

**La teoría narrativa del videojuego: Intertextualidad, Hipertexto y videojuego<sup>i</sup>**

The videogame narrative theory: Intertextuality, Hypertext and videogame

**Nombre:** José García Hernández<sup>ii</sup>

**Filiación:** Universidad Autónoma de Chihuahua, Chihuahua, México

**Mail:** jgarciah@uach.mx

**Resumen**

El videojuego es un fenómeno cultural del siglo XXI que ha evolucionado a partir de la programación de su discurso narrativo. Este avance en materia literaria obliga a la generación de una teoría y método específicos para su análisis e interpretación. La presente teoría narrativa del videojuego analiza académicamente el fenómeno literario del videojuego, un discurso interactivo y tecnológico de este siglo. Se parte desde la revisión teórica de la narrativa literaria y se continúa con la teoría del videojuego para conformar los elementos que caracterizan la teoría narrativa del videojuego. El jugador se convierte en personaje del videojuego durante el desarrollo del relato. Se desprenden dos narrativas del videojuego, la narrativa semidefinida y la narrativa indefinida, las cuales organizan el estilo del discurso narrativo de los videojuegos.

**Palabras clave:** Teoría literaria, Teoría narrativa, Narrativa ludovirtual, Estudios del videojuego

**Abstract**

Videogames are a 21st century cultural phenomenon that has evolved from the programming of its narrative discourse. This advance in literary matters forces the generation of a specific theory and method for its analysis and interpretation. The present narrative theory of the videogame analyzes academically the literary phenomenon of the videogame, an interactive and technological discourse of this century. It starts from the theoretical revision of the literary narrative and continues

with the theory of the videogame to shape the elements that characterize the narrative theory of the videogame. The player becomes a character of the videogame during the development of the story. Two narratives of the videogame come off, the semi-definite narrative and the indefinite narrative, which organize the style of the narrative discourse of videogames.

**Keywords:** Literary theory, Narrative theory, Ludovirtual narrative, Game studies

### **El héroe, los personajes y la trama en el texto narrativo**

Los elementos fundamentales que conforman al texto narrativo son tiempo, espacio y personajes, siendo los últimos quienes originan las acciones que motivan el avance del relato. Aguiar Silva enfatiza en *Teoría de la literatura* la importancia de los personajes para el desarrollo de la trama: “tanto la novela como el drama presentan personajes situados en un contexto determinado, en cierto lugar y en cierta época, que mantienen entre sí relaciones de armonía, de conflicto” (191). Partiendo de esta premisa, dentro de la teoría literaria se especifica la importancia del personaje para el desarrollo narrativo del texto. Asimismo, el personaje del videojuego toma las características del jugador, quien en adelante definiremos como *inmersor*.<sup>iii</sup>

Es en la figura del protagonista o *héroe* de la historia dentro del cual recaen los motivos y las acciones. Campbell expone en *El héroe de las mil caras* que “es el hombre o la mujer que ha sido capaz de combatir y triunfar sobre sus limitaciones históricas personales y locales” (19). Tomando como referencia los modelos literarios grecolatinos, el héroe trágico es la figura sobre la cual recae una responsabilidad y una penuria, mientras que la figura cómica es quien realiza acciones poco convencionales para el cumplimiento de un objetivo. Campbell realiza una revisión mitológica e histórica de la configuración del héroe y especifica el acto de triunfar sobre sus limitaciones como un cambio en la personalidad del héroe, similar al caso de Odiseo y el viaje que modificó su configuración inicial. De

esta forma, el jugador que asume las acciones del héroe cambia la visión del relato mediante el avance de la historia.

Un elemento que permanece dentro de los rasgos del héroe es la habilidad para conservar la coherencia de las acciones dentro del relato, pues es el motor que mantiene la relación entre tiempo, espacio y personajes. Boris Tomachevski determina el papel del héroe en *Teoría de la literatura* y explica que los personajes tienen la característica de relacionar los motivos durante el relato:

El procedimiento más habitual para reagrupar y enlazar los motivos es la creación de personajes que constituyen representantes vivientes de éste o aquel motivo. Asimismo, la pertenencia de un motivo a un personaje es el hilo conductor que permite orientarse en el volumen de los motivos. (204)

La existencia de motivos permite el desarrollo de la trama y son los personajes quienes originan, conservan y concluyen estas intervenciones. Si no son capaces de conducir el hilo narrativo del texto, es posible que el relato carezca de movilidad y extravíe el sentido de la anécdota. En la caracterización de los personajes recae el ritmo de la narración, y por consiguiente, la necesidad teórica de analizar sus acciones.

Es importante tomar como antecedente la aportación del teórico ruso sin limitarse a su modelo, pues la vigencia de este no puede aplicarse a los estudios narrativos contemporáneos, menos a los del videojuego. La investigación de Propp en *Morfología del cuento* comienza con la problematización previa a su modelo de análisis, y especifica la importancia del personaje: “la única pregunta importante es saber *qué* hacen los personajes; *quién* hace algo y *cómo* lo hace” (32). Esta sensibilización permite cuestionar la actuación de los personajes dentro del relato. Al inicio de la historia del videojuego, el protagonista es presentado ante el jugador, sus pensamientos, sus acciones y su determinación para cumplir objetivos, es decir, el héroe de la historia, con quien puede mostrarse una empatía o antipatía.

El héroe posee un motivo para continuar su jornada, y esta característica origina el tema, el cual, según Propp, es el acto de creación a partir de la conjunción de las

interacciones entre los personajes: “debemos emprender nuestro estudio necesariamente en primer lugar según los motivos, y no según los temas” (25). Al abordar un estudio literario, se considera al tema como eje fundamental para la interpretación, sin embargo, para Propp, los elementos que lo constituyen, como la relación entre personajes y motivos, permiten que exista el tema. Para Tomachevski, tema es “aquello de lo cual se habla, y que está constituido por la unidad de significados de los diversos elementos de la obra” (179). Ambos teóricos rusos coinciden en que la configuración del tema es complementada de acuerdo con la intervención de las características que pertenecen al texto narrativo, entre ellos, los personajes, siendo el héroe quien ejecuta lógicamente las acciones.

La manera para realizar ordenadamente los hechos del relato es por medio de las acciones del héroe, en quien reside la responsabilidad para dar secuencia al progreso del texto. Roland Barthes especifica en *La aventura semiológica* que “una secuencia es la sucesión lógica de nudos” (182), para ello, dentro del relato del videojuego, el inmersor es el encargado de ejecutar esta sucesión lógica, ya sea con la resolución de acertijos, cumplimiento de objetivos, o simplemente con caminos por recorrer. Las actividades anteriormente mencionadas conforman, a través de su desarrollo, la trama, la cual Paul Ricoeur define en *Tiempo y narración II* como “un movimiento; mientras que las funciones son puestos, posiciones mantenidas en el curso de la acción” (443). Es por ello que el análisis estructural del texto requiere de una configuración compleja que exprese, en la medida posible, lo que representa el discurso. Las funciones que realizan los personajes, en especial el héroe, delimitan el recorrido del relato.

Por su parte, Espen Aarseth, fundador de Digital Games Research Association (DiGRA), expone en *A Narrative Theory of Games* que la narrativa se desarrolla por medio de la unión lógica de secuencias y acciones: “que implica una situación de la cual, una cadena de eventos (un sendero, una secuencia de acciones, etc.) ha sido producida por los esfuerzos poco triviales de uno o más individuos o mecanismos” (129, traducción propia). A diferencia de la lectura tradicional del texto donde el receptor se limita a observar el contenido ya establecido por el autor, en la narrativa ludovirtual el inmersor posee la habilidad de intervenir dentro del relato y modificarlo

a voluntad, influyendo en la transformación de la trama original, es decir, jugar con la historia.

En el siguiente apartado se abordará el papel del jugador como protagonista de la narración, partiendo de los estatutos de la ludología, la Intertextualidad y el Hipertexto, los cuales permiten realizar el andamiaje sobre el cual se sostiene la Teoría narrativa del videojuego.

### **Ludología, Intertextualidad e Hipertexto**

El intérprete del videojuego posee la capacidad de abstraer el contenido y comentarlo en su posteridad. En *La gran historia de los videojuegos* de Steven Kent, el desarrollador digital Peter Molyneux afirma que “uno de los grandes problemas de nuestra industria ha sido siempre el de la identidad: ¿dónde encajan los videojuegos dentro de la cultura? No son películas, ni libros, ni se pueden considerar incluidos en ningún medio existente” (Molyneux 7). Debido a su reciente inserción dentro del patrimonio global, resulta complicado clasificar el espacio donde puede ser ubicada la investigación teórica del videojuego.

En el ámbito académico también existe la confrontación para analizar el contenido desde un discurso intelectual. De ahí el conflicto para teorizar el videojuego en sus distintas dimensiones, pues el antecedente teórico reside en disciplinas ajenas al videojuego, tales como la teoría literaria, la cinematográfica y las relacionadas con elementos artísticos. La primera acción para definir la teoría narrativa del videojuego es diferenciar las características entre el aspecto lúdico y el narrativo, puesto que se evita estudiar la interfaz, programación y diseño para centrarse en los elementos del relato, como lo son la evolución del personaje, el cumplimiento de objetivos y los motivos que los unen. Aarseth menciona en *A narrative theory of games* que desde hace más de diez años ha existido el debate entre ludología y narratología, el cual no ha permitido desarrollar un análisis narratológico adecuado, puesto que se han empleado los conceptos básicos de la narrativa moderna y se han realizado acercamientos de la literatura tradicional (129), distando de una metodología

específica de la narrativa del videojuego. Para la construcción de una teoría narrativa propia del videojuego debe realizarse un análisis narrativo del videojuego, no un análisis literario, puesto que la narrativa ludovirtual contiene elementos que la literatura tradicional carece, como lo es la interacción del inmersor dentro del contenido virtual. A continuación se detallará la relación que comparte la ludología con la narrativa y se buscarán los puntos de convergencia a través de la interacción en el juego.

José Ángel Garfias realizó un estudio comparativo entre las relaciones académicas que abordan al videojuego como componente tecnológico y señala la variedad de enfoques y métodos que emplean las distintas disciplinas en torno al estudio de los videojuegos en el siglo XXI. Tomando como referente la metodología de interpretación literaria y cinematográfica, el investigador señala que el videojuego comparte elementos narrativos, pero que además incorpora características específicas de la interacción lúdica:

Ante la ausencia de estudios sobre videojuegos y narratología, los investigadores echaron mano de teorías narratológicas propias del cine o la literatura y encontraron bastantes coincidencias formales que aparecen en ambos medios. No obstante también es cierto que la gran variedad de videojuegos en sus géneros ofreció dudas en aquellos donde la historia no es primordial y lo importante es el juego. (Garfias 24)

Es conveniente definir que este estudio no intenta distar del elemento lúdico, pues considera como punto de partida la interacción del juego, interfaz y diseño que establecen el origen de una situación narrativa. Como refiere Garfias, es verdad que el acercamiento hacia el estudio narrativo del videojuego parte del antecedente teórico de la literatura y el cine. Sin embargo, es importante considerar al videojuego como un objeto lúdico capaz de transmitir significado a través de la voluntad e interacción del jugador.

Gonzalo Frasca define ludología como la disciplina que estudia los juegos en general y que dicho término ha sido empleado anterior a la dinámica electrónica. El estudio diserta respecto a los elementos de la narrativa presentes durante el juego;

sin embargo, la ludología, según Frasca, se enfoca en la comprensión de la estructura y elementos que expliquen la mecánica del juego:

Necesitamos una mejor comprensión de los elementos que comparten los juegos con las historias, como personajes, escenarios y eventos. La ludología no desdeña esta dimensión del videojuego, pero asume que no está retenida por una estructura narrativa. (Frasca 223, traducción propia)

Es importante señalar que la narrativa enfoca su análisis en la relación entre personajes, acciones y eventos, mientras que la ludología estudia la interfaz y diseño estructural del juego. La tesis de esta discusión busca el punto de convergencia entre las características que ambas manifestaciones comparten a través de la interacción con el videojuego. Un primer acercamiento consiste en definir al jugador como *inmensor*, individuo responsable de intervenir dentro de la trama del videojuego y modificarla por medio de la interacción.

Un ejemplo de estructura narrativa está presente en la pantalla inicial de *The Legend of Zelda* (1986), ya que, como primer juego de la saga, introduce la trama al comienzo del juego e involucra al inmensor con la historia:

Hace muchos años, el príncipe de la oscuridad, Ganon, robó la Trifuerza del Poder. La princesa Zelda posee la Trifuerza de la sabiduría. Ella la dividió en 8 partes para esconderla de Ganon antes de ser capturada. Encuentra las 8 unidades, Link, para salvarla. (The Legend of Zelda, traducción propia)

La narración introduce a Ganon, el antagonista del juego, pues su motivo de hacerse con la Trifuerza del Poder provoca que Link (el jugador) comience la travesía para salvar a la princesa. La trama es presentada y la última línea de dicha introducción invita al inmensor a continuar la historia. El acto continuo lleva hacia la pantalla para elegir partida. La estrategia lúdica que el juego establece para incorporar al jugador dentro de la historia es permitirle introducir el nombre que desee para personalizar la partida, es decir, bautizar al héroe. Posterior a esto, comienza el juego y se introduce al inmensor dentro del reino de Hyrule. A partir de este momento, se

permite explorar el mundo con la libertad de caminar cualquier dirección. Lo interesante de la interfaz de este primer juego de la saga, es que el personaje comienza su travesía en medio de un camino desconocido; no existen indicaciones que señalen qué acciones realizar o cuál rumbo seguir. El jugador interactúa con el juego por medio de esta primera imagen:



No existen indicaciones sobre qué camino tomar. El héroe depende de la iniciativa del jugador para continuar la historia.

Tomando como ejemplo las consideraciones de Frasca, no existe una estructura narrativa definida al comienzo del juego, pues los distintos hilos narrativos aparecen mediante la interacción del inmersor con el juego, pues así como establece Aarseth, la narración se presenta mientras el relato comienza a ser trabajado por el jugador. De esta forma, Link, el héroe manipulado por el inmersor, establece el avance de la historia que relata el videojuego. La interfaz del juego presenta al inmersor un



sendero que ofrece tres caminos y el acceso a una caverna. No existe una indicación sobre cuál ruta tomar, sino que el inmersor cuenta con la libertad de avanzar a partir de su propia iniciativa.

Michael Mateas y Andrew Stern conciben dos características de la narrativa a partir de la ludología y emplean el término “experiencia” como la interacción del jugador con el juego, diferenciando el relato convencional de la interacción narrativa del videojuego:

Empleamos *historia* cuando hablamos de referencias que poseen una trama estrechamente organizada, avance hacia un clímax, inicio, desarrollo y fin, etc., que son experiencias del estilo de novelas y películas “canónicas”, que son comprendidas como historias. Empleamos *narrativa* cuando hablamos sobre las propiedades o cualidades abstractas de las historias y experiencias-historias vagamente estructuradas y “experimentales”. (Mateas y Stern 643, traducción propia)

El acertado empleo del término *experiencia* resume el sentido de significación del videojuego como práctica narrativa. Los autores refieren historia como el desarrollo narrativo tradicional que consta de introducción, desarrollo y desenlace en completa definición. La narrativa lúdica refiere a la experiencia, con leve estructura, que depende de la interacción del inmersor para componer el relato. Cabe resaltar la importancia de la evolución tecnológica como complemento que incorpora nuevas características al estudio narrativo del siglo XXI.

La evolución narrativa del videojuego depende del desarrollo tecnológico de la industria: programación, diseño, cinemática, musicalización, etc. Estos elementos dotan de características únicas al videojuego y permiten que la teoría narrativa convencional no pueda analizarlos propiamente. Barry Atkins compara la evolución narrativa de ambas producciones artísticas, la literatura y el videojuego:

Así como el avance de la tecnología de comunicación e imprenta ha estado íntimamente relacionado con el surgimiento de la novela, y el avance tecnológico fue inseparable del desarrollo del cine y la televisión, no puede ignorarse el potencial en

esta nueva forma ficcional que puede acompañar el asombroso surgimiento del poder de procesamiento computacional. (Atkins 23, traducción propia)

La propuesta de Atkins permite observar que el estudio de la narrativa corresponde al medio por el cual se ha venido ejecutando, y se considera importante tomar como punto de partida la evolución que ha tenido la industria del videojuego y la estrategia que emplea para estructurar una historia. Como se ha disertado en esta investigación, la ludología estudia los componentes del videojuego y la relación con la evolución tecnológica propia de su medio; mientras tanto, la teoría narrativa del videojuego considera los elementos como interfaz y nivel de interactividad que permiten trabajar el avance narrativo de la historia, tomando como punto de partida la participación del inmersor durante el cumplimiento de objetivos programados o no. El jugador interactúa con una programación lúdica y es capaz de conducir un nuevo relato. Esta dinámica es similar al empleo de la intertextualidad; pues así como el texto convencional depende de la interpretación del lector, en el videojuego, la trama depende del jugador.

Partiendo desde la Teoría de la intertextualidad establecida por Lauro Zavala en *Elementos para el análisis de la intertextualidad*, es posible determinar que todo producto cultural puede ser considerado texto, puesto que los elementos significativos como trama, personajes, y motivos están relacionados entre sí. “En un ámbito más amplio todo puede ser considerado intertextual y producto de la interpretación del lector. Tal vez debido a la complejidad de los procesos intertextuales” (27). El planteamiento de Zavala especifica que el estudio de la intertextualidad ofrece una perspectiva inclusiva y que abarca los elementos culturales, sociales y contextuales presentes en la lectura del texto, dando importancia al papel del lector dentro de la interpretación del relato:

La intertextualidad no es algo que dependa exclusivamente del texto o de su autor; también depende, principalmente, de quien observa el texto y descubre en él una red de relaciones que lo hacen posible como materia significativa de una determinada perspectiva: justamente la perspectiva del observador. La intertextualidad –y la

responsabilidad última del receptor como generador de significación- es un fenómeno claramente posmoderno (29).

Zavala especifica dentro de su postulado la capacidad de hacer partícipe al lector dentro de la interpretación del texto, además de incluirlo en el desarrollo y la elaboración del relato, permitiendo al lector modificar el texto. Esta característica puede observarse en el estudio narrativo del videojuego, puesto que el inmersor interviene en el texto, lo interpreta y lo transforma. De esta forma, la característica que establece la intertextualidad es similar a la estructura narrativa del videojuego, la cual sustenta la importancia del jugador en el avance del relato.

La dinámica del receptor como generador de significación que presenta Zavala en la premisa de la intertextualidad se asemeja a la teoría de la literatura ergódica que introduce Espen Aarseth en *Cybertext: perspectives on Ergodic Literature*, recurso literario que dota al lector la posibilidad de intervenir y modificar las acciones del texto. Para definir “ergódico”, Aarseth emplea un término de la Física derivado de las palabras *ergon* y *hodos*, “trabajo” y “camino”. Con ello delimita que en la Literatura Ergódica se requiere un esfuerzo poco trivial para permitir al lector atravesar el texto (94). El investigador noruego define Literatura Ergódica como el texto literario que integra al lector en el desarrollo del relato. A partir de la propuesta literaria de Aarseth, el texto se desprende del autor para ser reestructurado por el lector. La Literatura Ergódica establece que recae en el lector la tarea de continuar el trayecto del relato por medio de su interacción con la historia. De esta forma, el texto narrativo del videojuego depende de la intervención del inmersor para llegar a su desenlace.

Refiriendo al postulado de textualidad de Roland Barthes, George Landow establece en *Hipertexto 3.0* que su característica es el “texto donde abundan redes” (24). El estudio de Landow refiere como antecedente el método de análisis estructural de Barthes, donde se define a la lexía como la unidad mínima de significación. De esta forma se secciona al texto a partir de una oración y se bifurca el sentido original en diversas redes semánticas, las cuales generan una ruptura en la linealidad del texto, permitiendo crear escenarios distintos al original. En el estudio

sobre la biculturalidad, Thea Pitman refiere la trascendencia del hipertexto como conducto para comunicar elementos convergentes y divergentes, siendo el hipertexto el canal creador de narrativas multilineales, puesto que “el sentido no reposa en el seguimiento de una trayectoria narrativa única, sino más bien en la relación que varios seguimientos forjan uno con otro” (3). Asimismo, durante la experiencia lúdica, el inmersor tiene la posibilidad de elegir entre continuar la trama principal o tomar un descanso y realizar actividades ajenas a la misión. De esta forma, el texto original se divide en narrativas multilineales distintas a la trama principal, es decir, el videojuego se establece como hipertexto.

La propuesta teórica de Landow refiere que todos los videojuegos tienen cinco semejanzas con el hipertexto:

Primero las acciones del jugador determinan lo que el jugador encontrará inmediatamente después.

Segundo, como el hipertexto, los juegos se basan en una estructura ramificada y puntos decisivos. Si se define la producción de resultados diferentes a partir de la elección del usuario, entonces el hipertexto se convierte, como afirma Aarseth, en un subgénero del texto ergódico.

Tercero, los juegos, como las ficciones hipertextuales, están pensados para ser ejecutados de algún modo.

Cuarto, están pensados para ser ejecutados múltiples veces.

Quinto, las acciones del jugador, como la experiencia de leer un hipertexto, aparece como lineal, puesto que lector-jugador se conduce a través de las elecciones en tiempo lineal. (312)

La propuesta hipertextual del videojuego que presenta Landow se asimila a lo establecido por la Teoría de la recepción, puesto que el texto se desarrolla por medio de la interpretación del lector. Asimismo, la intertextualidad genera el resultado por medio de la interpretación del receptor. Estos elementos coinciden con las acciones del jugador al momento de intervenir en la historia, puesto que su participación modifica al relato original.

Partiendo del andamiaje teórico de la Ludología, la Intertextualidad y el Hipertexto, puede establecerse la relación de las manifestaciones narrativas tradicionales con las específicas del videojuego, las cuales permiten al inmersor trabajar el relato a su ritmo, dar continuidad a la trama, interpretarla y modificarla. La dinámica cultural del videojuego envuelve la personalidad y la atención del inmersor, quien reestructura el relato mediante su interacción durante el juego. Dentro de la panorámica intertextual, el lector reconstruye el relato, y en palabras de Steven Kent, “la partida nunca termina” (591), aludiendo a la constante dinámica evolutiva de la industria del videojuego que se centra en el jugador para continuar desarrollando historias innovadoras.

### **Características de la narrativa ludovirtual**

La primera parte para establecer la Teoría narrativa del videojuego consistió en definir su caracterización. En noviembre del 2017 presentamos el término Narrativa ludovirtual en *El videojuego como texto narrativo*. La categoría establece en el centro del relato al inmersor, indicando que reside en él la responsabilidad de desarrollar la trama. Por Narrativa ludovirtual se entiende:

El desarrollo del relato narrativo del videojuego a partir de la interacción del lector-jugador<sup>iv</sup>, quien representado virtualmente por el protagonista del relato, establece el ritmo, toma las decisiones y realiza las acciones que conduzcan al término de la trama. (García y García 83)

De esta forma, si el protagonista de la historia convencional es configurado por el autor, en la narrativa ludovirtual el protagonista adopta la personalidad del inmersor, quien se involucra dentro del relato. Así, la característica lúdica del juego origina la formación de una estructura narrativa que incorpora a los personajes y sus acciones con el inmersor y sus decisiones.

Coincidiendo con la teoría literaria tradicional, Aarseth relaciona en *A narrative theory of games* los puntos en común entre los juegos y las historias: “Mi

aproximación actual es ver al espacio ludo-narrativo como cuatro dimensiones independientes: mundo, objetos, agentes y eventos” (130, traducción propia). Las cuatro dimensiones que establece este acercamiento se asemejan con los postulados que se discutieron en el primer apartado de la presente investigación. Como define Silva en *Teoría de la literatura*, las acciones se desarrollan en un espacio determinado (191), es decir, el mundo que refiere Aarseth. Los objetos y agentes pertenecen a las funciones que realizan los personajes, como ha quedado definido por Propp en *Morfología del cuento*. Los eventos son las interacciones diversas entre los personajes, lo que origina la trama que establece Tomachevski en *Teoría de la literatura*. Con este emparentamiento, la teoría narrativa del videojuego se asemeja con la teoría narrativa literaria, con los anexos específicos del videojuego que más adelante se detallan.

La investigadora suiza Marie-Laure Ryan presenta en *La narración como realidad virtual* el concepto Inmersión, y define que este fenómeno es la experiencia por la cual “un mundo de ficción adquiere entidad como realidad autónoma, independiente del lenguaje, poblada por seres humanos vivos” (32). Este concepto define la acción del inmersor para integrarse al relato. Ryan centra su estudio en la realidad virtual, considerando el trabajo del jugador por insertarse en un mundo distinto a él a partir de las herramientas tecnológicas, como lo son los lentes de realidad virtual y el Sistema Operativo.

La historia ludovirtual permite al jugador introducirse en el relato, puesto que la inmersión es el proceso mediante el cual se interactúa sensorialmente con la ficción digital. Ryan establece que el texto inmersivo debe crear un espacio con el que el lector, el espectador o el usuario puedan establecer una relación (33). El texto literario tradicional no posee la característica de inmersión, puesto que el lector se limita a interpretar el contenido, mientras que en el videojuego el inmersor modifica la narración según su criterio y estilo de vida. Eric Zimmerman refiere en *Gaming Literacy* que “podemos dividir la actividad del jugador en dos áreas separadas, actividad diegética (lo que el avatar hace como resultado de la actividad del jugador) y actividad extradiegética (lo que el jugador realiza físicamente para lograr un resultado)” (24, traducción propia). Durante la inmersión en el relato ludovirtual

surgen dos modificaciones como lo señala Zimmerman, la apariencia y acciones del personaje y el impacto del texto en la personalidad del jugador. Ya definido el papel del inmersor en el relato ludovirtual, a continuación se presentan las manifestaciones narrativas del videojuego.

### **La Teoría Narrativa del Videojuego 1.0: narración semidefinida y narración indefinida**

El primer reto para establecer la teoría narrativa del videojuego es identificar su inserción dentro del estudio académico. Como se trata de una nueva disciplina, se requiere dividir su análisis en tres partes: definición, discusión teórica de contenidos y metodología para su análisis. Wolf y Perron examinan en *The Videogame Theory Reader* siete retos para la creación de teorías del videojuego: “Terminología y exactitud, Historia, Metodología, Tecnología, Interactividad, Jugabilidad, Integración de aproximaciones interdisciplinarias” (23, traducción propia). Como he referido anteriormente, en el 2017 desarrollamos la terminología que caracteriza nuestro problema de estudio: la Narrativa ludovirtual, que sintetiza la participación del inmersor por medio de su introducción en el relato. La discusión teórica e histórica se ha visto emparentada con la terminología de la teoría narrativa literaria, tomando en consideración las adaptaciones pertinentes de las características del videojuego, como lo son la inmersión y actuación del inmersor. Posterior a la delimitación teórica se realizará, en estudios posteriores a esta investigación, la metodología para analizar el discurso narrativo del videojuego, así como su aplicación en diversos juegos.

Aarseth expone en *A narrative theory of games* su panorama respecto al papel de la teoría narrativa en los videojuegos, dejando el antecedente para la delimitación de una teoría autónoma. “Teoría narrativa, mientras es necesaria, no es suficiente para comprender estas nuevas formas” (130, traducción propia). Al afirmar que no es suficiente, se refiere al hecho de que la interfaz de los videojuegos se modifica de acuerdo con la evolución tecnológica de cada generación de consolas. Por ello,

la presente teoría narrativa del videojuego propone delimitar las características narrativas del relato ludovirtual y con ello establecer un método apropiado para los formatos futuros.

Aarseth define tres tipos de narraciones dentro del universo de los videojuegos: “Los mundos del juego pueden ser típicamente lineales, multicursales o abiertos” (130, traducción propia). Tomando como antecedente la propuesta de Aarseth, es posible delimitar la clasificación narrativa del videojuego en dos vertientes: narración semidefinida y narración indefinida. Los juegos con narración semidefinida son aquellos que poseen una trama preestablecida y que pueden complementarse por medio de la interacción del inmersor. El participante cumple los objetivos programados dentro de la historia y se ajusta a continuar con el relato. Si se cuestiona por qué no es una narración definida por completo, puede argumentarse que, a pesar de que la historia tiene continuidad y lleve a un desenlace, se desconoce si el inmersor es capaz de concluir con algún objetivo o simplemente fallezca su personaje. Si el personaje se enfrenta a algún enemigo y el jugador no supera el reto, el avatar fracasa en su cometido, y la historia termina allí. El relato puede tener distintas aristas discursivas, tales como: a) el personaje concluyó satisfactoriamente el reto, b) costó bastante trabajo y frustración terminarlo, c) fracasó. De esta forma, el inmersor pone a prueba habilidades físico-mentales para lograr que el personaje cumpla su cometido. Si el jugador fracasa, el personaje también. Estas acciones separan la linealidad del relato original.

Por su parte, los videojuegos de narración indefinida dependen totalmente de la acción del inmersor. Se programa un espacio de interacción general y la historia se realiza por medio de la completa libertad del jugador para explorar y realizar acciones. Este estilo de narración tiende a ser desarrollada en juegos basados en multijugadores, pues en estos formatos se presentan los foros donde los jugadores interactúan para realizar diversas actividades, dotando de una libertad indefinida al relato:



Tabla 1: Tipos de narraciones del videojuego. Creación propia.

Narración del videojuego	
<p><b>Narración semidefinida</b> El inmersor se ajusta al espacio narrativo del videojuego. Posee la libertad para cumplir los objetivos preestablecidos o realizar otra actividad. Su Avatar puede desempeñar exitosamente un reto o fracasar. Ejemplo: <i>The Legend of Zelda</i></p>	<p><b>Narración indefinida</b> La narración se somete a la voluntad del inmersor, quien por medio de actividades y razonamientos, dirige el relato a distintas situaciones. El relato se genera por medio de las intervenciones del inmersor con el espacio o con otros jugadores. Ejemplo: Clash Royale</p>

Los juegos con narración semidefinida están sujetos a una línea temática que puede verse alterada mediante la participación del jugador. Estos juegos poseen una historia preestablecida con oportunidad para modificar su curso. La intervención del inmersor puede alterar el resultado por medio de los fracasos durante el desarrollo o con el famoso *Game over* que señala el final de la interacción. Asimismo, en *The Legend of Zelda* (1986), además de poseer una trama programada, da la oportunidad al inmersor para recorrer un camino distinto al principal, permitiendo posponer el rescate de la princesa y la salvación del reino por una pequeña distracción en el mercado del pueblo para jugar al tiro con arco y obtener objetos valiosos para su búsqueda.

Por su parte, los juegos con narración indefinida parecieran no presentar una trama narrativa. En este punto difiero con lo propuesto por Aarseth cuando los define como no-narrativos: “el juego no-narrativo: solamente un juego” (131). Los juegos del estilo de *Clash Royale* presentan una interacción que se desarrolla por medio de las múltiples intervenciones sin una trama aparente. A pesar de ello, los jugadores crean una situación única dependiendo de su progreso por medio del juego. La dinámica lúdica de este juego portátil indica al jugador que debe ascender de nivel conforme obtiene victorias cada partida. Al inicio del relato, se presenta a un rey, el jugador, quien se encuentra reclutando tropas para mostrar la supremacía en el campo de batalla. Este hecho coincide con las funciones que establece Propp. Mientras los personajes realicen diversas funciones durante su intervención, se

genera una situación, lo que más adelante creará una trama totalmente independiente. En *Clash Royale* dos rivales se enfrentan en un duelo de tropas para conquistar el castillo enemigo. La victoria o derrota creará dos historias distintas para ambos jugadores, quienes son los reyes de sus respectivos reinos. El diseño del escenario es sencillo, pues se presenta un tablero donde el jugador defiende tres torres y debe destruir las del enemigo:



El jugador puede interactuar y expresar sus sensaciones dependiendo de los resultados obtenidos en cada enfrentamiento.

Durante el ascenso de nivel, el jugador recolecta distintas cartas, las cuales son tropas que puede incluir en la partida. La victoria es determinada por la estrategia y astucia en la administración de dichas cartas. Asimismo, el inmersor puede expresarse por medio de emociones breves que muestran al rey riendo, llorando o mostrando coraje. Es posible que estos avatares representen las sensaciones que el jugador experimenta conforme avanza la partida, exponiendo su personalidad hacia su contrincante.

Con estos ejemplos es posible definir las dos narraciones pertenecientes a la teoría narrativa del videojuego, la primera con una trama trascendente con algunas variaciones, y la segunda con una presentación instantánea que termina en aquel momento pero que es parte de la experiencia del inmersor. En etapas futuras se aplicará el método para analizar los discursos narrativos en una muestra mayor de videojuegos. La teoría narrativa del videojuego requiere un estudio específico que en la posteridad de esta investigación presentará nuevas categorías conforme el estudio y avance de la industria del videojuego continúen presentando nuevos discursos narrativos, partiendo del producto lúdico como un significado trascendental.

## Referencias

- Aarseth, Espen. "A Narrative Theory of Games." *Center for Computer Games Research*. 2012: 129-133. Web. 3 ago. 2018.
- . *Cybertext: perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1997. Web. 3 ago. 2018.
- Atkins, Barry. *More than a Game: The Computer Game as a Fictional Form*. Manchester and New York: Manchester University Press, 2003. Web. 3 ago. 2018.
- Barthes, Roland. *La aventura semiológica*. Buenos Aires: Paidós, 1993. Impreso.
- Campbell, Joseph. *El héroe de las mil caras*. Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica, 1972. Impreso.
- Frasca, Gonzalo. "Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology." Wolf, Mark y Bernard Perron. *The Video Game Theory*. Routledge, 2003: 221-236. Web. 3 ago. 2018.
- García, José-Alejandro y Antonio García. "Narrativa ludovirtual: el videojuego como texto narrativo Buenos Aires." Arana, Manuel. *Discursos humanistas en la era digital*. Buenos Aires: Alfagrama Ediciones, 2017: 73-86. Impreso.
- Garfias, José. *Aportes para la construcción de teorías del videojuego*. Ciudad de México: Universidad Nacional Autónoma de México, 2017. Impreso.
- Kent, Steven. *La gran historia del videojuego*. Barcelona: Crown Publishing Group, 2016. Impreso.
- Landow, George. *Hipertexto 3.0*. Barcelona: Paidós, 2006. Impreso.
- Mateas, Michael y Andrew Stern. "Interaction and narrative." Salen, Katie y Zimmerman, Eric. *The Game Design Reader: A Rules of Play Anthology*. Cambridge: MIT Press, 2006. 670-689. Web. 3 ago. 2018.
- Molyneux, Peter. "Prólogo." Kent, Steven. *La gran historia de los videojuegos*. Barcelona: Crown Publishing Group, 2016: 7-17. Impreso.
- Pitman, Thea. "Hipertexto y biculturalidad en dos proyectos autobiográficos de las artistas latinas Lucia Grossberger Morales y Jacalyn López García." *Laboratorio*. 2014: 50-62. Web. 3 ago. 2018.

- Propp, Vladimir. *Morfología del cuento*. México: Fundamentos, 1970. Impreso.
- Ricoeur, Paul. *Tiempo y narración II*. México: Siglo XXI editores, 2008. Impreso.
- Ryan, Marie-Laure. *La narración como realidad virtual: La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 2001. Web. 3 ago. 2018.
- Silva, Aguiar. *Teoría de la literatura*. Madrid: Gredos, 1986. Impreso.
- Todorov, Tzvetan. "Las categorías del relato literario." Barthes, Roland. *Análisis estructural del relato*. Buenos Aires: Tiempo contemporáneo, 1970: 155-192. Impreso.
- Tomachevski, Boris. *Teoría de la literatura*. Madrid: Ediciones Akal, 1982. Impreso.
- Wolf, Mark y Bernard Perron. *The Video Game Theory Reader*. New York: Routledge, Taylor & Francis Group, 2003. Web. 3 ago. 2018.
- Zavala, Lauro. "Elementos para el análisis de la intertextualidad." *Cuadernos de literatura*. 1999: 27-52. Web. 3 ago. 2018.
- Zimmerman, Eric. "Gaming Literacy: Game design as a model for literacy in the Twenty-First Century." Perron, Bernard y Mark Wolf. *The videogame theory reader 2*. New York: Routledge, 2009: 23-31. Web. 3 ago. 2018.

## **Videojuegos**

- Clash Royale, 2016, Super Cell.
- The Legend of Zelda, 1986, Nintendo.

---

<sup>i</sup> Este artículo se ha escrito de manera personal como parte de las líneas de investigación que desarrolla el autor en la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad Autónoma de Chihuahua.

<sup>ii</sup> Docente de la Licenciatura en Letras Españolas y la Maestría en Humanidades de la Universidad Autónoma de Chihuahua, México. Ha publicado trabajos de investigación en las revistas *Ciencias y Humanidades*, *Metamorfosis* y *Literal Ink*. Ha presentado temas referentes al análisis literario y práctica educativa en diversos congresos en México y Colombia. Es coautor del libro *Discursos humanistas en la era digital* (Alfagrama, 2017). Actualmente desarrolla la Teoría narrativa del videojuego.

<sup>iii</sup> Actualmente, el término inmersor se encuentra en desuso, pero puede encontrarse como un elemento de la balanza de Mohr-Westphal, la cual determina la densidad de líquidos y sólidos. El inmersor es sumergido y con ello es posible continuar con el análisis. De similar forma, el término *inmersor* empleado en este estudio refiere a la capacidad del jugador para introducirse en el juego y determinar su avance.

<sup>iv</sup> Anteriormente se empleó el término “lector-jugador”, pero debido a la modificación del sentido y su relación con el origen de una teoría propia del videojuego, distinta a la teoría literaria, se procedió con la denominación “inmersor”, como término propio de la teoría narrativa del videojuego.