (Fullbright, 2013).
  - Dentro de este sector también destacamos videojuegos cuya calidad narrativa va aún más allá: son lo que antes llamábamos *visual novels*, que pueden incluso ser leídos como un relato ilustrado. Algunos ejemplos son *The Arcana*, *Danganronpa* (Spike Chunsoft, 2010) o *Choices: Stories you play* (Pixelberry, 2017 – actualidad).

2. Narratividad secundaria: videojuegos que poseen una línea argumental o motivo narrativo que puede ser más o menos elaborado, pero que siempre ofrece la posibilidad de ser ignorado de manera temporal para el mero disfrute de las mecánicas. En algunos, como *Super Mario* o *Angry Birds* (Rovio Entertainment, 2009), esta narrativa es tan irrelevante que es viable olvidarla durante todo el *gameplay*; en otros, como *Pokémon* u *Ori and the Blind Forest* (Moon Studios, 2015) el papel de la historia es mucho más importante, pero el jugador puede “descansar” de ella si le apetece.
3. Narratividad emergente motivada: videojuegos *sandbox* <sup>6</sup> que, si bien no poseen una línea argumental predefinida, ofrecen expresamente al usuario los recursos y herramientas necesarios para que sea él quien le dé forma. El único objetivo de este tipo de juegos es la creación de la narrativa desde cero dentro de sus parámetros y todas sus mecánicas están orientadas a cumplir con esta tarea. Así se aprecia en títulos como *Los Sims*, *Animal Crossing* (Nintendo, 2001), *Minecraft* (Mojang AB, 2009) o *Spore* (Electronic Arts, 2008).
4. Narratividad emergente no motivada: videojuegos que ni son narrativos ni ofrecen ningún tipo de recurso que favorezca especialmente la narrativa emergente, pues su interés primario es la mecánica. La interpretación de un relato estético dentro de estos juegos es, aunque discutible para muchos, posible, pero exige una colaboración mucho mayor del usuario. Encajan con esta descripción, por ejemplo, el *Tetris*, el *Pong* (Atari, 1972) o *Slither.io* (Lowtech Studios, 2016).

Uno de los puntos de referencia que podríamos utilizar para determinar a qué categoría pertenece un videojuego concreto quizás sería la magnitud del guion: los títulos pertenecientes al grupo 1 cuentan con un guion imprescindible y notablemente extenso, mientras que los del grupo 4 ni siquiera tienen guion de ningún tipo.

De este modo, como es de esperar, en las próximas páginas nos interesaremos especialmente por los dos primeros grupos de videojuegos señalados.

---

<sup>6</sup> Literalmente, “arenero” en inglés. En el mundo del videojuego, este término hace referencia a los juegos que otorgan al usuario una gran libertad para explorar sus posibilidades de maneras muy distintas, a menudo permitiendo la creación de espacios y personajes. También se conocen como videojuegos de “mundo abierto”.

## **CAPÍTULO 2: Estrategias narrativas básicas del videojuego**

Una vez argumentada la capacidad artística del videojuego, cabe preguntarse cuáles son sus particularidades: ¿en qué se diferencia la manera de contar historias de los videojuegos de la de otros medios narrativos como la novela o el cine? ¿En qué medida son distintas y/o similares las relaciones jugador – juego y lector – texto literario?

A continuación, analizaremos brevemente algunos de los elementos básicos que podemos encontrar en cualquier videojuego narrativo y que repercuten precisamente en su exposición del relato: se comentarán el componente audiovisual y las nociones fundamentales de inmersión e interactividad.

### **El elemento audiovisual**

La cultura visual ha reparado también, como es lógico, en los videojuegos. Según Mirzoeff (2003):

La cultura visual se interesa por los acontecimientos visuales en los que el consumidor busca la información, el significado o el placer conectados con la tecnología visual. Entiendo por tecnología visual cualquier forma de aparato diseñado ya sea para ser observado o para aumentar la visión natural, desde la pintura al óleo hasta la televisión e Internet.

El videojuego se adscribe sin problemas a esta definición. Su uso de la imagen y el sonido puede llegar a asemejarse mucho (en algunos casos más que en otros) al del cine, hasta tal punto que muchos consideran a ambas como las mayores formas de expresión audiovisual de la contemporaneidad. Las posibilidades estéticas del videojuego nos obligan a resaltar el papel del elemento visual en la configuración del universo diegético y de la narrativa.

En efecto, el amplio y veloz progreso de los medios tecnológicos necesarios para el desarrollo de videojuegos ha facilitado que en la actualidad podamos encontrar obras con estilos artísticos infinitamente variados en función del efecto que persigan sus creadores: la moda del hiperrealismo en videojuegos como *Beyond: Two Souls* (Quantic Dream, 2013) aproxima al jugador a una experiencia que pretende ser tan cercana a la realidad como sea posible (véase la imagen 3), mientras que otros títulos como el anteriormente

citado *Night in the Woods* optan por una estética sorprendentemente sencilla que prioriza el diálogo sin renunciar a la belleza (véase la imagen 4).

Existen incluso videojuegos cuyo estilo se basa de manera directa en el de artistas famosos o importantes corrientes pictóricas de la historia del arte: un ejemplo de esto es *Ōkami* (Capcom, 2006), un videojuego sobre el folclore japonés que utiliza de manera eficaz el estilo *ukiyo-e* para cohesionar historia y estética (véase la imagen 5).

A propósito de estas cuestiones, resaltamos el concepto de *environmental storytelling*: Henry Jenkins apuntaba ya en su artículo “Game design as narrative architecture” (2002) cómo los espacios en el videojuego son cruciales para contar la historia. Se trata de evocar ideas, información y sensaciones en el jugador exclusivamente a través de lo audiovisual. Un ruido de fondo, una iluminación determinada, una música bien escogida o un objeto revelador en el paisaje pueden ser elementos decisivos en la experiencia narrativa del usuario. Volvemos a apreciar, entonces, una clara similitud entre videojuego y cine.

### **Inmersión e interactividad**

Entendemos por “inmersión” la capacidad que tiene un videojuego para introducir al jugador en su mundo virtual y hacerle sentir parte de este, mientras que con “interactividad” nos referimos a la exigencia de la colaboración activa del receptor para que la historia avance, que puede incluir la posibilidad de modificarla. Son conceptos distintos, pero inseparables en su actuación dentro del videojuego: la interactividad favorece la inmersión, presentándose como un requisito casi indispensable para que esta se produzca.

Cabe aclarar, ante todo, que no son estrategias exclusivas del videojuego: las novelas juveniles de la serie *Elige tu propia aventura* (Edward Packard, 1979 – 1998), que gozaron de una importante popularidad hacia los 80, estaban narradas en segunda persona, como si el lector adoptase el rol del protagonista. La implicación emocional (inmersión) del receptor, en este sentido, se asemeja a la del jugador y, como apuntábamos antes, solo se consigue a través de la interacción: las novelas también ofrecían al lector la posibilidad de elegir entre varias opciones en determinados puntos de la narración, teniendo así la oportunidad de decidir el destino de los personajes. Esto ocurre igualmente en obras de ficción más recientes como *Black Mirror: Bandersnatch* (David Slade, 2018),

una película original de Netflix con cinco finales distintos que dependen de lo que el espectador decida que debe hacer el protagonista en ciertos momentos del filme.

Sin embargo, tampoco podemos obviar que los ejemplos como estos, fuera del ámbito del videojuego, son más bien escasos y experimentales. Consideraremos entonces que inmersión e interactividad son elementos propios del videojuego y fundamentales en su forma de contar historias, aunque se puedan encontrar en otros medios narrativos, de igual manera que una novela puede intercalar ilustraciones en sus páginas, por ejemplo.

Así pues, para conseguir eficazmente una experiencia inmersiva e interactiva en el usuario, es fundamental en el videojuego la noción de “personaje jugable”. El personaje jugable (normalmente, el protagonista) es aquel al que el usuario puede controlar, ya sea a través de desplazamientos, acciones simbólicas o decisiones. Por ejemplo, “el personaje salta si pulso la barra espaciadora” o “el personaje recoge un objeto del suelo si hago *clic* en él”. Esto significa que, si el jugador no realiza ninguna de estas acciones, el protagonista no se moverá ni interactuará de ninguna manera con su entorno y, por lo tanto, la historia no avanzará. De este modo, como anticipábamos ya en el capítulo anterior, la participación directa y activa del receptor es imprescindible para el desarrollo del relato. Esto es lo que Espen Aarseth llama “literatura ergódica” (1997: pp. 1 – 2):

In ergodic literature, nontrivial effort is required to allow the reader to traverse the text. If ergodic literature is to make sense as a concept, there must also be nonergodic literature, where the effort to traverse the text is trivial, with no responsibilities placed on the reader except (for example) eye movement and the periodic turning of pages.<sup>7</sup>

Vamos un paso más allá de las teorías de la recepción de Jauss o Iser: en el videojuego, el receptor no solo es cocreador de la obra de ficción en tanto que interpreta, conecta o completa, sino que, a su vez, realmente participa en la acción. Su papel puede llegar a ser tan decisivo como para determinar cuál será el final de la historia en muchos videojuegos, tal y como se ha señalado con anterioridad. Así, pulsar los botones del mando no es una acción mecánica y vacía: el jugador es consciente de las repercusiones que tiene.

Esta cualidad del videojuego ha entusiasmado a muchos por sus posibilidades y sus implicaciones narrativas. Miguel Santorum afirma en su tesis doctoral (2017) que “nunca

---

<sup>7</sup> “En la literatura ergódica se requiere un esfuerzo no trivial para que el lector pueda atravesar el texto. Si la literatura ergódica tiene sentido como concepto, debe haber también una literatura no ergódica, en la que el esfuerzo por atravesar el texto sí es trivial, sin más responsabilidad puesta en el lector que (por ejemplo) el movimiento ocular o el pasar la página periódicamente”. (Traducción mía).

antes esta experiencia se daba en los discursos de modo performativo, diluyendo la autoría entre creador y receptor”.

Así pues, esta adopción del rol del protagonista por parte del jugador a través de la interactividad provocará, como ya esperamos, una experiencia inmersiva mucho más profunda que la de una novela o una película cualquiera. Algunos apuntan que la posición del usuario respecto al juego se asemeja más a la de un actor que a la de un espectador, pero realmente esta relación va incluso más allá: se puede originar una identificación total entre personaje y jugador.

Ante la pregunta “¿cuál es tu personaje?”, cualquier jugador es propenso a responder algo como “yo soy el de verde”. El receptor tiende a hablar en primera persona del personaje jugable, sugiriendo así que está adoptando las experiencias e inquietudes de este como propias. Pero, al mismo tiempo, el personaje también se convierte en un vehículo a través del cual el jugador puede proyectar su propia subjetividad: esto alcanza su grado máximo en los videojuegos que permiten escoger el nombre y personalizar la apariencia de los personajes jugables, aunque sea de manera muy limitada, como ocurre en *Fantasy Life* (Nintendo, 2012).

Puede producirse, entonces, una cierta retroalimentación entre las personalidades del jugador y del personaje:

En *Life is Strange* el jugador se convierte en Max, una estudiante de fotografía de 18 años. Sus movimientos, sus acciones y sus decisiones más importantes son controladas por el usuario y la manera en que lo haga no solo resulta crucial para el final del relato, sino también para el desarrollo de Max como personaje: su relación con los demás, sus prioridades morales y su visión del mundo en general varían en función de la actuación del jugador durante el *gameplay*. En este sentido, el jugador *es* Max y se proyecta en ella como resultado de esta identificación inmersiva.

Sin embargo, a lo largo del tiempo de juego también escuchamos los pensamientos de la protagonista como una voz en *off* en numerosas ocasiones. Estos pensamientos, a menudo relacionados con las partes más íntimas y particulares de la experiencia vital y la personalidad de Max, no son ni pueden ser los del jugador: personaje y receptor se descubren entonces como dos entidades diferentes.

La relación entre protagonista jugable y usuario es, de este modo, extremadamente compleja y así lo perciben también los propios jugadores, que a menudo aseguran haber abandonado un videojuego por la incomodidad que les producía no haber sido capaces de identificarse con el personaje principal. Este hecho sugiere la necesidad de un mínimo de empatía para que la inmersión pueda producirse de forma satisfactoria. Así, cuando no hay una retroalimentación equitativa entre las personalidades del personaje y del jugador, la ilusión inmersiva puede romperse.

No obstante, otros videojuegos como *La fuga de Deponia* utilizan una estrategia radicalmente opuesta: Rufus es un protagonista odioso y completamente ridículo con el que el jugador difícilmente podría identificarse. Observamos entonces un procedimiento muy similar al efecto de distanciamiento de Bertold Brecht, o incluso al esperpento de Valle-Inclán, que evita deliberadamente la identificación del público con los personajes para facilitar la reflexión crítica. En casos como este, la interactividad aún facilita un cierto grado de inmersión mayor que el del resto de medios narrativos, pero la actitud del jugador respecto a la historia y sus personajes seguirá siendo más cercana a la de un espectador.

## **CAPÍTULO 3: Estrategias narrativas secundarias del videojuego**

En el anterior capítulo discutimos las características que diferencian la experiencia del relato que ofrece el videojuego de la que ofrecen otros medios narrativos distintos. El peso del componente visual, la interactividad inherente y la profundidad de la inmersión son elementos que todos los videojuegos con una mínima cualidad narrativa comparten. Sin embargo, también pueden hacer uso de otras estrategias narrativas que no siempre tienen por qué estar presentes.

Estas estrategias que podríamos llamar “secundarias”, en tanto que su aparición no es obligatoria para que consideremos videojuego a un soporte narrativo, son muchas y muy variadas y, por supuesto, una gran cantidad de ellas coinciden con las que podemos encontrar en el cine o la literatura con un funcionamiento idéntico. Así pues, seleccionaremos solo dos de las más interesantes: el posible uso de la narrativa hipertextual y de lo que denominaremos “narrativa expletiva”.

### **Hiperficción: de *Rayuela* a *Life is Strange***

El hipertexto, según Susana Pajares (1997), “se compone de texto y de unos nexos que conectan directamente con otros textos al ser activados, formando una red contextual sin principio ni fin”. Así pues, la narrativa hipertextual será aquella que ofrece al receptor estos nexos a lo largo del relato, dándole la posibilidad de escoger entre varios en cada ocasión, cada uno transportándole a un escenario o desenlace distinto.

Cabe aclarar que con esta definición aproximada nos referimos a lo que teóricos como Pajares denominan “hiperficción explorativa”, donde un solo autor marca todos los caminos posibles que puede escoger el lector, y no a la llamada “hiperficción constructiva”, que se origina a partir de la colaboración de varios autores, siendo uno de ellos el “coordinador” que ha preparado el esquema general de la historia y regula las intervenciones de los demás. El ejemplo perfecto de esto son los juegos de rol, donde los participantes gozan de una gran libertad creativa para conducir el rumbo de la historia: no escogen los nexos, los crean ellos. Esto no es posible en los videojuegos, pues su estructura cerrada no puede contemplar posibilidades ajenas a las que plantea el guion.

Ya hemos hecho referencia en diversas ocasiones a la existencia de videojuegos en los que el jugador puede tomar decisiones que influyen en el desarrollo de la historia,

especialmente a propósito de la interactividad: en efecto, una de las formas de interacción más interesantes desde el punto de vista narrativo que pueden ofrecer los videojuegos es la hiperficción. Aunque, como también se ha señalado con anterioridad, este recurso ya existía en la literatura: la narrativa hipertextual logró incluso colarse en el canon de la literatura universal con *Rayuela* de Julio Cortázar (1963), una novela que reivindica una importancia superior del receptor que la literatura tradicional había negado hasta entonces. El relato no conduce al lector hasta el final a través de una narración lineal y convencional, sino que, tal y como el propio Cortázar señala al principio, tiene varias posibilidades de lectura: la tradicional, siguiendo el orden numérico de las páginas, la que el autor propone a través de un detallado esquema que muestra una disposición alternativa de los capítulos, o incluso “el orden que el lector desee”.

Esta estrategia, no obstante, se topa con ciertas limitaciones en el marco tradicional de la novela: un escritor muy ambicioso, con un proyecto que incluya un gran número de finales posibles o de variaciones en la historia, se encontraría con el problema que supondría la desorbitada extensión física de una novela con estas características. Al mismo tiempo, para el lector corriente, navegar así entre páginas de manera constante puede resultar confuso y tedioso, lo cual rompería el atractivo original del relato.

Sin embargo, estos problemas parecen verse notablemente reducidos cuando hablamos del videojuego:

El formato digital permite una navegación del receptor a través del hipertexto mucho más intuitiva y cómoda. Los nexos u opciones se activan de manera automática al seleccionarlos, llevando al jugador directamente a la ramificación que corresponda sin ningún esfuerzo. Por lo general, lo que ocurre es que el tiempo de la historia se detiene indefinidamente mientras las opciones aparecen descritas en pantalla y lo único que tiene que hacer el usuario para continuar el relato como desee es pulsar un botón (véase la imagen 6).

No obstante, como resultado de esto, una de las críticas negativas que suele recibir la narrativa hipertextual en el videojuego es que, a pesar de todo, la sensación de estar experimentando un relato lineal se mantiene: lo normal es que la elección de uno de los nexos propuestos anule inmediatamente las posibilidades que ofrezcan todos los demás, impidiendo el acceso a ellas a no ser que se reinicie la partida por completo.

Como contrapunto, sin embargo, existen títulos que se muestran capaces de escapar a este problema de formas diversas: recuperamos una vez más el ejemplo de *Life is Strange*, donde Max, la protagonista jugable, tiene la habilidad de retroceder en el tiempo. Esto permite al jugador volver atrás tantas veces como quiera para probar todas las distintas combinaciones de nexos que pueda; es decir, para explorar la historia contrafactual de la diégesis. Así es posible, por ejemplo, escoger la opción preferida, retroceder para curiosear todas las demás y retroceder una vez más para volver a escoger la opción preferida. En este sentido, si la experiencia narrativa de *Life is Strange* es lineal o no depende enteramente del jugador.

Pero la hiperficción en el videojuego no solo resulta más cómoda y amena para el receptor, sino que también amplía las posibilidades del autor: ese hipotético escritor ambicioso del que hablábamos antes moriría de envidia si jugase a *The Stanley Parable* (Galactic Cafe, 2013). Esta obra funciona de una manera distinta a la mayoría de los videojuegos hipertextuales, ya que los nexos no se ofrecen activamente en pantalla, sino que prácticamente todos los movimientos y acciones del jugador se convierten en una decisión relevante. Incluso permanecer completamente inmóvil se procesa como la elección de un nexo posible, con repercusiones narrativas.

Desde el inicio del juego, la voz en *off* de un narrador acompaña al usuario de manera constante, relatando la historia de Stanley, el personaje jugable. La peculiaridad de esta situación es que el jugador puede decidir en todo momento seguir las instrucciones del narrador, (p. ej., “Stanley se levantó de la silla”, “Stanley atravesó la puerta roja”) o no hacerlo (véase la imagen 7). Lo interesante es que hay tantas maneras distintas de desobedecer al narrador que es posible desbloquear hasta 21 finales diferentes.

En conjunto, incluso sin contar el comentario metanarrativo que hace el juego ni sus ingeniosas rupturas de la cuarta pared, la profundidad de matices de *The Stanley Parable* no sería posible de conseguir en una novela: además de las consecuentes ramificaciones que suponen estos 21 finales, cada vez que el jugador vuelve a empezar el juego con la intención de descubrir un desenlace distinto se pueden percibir en el desarrollo del *gameplay* variaciones tan nimias que sería completamente imposible plasmarlas en un relato escrito. Intentar llevar a cabo esta tarea implicaría la reescritura de una misma escena decenas y decenas de veces, cambiando apenas detalles tan mínimos como la posición de un objeto del escenario o el tono del narrador.

Así pues, con todo esto en mente, resulta evidente el porqué del contraste entre la creciente popularidad de la hiperficción en el videojuego y el poco interés que genera el mismo recurso narrativo en la novela.

### **La narrativa opcional o expletiva**

La historia que cuenta una novela normal, generalmente, está compuesta por una línea argumental principal y varias subtramas secundarias que profundizan en detalles del universo diegético o de la vida y la psicología de sus personajes, haciendo así la experiencia narrativa más rica. El relato de un videojuego suele presentar esta misma estructura, pero a menudo muestra también una peculiaridad al respecto: la no obligatoriedad de la información secundaria. Es decir, al contrario que en una novela o en una película, es posible ignorar por completo ciertos elementos de la trama para centrarse únicamente en la línea argumental primaria, sin ahondar en detalles.

Pieter Lemmens nota también esto en su estudio “Narrative in videogames: environmental storytelling in *BioShock* and *Gone Home*” (2017):

Some players might extensively examine the game world that surrounds their avatar, trying to incorporate what they see into the pattern of the narrative structure, while others may focus on mastering the mechanics of the game or progressing as fast as possible. Inevitably, the last-mentioned type of player will ignore, or at the very least be less attentive to the overall narrative of the game.<sup>8</sup>

La escasa atención general puesta sobre este fenómeno en el estudio del videojuego provoca que no exista aún un término bien establecido con el que referirnos a él, por lo que, como convención provisional, lo llamaremos aquí “narrativa opcional” o “narrativa expletiva”.

Al contrario que en la hiperficción, tomar la decisión de experimentar o no la narrativa expletiva no tiene ningún efecto en el desarrollo de la historia: el final sigue siendo el mismo y la cadena de sucesos primaria que nos lleva hasta él también. Lo único que cambia es la profundidad de la experiencia narrativa del jugador.

---

<sup>8</sup> “Algunos jugadores quizás examinen extensamente el mundo del juego que rodea a su avatar, intentando incorporar lo que ven en el patrón de la estructura narrativa, mientras otros tal vez se centren en perfeccionar sus habilidades mecánicas o en progresar tan rápido como sea posible. Inevitablemente, este último tipo de jugador ignorará o, al menos, prestará menos atención a la narrativa global del juego”. (Traducción mía).

Esto es posible gracias a una estructuración en capas que organiza el relato del videojuego dividiendo sus partes en función de su grado de importancia. Así, a través de esta jerarquía, se determina cuáles son los sucesos y diálogos necesarios para que el jugador pueda seguir avanzando en la historia y cuáles no. El videojuego obliga al usuario a advertir la información imprescindible (narrativa no expletiva), impidiéndole progresar en la acción si no lo ha hecho, pero le permite hacerlo sin problemas si ha obviado la narrativa expletiva.

Esta información opcional o secundaria puede disponerse en el juego de muchas maneras distintas: generalmente, se presenta en forma de misiones complementarias o simplemente a través de interacciones no obligatorias con otros personajes u objetos de los escenarios del juego. *Night in the Woods*, por ejemplo, está repleto de diálogos opcionales con un gran número de personajes secundarios. Durante el desarrollo de la acción, se le da al jugador una misión obligatoria cada día que ha de cumplir para pasar a la jornada siguiente, pero antes de llevarla a cabo puede entretenerse tanto tiempo como desee parándose a hablar con los vecinos de la ciudad. Esto permite al receptor conocer mucho mejor el universo del juego y alcanzar un nivel de detalle en la visión global de la historia que no es posible de otra manera. Sin embargo, centrarse solo en el cumplimiento de las misiones obligatorias sigue proporcionando una experiencia narrativa plena por sí sola, sin ningún tipo de vacío de información que afecte negativamente a su entendimiento en conjunto.

De este modo, un mismo jugador puede empezar una partida altamente interesado en explorar todas las posibilidades narrativas de un juego y conocer todos los secretos de su historia, pero quedar saturado a mitad de la sesión y decidir obviar todos o algunos de los elementos expletivos para poder avanzar de manera más ágil y rápida en la línea argumental principal. Por el contrario, a un lector común no se le ocurriría saltarse 10 páginas seguidas de su novela favorita para avanzar más rápido porque, aunque técnicamente es posible hacer esto, el libro no ofrece esta opción activamente y hacerlo puede tener consecuencias negativas en la comprensión general del relato.

En el videojuego, el jugador puede evadir tranquilamente la narrativa opcional porque sabe que hacerlo no le causará problemas más adelante ya que, como señalábamos antes, hay posibilidad de saltarse algunas “páginas menos importantes”, pero no de saltarse las “páginas clave”.

No obstante, es posible discutir si realmente este contenido narrativo que hemos llamado expletivo es tan prescindible siempre:

En la mayoría de los videojuegos de la famosa saga *Pokémon*, hablar con otros personajes e interactuar con los escenarios puede proporcionar al jugador objetos útiles o información cuyo conocimiento hará que le resulte mucho más fácil progresar en el juego (véase la imagen 8).

De igual manera, en *Life is Strange*, si el jugador no explora al máximo todos los escenarios cuando tiene la oportunidad, desconocerá detalles que podrían ayudarle a tomar mejores decisiones más adelante. Por ejemplo, haber ojeado los cuadernos de notas de Kate puede marcar la diferencia a la hora de salvarla del suicidio después: es la única manera que el jugador tiene de averiguar qué ideas y personas son más importantes para Kate y, sin saber esto, tiene más posibilidades de escoger mal cuando se le planteen varias opciones de diálogo para convencerla de no renunciar a la vida.

Así, vemos que muchos juegos premian de algún modo a los jugadores más interesados en la narrativa a un nivel profundo. La narrativa opcional, entonces, sigue siendo opcional siempre, pero acceder a ella puede presentar notables ventajas para la trama principal.

## CONCLUSIONES

Una historia puede adaptarse a muchos moldes distintos. La narrativa y el arte en general no siempre tienen por qué tomar la forma de un grueso libro de aspecto serio y grave, con el nombre de algún autor de renombre escrito en su portada.

¿Por qué no aceptar la narración también como juego? ¿Hemos olvidado acaso que, en palabras de Horacio, la utilidad del producto literario no solo es instruir, sino también deleitar? La actividad lúdica siempre ha tenido un claro componente narrativo, desde mucho antes de que existieran los videojuegos tal y como los conocemos hoy en día: muchos niños juegan a las familias y construyen casas con bloques donde conviven sus juguetes favoritos, otros incluso inventan amigos imaginarios y, mientras, el *Cluedo* y *Los hombres lobo* se coronan como dos de los juegos preferidos en las reuniones informales de amigos. ¿Cómo justificar el juego como un descanso de la “ficción seria”, si el propio juego tiende a la narratividad también?

Es cierto que el videojuego aún está dando sus primeros pasos como medio de comunicación, los estudios centrados en él son más bien escasos y extremadamente recientes debido a su juventud. Pero, a pesar de esto, ya ha demostrado con creces un asentamiento y una identidad propia extraordinarios: el videojuego tiene su propio lenguaje, sus propios códigos y sus propias reglas y convenciones. Es en la actualidad un medio artístico independiente y capaz de atraer a su público particular y contar sus propias historias. No existe en ellos esa supuesta “envidia del cine”, de la que hablan sus detractores más obstinados, sino una voluntad de crear algo nuevo y distinto.

Dejamos muchas dudas sin resolver tras finalizar estas reflexiones, en parte porque un gran número de ellas ni siquiera tienen respuesta aún. A la narrativa interactiva aún le queda mucho camino por recorrer y aún queda mucho que decir sobre ella, pero lo que sí es seguro es que ha llegado para quedarse.

## BIBLIOGRAFÍA

AARSETH, Espen (1997): *Cybertext: Perspectives on ergodic literature*, Baltimore, EE.UU., Johns Hopkins University Press.

AYLETT, Ruth (1999): “Narrative in virtual environments - Towards emergent narrative”, AAI Symposium on Narrative Intelligence, University of Salford Press.

BOGOST, Ian (2011): *How to do things with videogames*, Minneapolis, EE.UU., University of Minnesota Press.

CULLER, Jonathan (2000): *Breve introducción a la teoría literaria*, (Traductor: GARCÍA, Gonzalo), Barcelona, España, Ed. Crítica.

FRASCA, Gonzalo (1999): “Ludology meets Narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative”, Helsinki, Finlandia, revista *Parnasso*.

JENKINS, Henry (2002): “Game design as narrative architecture”, Massachusetts, EE.UU., MIT Press.

JUUL, Jesper (1999): *A clash between game and narrative*, Copenhagen, Dinamarca, University of Copenhagen Press.

LEMMENS, Pieter (2017): “Narrative in videogames: environmental storytelling in *BioShock* and *Gone Home*”, Gante, Bélgica, Universiteit Gent.

MIRZOEFF, Nicholas (2003): *Una introducción a la cultura visual* (Traductor: GARCÍA SEGURA, Paula), Barcelona, España, Ed. Paidós.

MURRAY, Janet (1997): *Hamlet on the Holodeck. The future of narrative in cyberspace*, Massachusetts, EE.UU., MIT Press.

PAJARES TOSCA, Susana (1997): “Las posibilidades de la narrativa hipertextual”, Logroño, España, revista *Espéculo*.

SANTORUM GONZÁLEZ, Miguel (2017): *La narración del videojuego: cómo las acciones cuentan historias* (Tesis doctoral), Madrid, España, Universidad Complutense de Madrid.

## APÉNDICE: Índice de imágenes

### Imágenes 1 y 2:



Asra

"But I don't remember exactly what happened. I wish I could tell you."



We break the surface of the water, and I brace Julian as he gasps and splutters for air.

Capturas de pantalla del videojuego *The Arcana*. Como se observa, la narración (en primera persona) y el diálogo aparecen como texto en pantalla.

### Imagen 3:



Captura del videojuego *Beyond: Two Souls*, de estética hiperrealista.

**Imagen 4:**



Imagen del juego *Night in the Woods*, con un estilo artístico sencillo y casi conceptual.

**Imagen 5:**



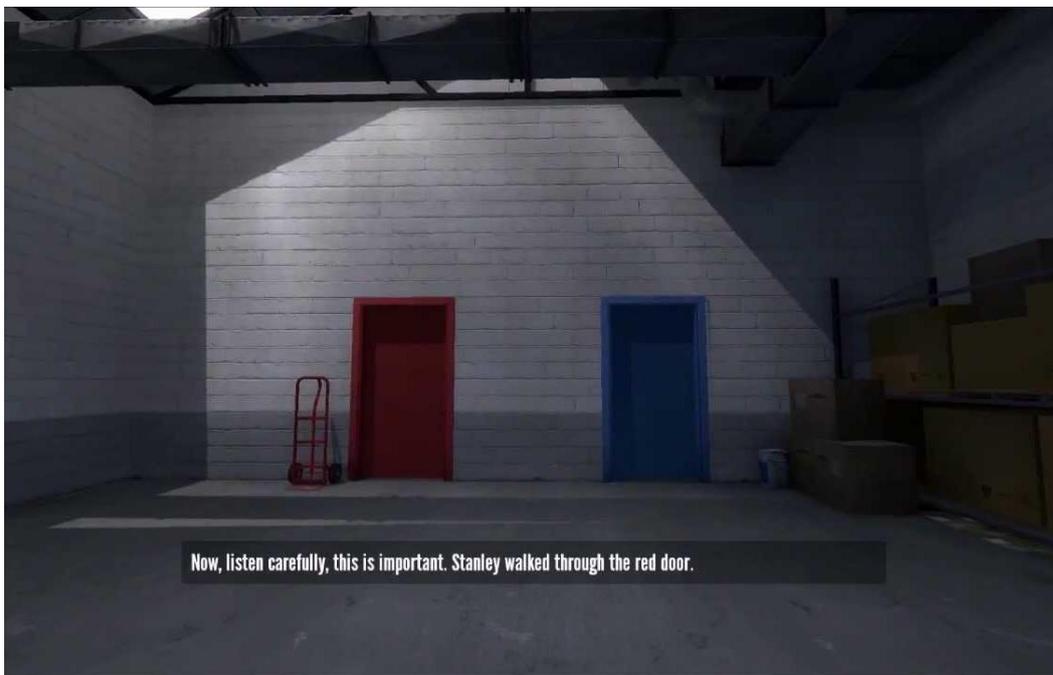
Captura de *Ōkami*, un videojuego inspirado en el arte japonés *ukiyo-e*.

**Imagen 6:**



Imagen de *Life is Strange* que muestra la última decisión que se le permite tomar al jugador.

**Imagen 7:**



Captura de *The Stanley Parable*, donde el jugador tiene la oportunidad de obedecer al narrador y cruzar la puerta roja o no hacerlo.

Imagen 8:



Captura de *Pokémon Esmeralda* que muestra cómo una interacción no obligatoria aporta información útil para un jugador principiante.

### **DECLARACIÓN JURADA**

Yo, IRENE ALEGRÍA ALCÁCER, con DNI 20922050P, DECLARO que he sido la única persona que ha realizado el presente trabajo íntegramente y que ninguno de los materiales que se adjuntan ha sido escrito o elaborado por otra persona, excepto las citas o el material identificado como perteneciente a otro.

Hago esta declaración jurada sabiendo y comprendiendo que, de comprobarse su falsedad, la calificación será negativa.

Fdo.



En Salamanca, 8 de julio 2019

### **AUTORIZACIÓN PARA LA INCORPORACIÓN DEL TFG AL REPOSITORIO INSTITUCIONAL DE LA UNIVERSIDAD.**

D<sup>a</sup> IRENE ALEGRÍA ALCÁCER, con DNI 20922050P, AUTORIZO que el Trabajo de Fin de Grado titulado "El videojuego como medio narrativo", sea incorporado al Repositorio Institucional de la Universidad de Salamanca en caso de que sea evaluado positivamente con una nota numérica de 9 o superior.

Fdo.



En Salamanca, 8 de julio 2019