

Alumno: Mateo Demicheli

Legajo: 75762/6

Profesor: F. J. Puiggrós

Taller Multimedial 5

Facultad de Artes

Universidad Nacional de La Plata

# IN-mersión

Facultad de Artes- Universidad Nacional de La Plata

Departamento de Diseño Multimedial

Taller de Diseño Multimedial 5

Profesor titular:

Federico Joselevich Puiggròs.

Ayudantes:

Nicolàs Mata Lastra

Elizabeth Toledo



UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
DE LA PLATA

# Índice

Resumen de 30 palabras \_\_\_\_\_ Página 3

Abstract \_\_\_\_\_ Página 3

Objetivos generales \_\_\_\_\_ Página 4

Objetivos específicos \_\_\_\_\_ Página 4

Marco teórico \_\_\_\_\_ Página 4

Capítulo 1: Videojuegos \_\_\_\_\_ Página 6

Capítulo 2: Re-evolución \_\_\_\_\_ Página

7

2.1: Interfaz \_\_\_\_\_ Página 9

2.2: Personalización \_\_\_\_\_ Página 10

2.3: Jugabilidad \_\_\_\_\_ Página 12

2.4: Historia \_\_\_\_\_ Página 13

Capítulo 3: Narrativa \_\_\_\_\_ Página

15

Conclusión \_\_\_\_\_ Página 16

## **Resumen de 30 palabras:**

El objetivo principal de este estudio es analizar y relevar las principales características que utilizan los videojuegos para causar un estado de inmersión ante el usuario orientado en la narrativa.

## **Abstract:**

Este trabajo se enfoca en estudiar los principales recursos característicos que utilizan los videojuegos para inducir al usuario en un estado de inmersión orientado en la narrativa explicando tópicos como su crecimiento y comparación con los videojuegos desde sus orígenes, como por ejemplo, Computer Space (1971) en su funcionalidad, potencial y objetivo; explicando su capacidad al momento de producir un amplio abanico de emociones en el usuario con distintos tipos de mecanismos y recursos discursivos, el avance sobre su interacción, consumo y especialización en distintas clases estilos de juego y su construcción en la inmersión basado en un recorrido narrativo con múltiples enfoques entre otros tópicos elegidos.

La aproximación de este estudio también abarca tópicos como su interfaz gráfica, su jugabilidad y otros elementos que hace que internalice el jugador con la experiencia, para analizar la relación entre el usuario y que lo induce a seguir avanzando mediante las interacciones planteadas, siendo la motivación de quien juegue el videojuego un aspecto crucial de este análisis. Esto está apoyado en los principios aportados por la ciencia que se encarga de analizar de forma científica y crítica el juego, es decir, la ludología para poder aportar una profundidad mayor a la temática tratada.

Asimismo se enfoca en las dificultades y la profundidad de la importancia sobre la elección de absolutamente todos los elementos en la elaboración del videojuego para poder desarrollar un producto narrativo, contando con los estímulos visuales, la interfaz, y sus ciclos de interactividad programados para transmitir cierto mensaje para el jugador. Debido a que el estado de inmersión emocional en los videojuegos está dado por la narrativa, este trabajo se encargará de demostrarlo, fundamentando con contenido teórico y a partir de investigaciones, métodos de análisis, recopilación de información, etc.

## **Objetivos generales:**

- Causa del estado de inmersión en los videojuegos
- Como se introduce la narración en los videojuegos
- La evolución de los videojuegos desde sus inicios

## **Objetivos específicos:**

Analizar la evolución de las nuevas herramientas narrativas:

- Interfaz
- Personalización
- Jugabilidad
- Historia

## **Marco Teórico:**

El objetivo principal de este estudio es analizar y relevar las principales características que utilizan los videojuegos para causar un estado de inmersión ante el usuario orientado en la narrativa.

Debido a que el estado de inmersión emocional en los videojuegos está dado por la narrativa, este trabajo se encarga de demostrarlo fundamentando con contenido teórico y a partir de investigaciones, métodos de análisis, recopilación de información, entre otras cosas.

Para fundamentar este estudio, se trata el estado de inmersión emocional en los videojuegos, la relación del jugador con los videojuegos, y de qué manera la narrativa se utiliza como método para recorrer la experiencia de principio a fin.

Tomando los conceptos de la relación del jugador en los videojuegos, de la investigación *The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness*, en donde se explora más a fondo y establece ese vínculo en el que el jugador se conecta en una

clase de círculo de estímulo “recompensa-castigo” que hace que se logre una conexión entre el juego y la persona que lo juega,

Attachment of the player to the outcome is a psychological feature of the game activity which means that there is a convention by which the player is attached to specific aspects of the outcome. A player may actually feel happy if he/she wins, and actually unhappy if he/she loses. Curiously, this is not just related to player effort: A player may still feel happy when winning a game of pure chance. As such, attachment of the player to the outcome is a less formal category than the previous ones in that it depends on the player's attitude towards the game; it is part of what we may term the "game contract" or lusory attitude (Suits, p.38-40) that the player agrees to by playing. The spoilsport is one who refuses to seek enjoyment in winning, or refuses to become unhappy by losing. (Jesper Juul, 2003, pág. 2)

Siguiendo con este lineamiento, también se refuerza el nivel de asimilación de los sentidos virtuales con los reales a través de la experiencia, tomando como fuente de los estudios del trabajo de investigación *A story without words: Challenges crafting narrative in the video game Rise*:

But it is at that exact moment, through the over-long design of this sequence, that the player and protagonist are in simultaneous pain united through a shared experience, connected through the controller and through pain. This is the experience that I wanted to bring to players of *Rise*. To achieve this, I designed a clear compound player experience goal: the player should both understand and feel what it is like to live with a chronic health condition. (Dakota Barker, 2008. Pág., 2)

A su vez se explora la temática del usuario y su interconexión emocional, principalmente regidos por un nivel de empatía con la situación dentro del entorno virtual, tales como los que se describen en *Emociones y videojuegos*

El hecho de producir emociones es debido a la empatía del jugador, que consigue que la persona se implica e identifica (NUTALL, 1999) con lo que sucede en la pantalla, produciendo un proceso inmersivo (GONZÁLEZ TARDÓN, 2006b). Conseguir fortalecer esa identificación e implicación emocional es uno de los principales objetivos de los desarrolladores de videojuegos (EDGE, 2006a) (SCHIESEL, 2005) (LOOP, 2006) (SCHIESEL, 2005) ya que de esa forma deja de ser un juego para convertirse en una experiencia vital, una experiencia emocional tan natural como las que se realizan en el mundo real. (Carlos González Tardón, 2006, pág 22)

Sumado a la teoría del texto *Interacción, Motivación y Emociones con Videojuegos* complementando con los conceptos de la personalización y de la imagen que se tiene en este entorno ficticio electrónico y la personificación del jugador con esta representación virtual de uno mismo, normalmente denominada como un avatar

Con los juegos de rol en primera/tercera persona y la manipulación directa, se produce un fuerte sentimiento de inmersión (participación directa en un mundo de objetos vs. comunicación con intermediario), al producirse una identificación entre estudiante/jugador y el avatar que lo representa en el mundo virtual. Tal identificación hace que las interacciones sociales entre avatares se perciben como interacciones entre personas (Carina S. González & Francisco Blanco, 9-11 de Junio de 2008, pág 2).

Finalmente los últimos dos conceptos que se desarrollarán en la investigación serán el análisis de los recursos gráficos que se logran para producir este estado, y la narrativa implementada como un motor para recorrer la experiencia videojugabilística. Hablando del apartado gráfico, se puede notar que a medida del tiempo y el avance de las tecnologías en el mundo de los videojuegos, las interfaces gráficas y sus recursos audiovisuales se fueron mimetizando con el jugador produciendo una comunicación de información y de mensajes más sutiles en el mismo juego de una manera más instintiva y sensitiva. Y por el otro lado, la investigación también estará encaminada principalmente por cómo el usuario se vuelve una clase de lector de esta historia a través de las interacciones que va realizando, con la posibilidad de alternar la narrativa misma y modificarla, esto a su vez está sustentado por el estudio *Narrative and Interactivity: The role of a video game writer*. (Daniel J Dunne, 2013).

Entonces, ¿qué es un videojuego? ¿qué es estar inmerso? y, ¿qué tiene de diferente con el resto de cosas en las que podemos estar inmersos? son las principales preguntas que surgen al leer este escrito hasta ahora. Inclusive en cada pregunta se pudiesen escribir carillas y carillas debatiendo en planteando distintos puntos de vista, pero para responder estas 3 preguntas de una forma correcta me parece prudente el avanzar en cada una con total calma para poder contestarlas en su totalidad.

## **Capítulo 1: Videojuego**

Hoy en día esta palabra puede llegar a escucharse a menudo, ya sea por el noticiero, por una publicidad, por un pariente o un contacto cercano que ha escuchado, jugó o juega en particular alguno de estos, pero, ¿qué es?. Existen varias formas de responder esta pregunta: Wikipedia dice que es “es un juego electrónico en el que una o más personas interactúan, por medio de un controlador, con un dispositivo que muestra imágenes de video”, la R.A.E. (Real Academia Española) dice que es “Juego electrónico que se visualiza en una pantalla”, por citar 2 fuentes que se podrían considerar confiables. Lamentablemente, lo que en ambas definiciones se omite es lo realmente cautivante en sí, la dimensión artística en ello, lo que realmente distingue a un videojuego de un grupo de imágenes digitales aleatorias sin ningún tipo de sentido. De por sí, esta sentencia ya está sumergida en controversias: ¿es un videojuego alguna clase de arte? Si, en efecto, y se puede demostrar con un sencillo ejemplo: La literatura es una de las más intrigantes e indiscutibles expresiones artísticas, por ejemplo; la música también es otro excelente caso

de un arte clásico, antigua como la existencia del ser humano en sí. Entonces, de la suma de estas artes principalmente y de las obras plásticas nació el teatro. Y no surge un argumento remotamente válido para siquiera llegar a cuestionar toda la dimensión artística de este mismo, y en el futuro, gracias a la tecnología, nacería también la fotografía (me parece prudente el siquiera tener que aclarar la profundidad y el respeto que se merecen las disciplinas que voy a mencionar ahora en adelante, ya que sino este escrito sería más largo de lo que debería), la cautivadora capacidad de congelar momentos en el tiempo y guardarlos. Y con un conjunto de fotogramas, más desarrollo tecnológico y mucha planificación de cómo incorporar todos los elementos, nació el séptimo arte, el cine. Entonces, ahora se inserta mi principal pie sobre mi argumento de este tema, si uno pudiera con un botón, reproducir una película y sonidos, con efectos especiales usados en el teatro, es incuestionablemente un hecho artístico (si es que cumple con las condiciones básicas de están emplazadas con una intención específica y un mensaje, obviamente) ¿y si entonces uno tuviese que cada 20 minutos presionar un botón para ver dicha película, dejaría de ser arte? ¿Y si fuera cada 5 minutos? (descartando la molestia que pudiese resultar hacer eso). Entonces ¿qué es lo que diferencia este ejemplo de un videojuego? Entre tantas preguntas es mi momento de dar una respuesta, y esta es que no hay diferencia. En sí el mismo arte electrónico siempre estuvo involucrado con la polémica y sobre su latente cara interactiva (aunque no todo arte electrónico lo sea) y sobre su rol en la experiencia del espectador, que en realidad se transforma en un usuario. En consecuencia el videojuego es solamente una rama específica que nace de esa disciplina artística en sí. El videojuego ha evolucionado desde sus principios arcaicos y totalmente abstractos a una nueva experiencia explorable, con un usuario a quien lleva a experimentar la dimensión artística de este mismo. Y una de las principales características de este medio artístico ha sido cómo el nivel de interacción con el usuario crea un nivel de inmersión protagónica único. Entonces, los videojuegos crean ese estado de inmersión para poder conectar con el jugador durante la experiencia en un diálogo interactivo específico. Pero, entonces, ¿cómo se logra ese estado? y ¿No siempre fue así?

## **Capítulo 2: “Re-evolución”**

Es muy fácil el observar las cosas y asumir que desde un principio siempre fueron así, pero definitivamente sería una visión incrédula y corta. Debemos considerar que, no

solamente aprender del pasado es la mejor forma de saber dónde estamos en el presente, sino que además todo tiene una historia y cambios, y los videojuegos no se escapan de ello.

Aunque en el imaginario colectivo se diga que los videojuegos son algo moderno, en realidad son una creación más antigua de lo que uno se imaginaría. Existen inclusive precursores de los mismos, tan antiguos que están cerca de cumplir un siglo completo: los juegos electrónicos. Por ejemplo en el año 1936 Thomas T. Goldsmith, Jr. y Estle Ray Mann inventaron el exótico “Dispositivo de entretenimiento con tubo de rayos catódicos”. Este se podría considerar como el precursor de los videojuegos ya que desde un muy humilde comienzo se empezó a gestar esa idea de que una interfaz electrónica y una física se podían relacionar con una máquina para hacerla reaccionar (aunque esto esté lejos de ser lo que es un videojuego y aún menos hoy en día, es un admirable precursor). A través del paso del tiempo, y gracias a los avances tecnológicos, se pudieron desarrollar y crear interfaces más amigables a la interpretación del usuario y más intuitivas. En los 50's aparecieron otros dos juegos electrónicos clásicos, ambos basados en juegos de mesa: “Nim” (1951) y brevemente después “Oxo” (1952), el primero siendo una versión electrónica con perillas y luces para simular al mecanismo piramidal del Nim clásico, y el segundo juego fue una máquina que recreaba de manera electrónica y magnificada el clásico juego de nueve casillas, conocido como “ta-te-ti”, o tres en línea, entre otros nombres famosos. Entre otros prototipos precursores de la tecnología en su época se encuentran “Tennis for Two” (1958) o “Spacewar!” (1962) siendo ya juegos electrónicos que podían ser corridos en computadores de aquella época, aunque ninguno fue algo más allá de un programa ejecutable en alguna computadora específica, perdido en el escritorio de una universidad de desarrollo o en el equipo de un fanático de ese campo. Entonces deberíamos avanzar un par de años más en el futuro, cuando los videojuegos empezaron a ser populares y dejaron de ser ejecutables extraños, entonces deberíamos hablar del extinto gigante de la industria videojugabilística, para muchos el abuelo de los videojuegos modernos: Atari. Esta compañía nació en 1972 y creó literalmente un antes y un después en el mundo del entretenimiento electrónico, las máquinas recreativas (conocidas como “máquina arcade”), y posteriormente las consolas domésticas (conocidas como “consolas”). Podríamos seguir hablando de fechas y de datos puntuales sobre publicadores y avances específicos paso a paso, pero me parece lo mejor omitirlos e ir a los saltos principales tecnológicos que han mejorado la experiencia o que la han hecho más inmersiva a la relación entre el jugador y el juego (para más información hay varias fuentes e inclusive, un documental en formato serie llamado “Highscore” ).

Puntualmente, ¿cuáles son los aspectos que más han avanzado, creando una experiencia más inmersiva en la parte tecnológica de la misma, desde los inicios de los



videojuegos? En mi juicio fueron, interfaz tanto física como gráfica y sus conexiones, la personalización de la experiencia en diversos aspectos, la jugabilidad y los esquemas de interacción en distintos tipos de ámbitos, y finalmente la trama desarrollada en dicha experiencia.

## **2.1 Interfaz:**

El punto culmine de la conexión entre el usuario y la obra por excelencia. Básicamente se pudiese que hoy en día las interfaces ya sean físicas como gráficas son una gran parte de nuestro ambiente tecnológico. Inclusive si es que usted no está leyendo esto en un papel impreso totalmente está viendo ahora mismo una interfaz digital del dispositivo electrónico que le permite visualizar este texto mismo. Pero sé que puede ser confuso si es la primera vez que oye este término o no está familiarizado con él, en sí se pudiese hablar realmente capítulos de dicha cuestión, pero para no traer conceptos complejos y hacer una definición acorde al tema que estamos hablando, sería algo como “Todo artefacto electrónico o mecánico que le permite comunicarse con una máquina, electrónica o no”. Pero bueno, en vez de seguir dialogando sobre que es o en que pudiese ser, es mejor usarlo en un ejemplo práctico que también nos va a permitir en el desarrollo de este apartado. Como ya he explicado previamente, los videojuegos en sus inicios (y los juegos electrónicos) poseen una interfaz muy arcaica y limitada, que en un primer abordaje para alguien totalmente desconocedor podía resultar un poco tosca o rudimentaria. Además, el apartado gráfico era muy limitado (esto también debido al peso de los juegos y a sus capacidades en general), y de forma muy primitiva podía notificar al usuario los estados en los que estaba el juego, de sus eventos y de su interacción con el juego mismo, y aún más si se compara con los juegos de hoy en día. Y entonces, si solamente se volvieron “más atractivos”, “más cómodos” y “más bonitos” ¿cuál es la noticia o la importancia? Definitivamente no, el avance no es meramente estético, sino que algo inmenso.

En sí la interfaz es la principal forma del usuario en comunicarse con la obra y en sí “leerla”, entonces a medida que el tiempo avanzó la interfaz lo hizo, para contar de distintas formas las mismas cosas y más. Pero no solamente creció en el apartado gráfico, lo cual explicaré a continuación de este punto, sino que la interfaz física mutó de maneras totalmente extravagantes y revolucionaria, siendo de rectángulos con botones, a palancas con una diversidad de pulsadores, emuladores de pistolas eléctricas (que realmente servían

para disparar de forma virtual a la pantalla), volantes con palancas de cambios, visores con extraños dispositivos ligeros con algunos gatillos y correas. Pero, ¿no son menos prácticos que un botón o una palanca? ¿Es realmente algo relevante para incluir en un cambio de la experiencia a nivel narrativo realmente?. La respuesta a ambas preguntas es un rotundo si, esto se debe principalmente a que cuando el jugador interactúa con el juego a través de la interfaz la internaliza, ya no se vuelve un objeto extraño el cual lo observa de una forma pasiva, sino que pasa a ser una extremidad o extensión del usuario mismo en la experiencia. Realmente la mejor manera de manipular las cosas sería hoy en día un teclado y un mouse, pero no es la misma experiencia deslizar un mouse y hacer click izquierdo hasta que tengas que presionar una tecla para recargar el arma, a comparación de una pistola arcade conectada a la pantalla donde uno tiene que levantarla, apuntar en la pantalla y apretar el gatillo, hasta que tenga que recargar de alguna manera analógica. Porque claramente es más fácil maniobrar un mouse de escritorio o un analógico, pero cuando el usuario tiene que apuntar girando el joystick y controlar la orientación el mismo ya no es una reacción común y corriente, el jugador se conecta con el juego y zambulle dentro del juego porque efectivamente, en su perspectiva él está ahí mismo apuntando, está inmerso en él.

En el aspecto visual se empezaron a desintegrar las barras convencionales con casillas o los números crudos para integrarlos de formas más integradas al juego, creando una conexión entre lo que el usuario ve y en lo que dicha información da a sentir al jugador. Las barras de salud pasaron a ser la vista salpicada con sangre, una pantalla con rayos de suerte que se disuelven, o la visión transformada en una escala de grises (indicando un acto de presión baja por tal vez un sangrado) o en un tubo iluminado en la espalda, una imagen del personaje con daño físico, las barras de aguante se volvieron corazones latiendo de forma acelerada dentro del mismo jugador, personajes moviéndose con fatiga y con respiros fuertes, las municiones en armas con cargadores abiertos o recamaras, iconos flotantes se volvieron expresiones faciales en tiempo real. “Bueno cambiaron entonces ¿que cambio hizo?”, lo que la interfaz gráfica hizo en el avance de los videojuegos hizo que dejase de ser un grupo de barras, números, variables con nombres impresos en la pantalla, se volvió parte del ambiente, en una extremidad más de las capacidades de sentir del usuario en la experiencia. Ya la interfaz no es una cosa que obstruye en la pantalla, sino que es parte de la experiencia misma.

Haciendo la experiencia más personalizada también, cosa que es al menos curiosa y merece que lo expliquemos porque la personalización es importante.

## 2.2 Personalización:

No solo en nuestra forma de vestir, de los autos, de las computadoras y entre otras características de la vida, algunas cosas se pueden acomodar al gusto del usuario, pueden ser personalizadas. En el ámbito de los videojuegos inclusive, esta característica no solamente existe como una cuestión de gusto, sino como un papel narrativo crucial. El usuario empieza a tener un rol protagónico de una forma no lineal, el ya no maneja a un personaje o un ente, el mismo jugador es el personaje.

Existe un género en particular (Role Play Game) que es famoso por esta característica principal, en el hecho de que el usuario entre en el rol personal del mismo personaje principal, a través de un avatar virtual el usuario deja de manejar un personaje específico que es propuesto por el juego, sino que el usuario crea su experiencia y adopta esa identidad dentro del juego, ya no es un ente prefabricado en el juego, es el mismo en el juego. Citando un curioso artículo de nombre "*Interacción, Motivación y Emociones con Videojuegos*" (2008) dice así:

Con los juegos de rol en primera/tercera persona y la manipulación directa, se produce un fuerte sentimiento de inmersión (participación directa en un mundo de objetos vs. comunicación con intermediario), al producirse una identificación entre estudiante/jugador y el avatar que lo representa en el mundo virtual. Tal identificación hace que las interacciones sociales entre avatares se perciben como interacciones entre personas (Carina S. González & Francisco Blanco, 9-11 de Junio de 2008, pág 2).

Pero no solamente se puede personalizar la experiencia videojugabilística para hacer que se parezca más a uno, sino que existen distintos enfoques, como por ejemplo algunos videojuegos dan la chance de personalizar el nivel de dificultad del juego o elegir qué enfoque tiene, en específico como se va a orientar más la campaña o la partida misma. Este factor ofrece un enfoque distinto a la experiencia porque por ejemplo, si es que algún usuario quiere disfrutar de la historia que ofrece la obra y no estar tan presionado por la acción o las mecánicas del juego, o tal vez por todo lo contrario prefiere sentir el desafío constante a través de la experiencia para un éxito más satisfactorio. Inclusive ha sido un tema de debate dentro del mundo jugabilístico. Barker Dacoda en su escrito "*A story without words: Challenges crafting narrative in the video game Rise*" (2018) dijo:

But it is at that exact moment, through the over-long design of this sequence, that the player and protagonist are in simultaneous pain united through a shared experience, connected through the controller and through pain. This is the experience that I wanted to bring to players of *Rise*. To achieve this, I designed a clear compound player experience goal: the player should both understand and feel what it is like to live with a chronic health condition. (Dakoda Barker, 2008. Pág., 2)

Siendo un excelente ejemplo de cómo la misma dificultad de un simple juego puede atar de forma anímica con el jugador a través de un incremento de algunos parámetros básicos en el mismo juego, pero sin alterar el estilo de la jugabilidad.

Pero sin querer invadir el próximo tema pudiésemos concluir que hoy en día los videojuegos tienen la opción de realmente personalizarlos para tener una experiencia propia y hasta una versión digital “customizada” del jugador mismo.

## **2.3 Jugabilidad:**

Hemos mencionado esta palabra o mencionado este campo de los videojuegos un par de veces en este escrito, y me parece prudente darle una unidad para explicar esta colosal característica que diferencia videojuegos de otros en una forma muy distintiva. Pero primero ¿A que se refiere con jugabilidad?, cuando se utiliza esta palabra en el mundo de este tipo de obras electrónicas en particular se refiere, en la mayoría de los casos a los distintos tipos de géneros de videojuegos que hay, al igual que en la música en realidad son construcciones para facilitar el consumo y organizarlos de alguna forma en modelo de etiquetas.

El hecho de intentar explicar todos los géneros de juegos que existen y resaltar sus principales características es un trabajo que ocuparía con una documentación un poco decente mínimo siete carillas completas, así que solamente resaltaré los principales aspectos que son relevantes para este escrito. Por ejemplo en sus principios los videojuegos eran una experiencia estrictamente personal con un contador y pantallas con funciones limitadas, cosa que con los juegos de mundo abierto, mejor conocidos como “sandboxes”, se empieza a crear realmente un ambiente de mundo y de que existe un universo fuera del nivel o pantalla específico en el que estemos, también la duración de los juegos era breve así podían jugar la mayor cantidad de usuarios en las máquinas arcade, cosa que con las consolas se extendió gracias al hecho de tener consolas en los hogares que podía hacer que una partida pudiese durar horas y horas sin ningún tipo de molestia. Así creando una experiencia extendida en la que se podía generar una conexión más profunda y mejor ambientada con el usuario, usando un lenguaje más coloquial y algo menos informal se pudiese decir que, en una comida, dejó de ser un tentempié y pasó a ser un plato principal con una elaboración y preparación totalmente distinta. Antes no existía la interacción real con ningún otro jugador (eran juegos “singleplayer”), pero con los avances de la industria de los videojuegos se empezaron a crear juegos en los que había más de un

solo usuario interactuando (“multiplayer”) e inclusive “PvP”(player versus player) en los que en la misma consola y en la misma partida 2 jugadores jugaban uno en contra del otro, a su vez también nació la opción de que un segundo jugador jugase de forma cooperativa con el otro (llamados “juegos co-op”) y fue avanzando más y más. En la actualidad con los juegos online realmente uno no necesita de una persona al lado suyo para poder vivir una experiencia multijugador con alguien al otro lado del mundo con el único requisito de una conexión a internet y estar jugando el mismo juego, también expandiendo los videojuegos a un ámbito social. Pero principalmente este escrito se basa en la experiencia “singleplayer”, aunque haya juegos que mezclan este modelo con el de “multiplayer co-op” para hacer una experiencia distinta. En conclusión ¿la jugabilidad es entonces solamente el poder interactuar con alguien y el cómo me muevo?, al igual que todas las preguntas de manera inocente que he traído como prueba para desmentir y desarrollar temas centrales en este escrito, esta pregunta, una vez más mi respuesta es un fervoroso no. Los distintos tipos de “géneros” en los videojuegos no solamente hicieron que los controles cambiarán, las pantallas, los gráficos, las posiciones de las cámara, sino que reconstruyeron el potencial de lo que puede experimentar un jugador cuando se adentra a la experiencia. El jugador no sigue más reglas estrictas (de forma metafórica hablamos) sino que si en un juego existe la posibilidad el mismo usuario puede crear un mundo, interactuar con el, tener una relevancia existencial en él, puede sentir y generar un peso en el mismo. Le dio las capacidades de hacer todo lo que pudiera hacer en el mismo juego, con las limitaciones tecnológicas que presenta, si el jugador quiere encarnar a un personaje específico en un juego y seguir la historia, puede, si el usuario tiene el deseo de terraformar un planeta y controlar todo a su alcance, puede, si el usuario quiere interactuar con otros usuarios en tiempo real para enfrentarse a un desafío específico, también puede hacerlo, si quiere ser un espectador pasivo y sentirse inmerso en el universo que presenta la obra, definitivamente si puede hacerlo. Tampoco se necesita alejarse de los entornos o hacer una extensa búsqueda de esto mismo, con un buscador ordinario uno puede buscar información y muy probablemente un juego adecuado a la búsqueda, inclusive algunas obras que por su autenticidad es difícil de siquiera encasillarse con un “género” o categoría al respecto.

A lo largo de estos casi 50 años (aproximadamente), en los que los videojuegos empezaron a expandirse y a desarrollarse se ha demostrado que lo único que limita el potencial de los juegos mismos son las capacidades de los desarrolladores, y de cómo se atrevan los jugadores a jugar esos mismos juegos.

Y para concluir este apartado me gustaría decir que literalmente, la jugabilidad puso las letras “juego” en videojuegos.

## 2.4 Historia:

Y para finalizar con este punteado de subíndices debo desarrollar el pilar más sólido e importante de cualquier experiencia narrativa, la historia.

Instintivamente puede parecer algo controversial la anterior sentencia, porque en primera vista uno asimila la palabra narrativa e historia como la misma cosa, algo que no se puede separar en sí porque son exactamente lo mismo, y por eso en este segmento está dedicado a desmentir esa asimilación y también para hablar de porque la historia es tan importante en el aspecto narrativo de un juego.

Desde sus humildes inicios, los videojuegos no poseían una gran trama que se desenvolvía de una manera sutil y totalmente enigmática durante el periodo de juego en que el usuario jugaba al videojuego, sino que todo lo contrario. Pero en sí a la mayoría de la gente en ese momento no solía importarle ya que no era un aspecto llamativo de dichos juegos en ese momento. Pero con la evolución de los mismos a través del tiempo empezaron a nacer las tramas, al principio muy superficiales como ir a liberar a alguna princesa en peligro o detener a alguna fuente maléfica en destruir el mundo (temáticas que hoy en días son clichés totalmente obsoletos). Entonces con el salto tecnológico de las consolas, que permitió un diseño de experiencia más personal e íntima sobre un periodo de juego más prolongado las tramas pudieron crecer y dejar un cascarón de historias estereotipadas y empezar a hacer una diferencia.

Otro avance que de forma mutua potenció y fue potenciado fue el aspecto de jugabilidad del rol, que le daba al usuario la capacidad de decir y elegir qué caminos de la historia recorrer. Evolucionó en una trama que, aunque pueda sonar controversial para algunos, evolucionó hasta estar a la par de algunas novelas, y dependiendo de qué tipo de novela y que tipo de juego se pudiese decir que con facilidad, porque no tiene que necesariamente tener un inicio y un final, además de que la historia puede ser contada de una diversidad de formas que el resto de los métodos de narrativos clásicos no poseen. En un principio para una persona que no tiene experiencia en el ámbito puede llegar a ver un videojuego cualquiera y compararla con la obra de un autor de renombre y quedarse indignado por lo que fue previamente dicho, pero déjenme aclarar que es un estereotipo muy clásico que puede ser esclarecido con un simple par de ejemplos. En sí uno como ser humano que fue instruido en alguna rama del conocimiento suele a tener a comprender y a aprender basándose en las formas previas establecidas, entonces uno suele tender a

comprar de forma brusca sin contextualizar o analizar a un fenómeno diferente con un tipo de parámetro diferente. No todos los videojuegos tienen una historia y no es algo de extrañar porque que una obra no tenga un relato que contar no es algo de extrañar en el mundo del arte en sí, y tampoco debería en el caso de un videojuego porque en sí es arte. Prosiguiendo ya habiendo aclarado la primera parte de porque ocurre esa respuesta reciente sobre los videojuegos tengo que explicar la segunda parte, que explica también la profundidad que puede albergar un videojuego. Como mencione previamente, uno suele analizar y comparar información de una manera clásica, con una lectura activa en la cual la adquiere normalmente a través de texto, aunque claramente haya otros muy conocidos métodos pero el escrito es el cual domina ampliamente. Pero si es que decimos que la única forma que se puede contar una historia es con texto, es una visión carente de profundidad de visión sobre el panorama, porque ya de por sí un “gesto vale más que mil palabras”, porque cuando se analiza a una obra de este tipo se tiene que entender en su totalidad y no solamente en las partes más básicas. Por eso cuando nosotros analizamos un videojuego tenemos que ser conscientes de todas sus dimensiones, no solo de todos los textos, o de todos los diálogos, o de la parte gráfica o siquiera de cómo se relacionan en el mismo universo en el cual está situado. Los actos, los personajes, sus conversaciones, sus reacciones, sus distintos resultados, el recurso con el cual es contado entre otros son valores que tienen que ser tenidos en cuenta al momento de analizar a un videojuego, porque este es mayor que la simple suma de sus partes.

Con esto aclarado me parece lo mejor darle un cierre a esta unidad remarcando que la historia es independiente de cómo sea abordada con los anteriores recursos narrativos, y que de la parte narrativa, la historia, es la cual le da un sentido, una guía y allana el camino al resto de los componentes del videojuego para que se explye en este horizonte. Porque en la historia se apoyan los pilares para el cómo contar dicha historia, el resto dependerá de los otros componentes narrativos.

### **Capítulo 3: Narrativa**

Como mencionamos anteriormente en el apartado anterior, la historia como herramienta narrativa, es una de las partes más importante, pero también como explique en los incisos anteriores a ese no es la única herramienta. Ya habiendo desarrollado todas las principales herramientas narrativas del videojuego, ahora puedo profundizar en porque es

importante y como se usa la narrativa como principal herramienta para generar la inmersión en un videojuego.

Como hemos visto anteriormente los videojuegos evolucionan de una forma colosal en una diversa cantidad de aspectos, haciendo que de una experiencia totalmente básica con una profundidad escasa debido a que no podía llegar a ser algo meramente esporádicamente lúdico con el único fin de entretener lo suficiente al jugador para que gaste una cantidad necesaria de fichas suficientes para generar una ganancia, pero pero creció para ser mucho más que eso. Y si no fuera por los elementos anteriormente explicado, los subíndices de la historia, la interfaz, la jugabilidad, etc, los videojuegos nunca hubiesen llegado a el nivel de complejidad y mucho menos su dimensión artística. Porque el videojuego con estas herramientas narrativas logró crear un nuevo y único espacio, donde el usuario podía vivir una experiencia diversa y única que nunca se había explorado antes. El jugador puede crear vastos mundos, la capacidad de conectarse con otros usuarios alrededor del globo e interactuar con ellos, tomar decisiones importantes sobre el mundo virtual que lo rodea, entre otras grandes y diversas experiencias. Al estar rodeado de todo este mundo atrapante de estímulos, interacción, diálogos en distintos lenguajes con el videojuego, el usuario, resulta estar totalmente inmerso con lo que la obra quiere comunicar, ya no es un un conjunto de píxeles haciendo algo gracioso o desafiante, es la vivencia en una forma digital única.

Las herramientas narrativas permiten conectar al usuario con la obra de una forma mucho más profunda que la que solía existir, y es la principal herramienta para crear un nuevo nivel y otra capa de conexión.

## **Conclusión:**

Entonces, con estas diferentes características, enunciados y afirmaciones ya habiendo generado alguna clase de clímax argumentativa, falta en sí un cierre teórico final y con algunas apreciaciones finales.

Como hemos visto la narrativa tiene un papel fundamental sobre cómo captar la atención del usuario para hacer que deje de observar las cosas de una forma pasiva y fuera de una forma interactiva también se pueda entrar en un estado de inmersión con la obra misma. Al igual que en una fotografía y el cine, existen distintas herramientas o técnicas



para hacer que la mirada del espectador sea llamada a través de un grito histriónico en la imagen o algo que a primeras vistas no pueda ser totalmente comprendido.

Entonces con las diversas herramientas que ofrecen todas un impulso narrativo, ya sea por la jugabilidad, por la interfaz, la historia o la personalización de la experiencia generan que el usuario resulte inmerso en el videojuego mismo.

## **Bibliografía:**

Barker Dacoda, *A story without words: Challenges crafting narrative in the video game Rise*, 2018.

Dunne Daniel J., *Narrative and Interactivity: The role of a video game writer*, 2013

González Tardón Carlo, *.Emociones y videojuegos Carlos González Tardón*, 2006.

González Carina S., Blanco Francisco, *Interacción, Motivación y Emociones con Videojuegos*, 2008.

Keyno, *The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness*, 2003.