

CUANDO LOS VIDEOJUEGOS CUENTAN HISTORIAS: UN ESTUDIO SOBRE LA INFLUENCIA DE LA INTERACTIVIDAD EN LA NARRACIÓN

WHEN VIDEOGAMES TELL STORIES: A STUDY ABOUT THE INFLUENCE OF INTERACTIVITY IN NARRATION

Gemma López Canicio

Universidad Autónoma de Madrid

ABSTRACT

In recent years, the continuous technological evolution has led to the development of complex fictional stories in new potentially narrative media, such as videogames, whose characteristics are very different from other traditional narrative media, such as literature and cinema. The main defining attribute of videogames is interactivity. The objective of this paper is to study, through textual linguistics, how the interactive component affects the narrative plot in videogames and how, because of that, videogames open up new narrative experiences that are impossible in literature or cinema.

Key words: narration, interactivity, videogames, TeSWeST, textual linguistics.

RESUMEN

En los últimos años, la continua evolución tecnológica ha dado lugar al desarrollo de complejos argumentos ficcionales en nuevos medios potencialmente narrativos, como los

videojuegos, con características muy distintas a las de otros medios narrativos tradicionales, como el literario o el cinematográfico. La principal característica definitoria de los videojuegos es la interactividad. El objetivo de este trabajo es estudiar, a través de la lingüística textual, cómo afecta el componente interactivo al desarrollo de la narración en el videojuego y de qué manera propicia nuevas experiencias narrativas inalcanzables para la literatura o el cine.

Palabras clave: narración, interactividad, videojuego, TeSWeST, lingüística textual.

Fecha de recepción: 21 de junio de 2019.

Fecha de aceptación: 12 de noviembre de 2019.

Cómo citar: López Canicio, Gemma (2019): «Cuando los videojuegos cuentan historias: Un estudio sobre la influencia de la interactividad en la narración», en *Actio Nova: Revista de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada*, 3: 556-592.

DOI: <https://doi.org/10.15366/actionova2019.3.023>

INTRODUCCIÓN

Hablar hoy en día sobre videojuegos (se dice que asistimos a los últimos coletazos de la octava generación de consolas) es hablar sobre productos que poco tienen que ver con sus primeras manifestaciones iniciales. Las primeras formas de videojuego aparecieron durante los años setenta del siglo XX y formaron parte del proceso de globalización que se inició como consecuencia del surgimiento de medios (el cinematógrafo, la radio, la televisión...) que comenzaron a integrarse en nuestra cotidianidad y a modificar nuestro estilo de vida (Planells, 2017: 8-9). El gusto decimonónico por la experimentación técnica había iniciado una carrera de progresos tecnológicos que todavía sigue avanzando a pasos agigantados y que, en la actualidad, se encuentra en plena florecencia. Es justo en este contexto en el que debemos situar el videojuego actual, cuya realidad dista mucho de la de aquellos productos (herederos de formas más primitivas de ocio electrónico) que en los años setenta ya recibían este mismo nombre y que eran el resultado de conjugar ciertas prestaciones informáticas con la voluntad de proveer al receptor de un entretenimiento lúdico a través de la interacción con la máquina.

Estas primeras concreciones comenzaron a popularizar al videojuego y a instituirlo como un producto de consumo de masas. La aparición de los salones recreativos contribuyó a ello: hablamos de lugares en los que se instalaban los llamados «*arcade*» o «máquinas recreativas»; ordenadores enormes que, por unas pocas monedas y durante un tiempo limitado, ofrecían al consumidor la posibilidad de entretenerse interaccionando con los diferentes botones y palancas; una interacción con la máquina que resultaba en una modificación del contenido virtual que ésta mostraba en su pantalla. Se trataba de juegos virtuales programados con un claro fin lúdico y recreativo, cuyo objetivo principal era el de poner a prueba la destreza manual y los reflejos del jugador, quien debía superar con éxito los diferentes retos interactivos para vencer al aparato. Aunque ya entonces la mayoría de estos primeros videojuegos se construían sobre una premisa narrativa, ésta no solía ser desarrollada ni integrada con complejidad en los productos que ofrecían estas máquinas recreativas y su importancia era meramente anecdótica dentro de los conjuntos de contenidos que constituían aquellos videojuegos en cuestión.

Ahora bien, un solo vistazo al mercado actual del videojuego es suficiente para percatarnos de que poco o nada tiene que ver lo que actualmente consideramos videojuegos con aquellos primeros *arcade*. Alrededor de los años noventa, la evolución tecnológica

empezó a favorecer la inclusión y el desarrollo de la narración en estos productos —que hasta ahora había tenido sólo un papel contextual y anecdótico—y su integración con el aparato interactivo de los mismos, de tal manera que transmitir una historia y que el receptor, a través de la interacción, pudiera participar de ella se convirtió en el propósito principal de muchas de estas manifestaciones culturales.

En la actualidad, la incidencia de los recursos interactivos en el diseño y en la constitución de narraciones en estos productos no sólo ha llegado a desafiar el concepto de narración, tal cual ha sido definido tradicionalmente en el ámbito literario, sino que, además, ha comprometido el proceso comunicativo mediante el cual se producen y se reciben e interpretan estas narraciones desarrolladas en el medio interactivo y audiovisual del videojuego.

El objetivo de este trabajo es estudiar cómo la naturaleza interactiva del medio del videojuego condiciona la producción y la recepción de la narración en sus textos audiovisuales interactivos y de qué manera ésta puede dar lugar a un intercambio comunicativo bidireccional entre el texto narrativo interactivo audiovisual y el receptor (que en este caso es un jugador, quien, algunas veces, puede actuar como co-productor de la narración) difícilmente alcanzable con complejidad para otros medios potencialmente narrativos, como el literario o el cinematográfico. Pretendemos cumplir este objetivo utilizando como herramienta algunas aplicaciones teóricas de la lingüística textual, las cuales nos permitirán analizar qué papel juega la interactividad respecto a la narración en este proceso comunicativo.

1. INTERACTIVIDAD Y NARRACIÓN EN EL MEDIO DEL VIDEOJUEGO

No obstante, antes de aplicar la lingüística textual a la narración que se desarrolla en videojuegos, previamente, tenemos que explicar las premisas sobre las que se asienta nuestro análisis.

Hemos dicho que el objeto de este estudio es observar la incidencia que tiene la naturaleza interactiva del medio del videojuego en el planteamiento de narraciones. Para llegar a este objetivo necesitamos, antes, atender a dos cuestiones básicas: 1) ¿Qué entendemos por «naturaleza interactiva»?; 2) ¿Es el videojuego un medio narrativo, como el literario o el cinematográfico?

1) El primer punto que debemos aclarar es a qué nos referimos con «interactividad». El concepto de interactividad es relativamente joven y, generalmente, ha sido siempre explicado en relación con la informática y a las nuevas tecnologías de la comunicación. No obstante, hay que destacar que la interacción no es una propiedad exclusiva del ámbito informático o computacional: Marie-Laure Ryan (2004) recuerda que la dimensión interactiva es inherente al acto comunicativo en sí mismo y que forma parte de la comunicación cara a cara. Sin embargo, dice Ryan que esta dimensión quedó excluida con la aparición del manuscrito y de la escritura impresa y que ha sido el medio electrónico el que la ha reintroducido en los mensajes escritos, junto con otros rasgos de la comunicación oral (Ryan, 2004: 246). A propósito de la interactividad, existen múltiples definiciones y clasificaciones construidas que abordan el concepto desde distintos ámbitos del conocimiento —desde las ciencias sociales, la física o la genética, pasando por la lingüística, hasta, por supuesto, las ciencias tecnológicas, entre otros—. Destacan algunas como las de Rudy Bretz (1983), Ronald Rice (1984), Sheizaf Rafaeli (1988) o la de Jens Jensen (1998) (Labacanne, 2010). Gordon Calleja (2011) trabaja, en concreto, la evolución que ha sufrido este concepto en el ámbito de los *Game studies*. El autor llama a la capacidad interactiva del usuario «agencia» y la describe como «the ability to perform actions that affect the game world and its inhabitants» (Calleja, 2011: 55).

No es nuestra intención historiar el concepto ni teorizar sobre sus definiciones, que han tenido muchas y muy útiles (y distintas) aplicaciones desde diversas disciplinas. En este caso, hemos escogido explicar, directamente, el término «interactividad» en un sentido pragmático¹, a través de John Dewey, quien, en *Art as Experience* (2005), lo define, de forma general, como el ritmo de actividad y pasividad que caracteriza el intercambio entre un organismo y su entorno (Dewey, 2005: 12). Con esta definición es posible entender la antes mencionada «naturaleza interactiva» del medio del videojuego narrativo como un intercambio de acciones que ocurren en dos sentidos (bidireccional) y que, por ello, plantean un esquema comunicativo diferente al de otros medios potencialmente narrativos: si bien en el literario y en el cinematográfico tenemos uno o varios productores que configuran un texto narrativo, el cual es transmitido a un lector o espectador que lo recibe y que lo interpreta, el

¹ Esta definición del concepto de interactividad, enfocada desde la pragmática, resulta muy útil para comprender el papel de la misma en los procesos comunicativos que se establecen en el discurso del videojuego, los cuales nos interesa analizar en profundidad. Lo haremos más adelante, a través de una aplicación teórica de carácter semiótico en la que, precisamente, el enfoque pragmático juega un papel fundamental.

medio del videojuego permite que uno o varios productores diseñen o configuren una narración, que es transmitida a un jugador quien, gracias a las prestaciones interactivas del medio, no sólo la recibe e interpreta, sino que es capaz de participar activamente de ella a través de una serie rítmica de intercambios retroalimentativos con el producto, los cuales pueden llegar a condicionar el desarrollo y el final de la misma narración. Así pues, en el caso del medio literario o del cinematográfico, el receptor recibe una información narrativa, cuyo significado puede completar a través de la interpretación de la misma, pero esta interpretación no supone ningún cambio efectivo en el texto literario o cinematográfico que es transmitido. Sin embargo, la interactividad connatural al medio del videojuego (y las consecuentes respuestas que se suceden dialógicamente entre el producto y el receptor) sí permite al jugador convertirse, en mayor o menor medida (dependiendo del tipo de videojuego narrativo), en un co-creador activo de la acción narrativa, pues su participación puede cambiar el texto audiovisual interactivo que recibe e interpreta. En este sentido, podemos afirmar que el proceso comunicativo por el que se transmite un texto literario y cinematográfico es unidireccional, mientras que, en el caso del videojuego, este proceso puede ser bidireccional gracias a la naturaleza interactiva del medio². Este modo de entender la interactividad como un intercambio comunicativo bidireccional, construido sobre la definición de Dewey, es la base sobre la que articularemos nuestro análisis.

² Es necesario apuntar varias cuestiones a propósito de esta explicación.

En primer lugar, hay que destacar que la interactividad, tal cual la entendemos, se ha introducido en el ámbito literario y cinematográfico con resultados competentes. Prueba de ello son las historias literarias que plantean múltiples argumentos entre los que el lector puede decidir o, en concreto, en el ámbito cinematográfico, el capítulo «Bandersnatch» (2018), de la serie *Black Mirror*. No obstante, la interactividad se encuentra, en estos casos, muy limitada, puesto que las características propias de los medios narrativos en los que se introduce (el literario y el cinematográfico) no parecen poder integrar con naturalidad los recursos interactivos. Por el contrario, el medio del videojuego parece ser capaz de seguir explorando e incluyendo, gracias al desarrollo tecnológico, nuevas formas de interacción que comprometen cada vez más al receptor y condicionan su función dentro del proceso comunicativo.

En segundo lugar, es necesario hacer un apunte acerca de la bidireccionalidad del proceso de producción y de recepción del videojuego. Normalmente, el intercambio comunicativo no tiene lugar entre el productor y el receptor del producto, sino entre el mismo texto audiovisual interactivo y el receptor. Esto implica: 1) Las posibilidades que tiene el jugador de interactuar con el texto pueden ser amplias, pero siempre van a ser limitadas. 2) La tecnología permite crear un texto audiovisual interactivo capaz de prever (de forma limitada) las diferentes interacciones del receptor para dar respuesta a ellas y seguir desarrollando ese intercambio con el organismo que interactúa con él. 3) Por mucho que estas previsiones sean limitadas, el texto audiovisual interactivo no puede continuar configurándose sin la participación del receptor y, en ocasiones, sin sus decisiones personales, que en algunos casos son determinantes para la configuración final de la narración en el producto. Diremos que el receptor es co-productor de la narración del videojuego cuando la narración no pueda seguir configurándose sin que el jugador decida sobre la misma.

Concluimos, por tanto, que podemos considerar la interactividad como una característica intrínseca al medio del videojuego que otros medios potencialmente narrativos (como el literario o el cinematográfico) no parecen ser capaces de integrar y de hacer funcionar en sus obras con naturalidad y complejidad. Es posible afirmar, de hecho, que todos los productos que se asientan sobre el medio del videojuego —independientemente de que contengan o no particularidades narrativas— son naturalmente interactivos. La aplicación de estos recursos interactivos a esquemas narrativos puede converger en nuevas posibilidades de recepción y, de hecho, es algo de lo que ha sido consciente el sector del videojuego narrativo en estas últimas generaciones de consolas, pues un vistazo a sus productos más novedosos evidencia su interés en redirigir los últimos avances tecnológicos hacia el terreno de la experimentación con formas de interacción a través de las que desarrollar nuevas experiencias narrativas.

2) El segundo punto que debemos aclarar es en qué medida el videojuego es un medio narrativo. Este asunto ha supuesto —y sigue suponiendo— múltiples discusiones en el ámbito académico en las que la teoría y la crítica especializadas continúan intercambiando, todavía hoy, argumentos a favor y en contra de atender al videojuego con las herramientas que hemos utilizado, hasta el momento, para explicar la narración literaria.

Los debates a propósito de esta cuestión comenzaron a finales de los años noventa con el cuestionamiento de la capacidad de los videojuegos para contar historias. Durante estos años, surgieron una serie de textos académicos que discutían si el videojuego debía ser o no considerado un medio potencialmente narrativo. Dichos trabajos inauguraron los llamados *Game Studies*, que evaluaron las posibilidades narrativas del videojuego y plantearon diferentes perspectivas desde las que abordar el estudio y la investigación sobre estos productos. Estas discusiones surgieron en torno al año 1997, con la publicación de dos obras que enfrentaron dos opiniones diferentes a propósito de la posibilidad de considerar el videojuego un medio naturalmente narrativo: el texto *Hamlet on the holodeck* (1999), escrito por Janet Murray y *Cybertext: perspectives on ergodic literature* (1997), obra de Aspen Aarseth.

Murray ideó su texto a partir de *Computers as theatre*, el trabajo publicado por Brenda Laurel en 1991. En él, la autora entendía el entorno virtual como un medio regido por los principios aristotélicos, naturalmente destinado a la creación de obras teatrales virtuales. Sobre este presupuesto, Murray defendió en su propio texto el potencial narrativo del entorno virtual y destacó su capacidad interactiva que, según la autora, introduce un nuevo tipo de recepción, hasta ahora imposible de alcanzar para otros medios como el literario o el

cinematográfico (Murray, 1999: 284). Esta visión llevó a Murray a considerar el videojuego un medio naturalmente destinado a la narración³. En contraposición con la perspectiva de Murray, Aarseth propuso definir el videojuego como un «cibertexto», es decir, como un texto con una naturaleza ergódica que permite al receptor participar y decidir de manera consciente. Esta intervención del receptor, según Aarseth, genera una serie de eventos encadenados. Con estas consideraciones, el autor distanció su trabajo sobre el videojuego del de Murray: Aarseth consideró que el videojuego no es un medio narrativo porque la narración es, en esencia, descripción y narración, mientras que la naturaleza del videojuego es radicalmente distinta, puesto que está centrada en lo ergódico y, en menor medida, en lo descriptivo. Para Aarseth, el papel del receptor es fundamental en el cibertexto y es el que marca la diferencia respecto a otros textos narrativos (como podrían ser, por ejemplo, los hipertextos): en el cibertexto, el receptor es quien, sobre un sistema previamente determinado, configura y estructura por sí mismo textos completamente nuevos a partir de sus acciones y decisiones libres y no pautadas (lo que Aarseth llamó «*nontrivial efforts*»). Dice el autor:

The actions within the game are not narrative actions. So what are they? The adjective I propose for this function is *ergodic*, which implies a situation in which a chain of events (a path, a sequence of actions, etc.) has been produced by the nontrivial efforts of one or more individuals or mechanisms (Aarseth, 1997: 94).

En síntesis, el origen del debate que cuestiona la capacidad narrativa de los videojuegos orbita entre dos posiciones: la de Murray, para quien el videojuego era un medio naturalmente narrativo, y la de Aarseth, quien entendió la argumentación de Murray como un intento de la narratología de absorber el videojuego. Según el autor, resulta reduccionista observar el cibertexto como un medio narrativo e ignorar el resto de posibilidades que ofrece su naturaleza, muchas de ellas introducidas por su carácter interactivo:

The study of cybertexts reveals the misprision of the spaciodynamic metaphors of narrative theory, because ergodic literature incarnates these models in a way linear text narratives do not. [...] To claim that there is no difference between games and narratives is to ignore essential qualities of both categories (Aarseth, 1997: 4-5).

³ De hecho, tanto era el interés de Murray por legitimar el videojuego como un constructo narrativo que defendió que cualquier juego (electrónico o no) puede entenderse, en esencia, como narrativo. Murray usó como ejemplo el *Tetris*. Según la autora, este videojuego simboliza la vida ajetreada del americano medio de los años noventa (Murray, 1999: 155-156).

La contraposición de las ideas de ambos autores a propósito de la función de la narración en el videojuego abrió un debate que continuó durante los años siguientes y que se sintetizó en la dualidad «ludólogos»⁴ contra «narrativistas». No obstante, en el año 2003 la polémica ya mostraba un claro agotamiento y terminó por apagarse progresivamente con la aparición de voces como la de Marie-Laure Ryan (2006), quien apuesta por el trabajo conjunto entre ludólogos y narratólogos, y la de Henry Jenkins (2004), quien describe el videojuego, no como un medio para contar historias, sino como un espacio con posibilidades narrativas (*environmental storytelling*). En una dirección similar, encontramos las propuestas de Andrew Darley (2002) y, en España, las de Óliver Pérez (2012) y Xavier Ruiz Collantes (2008) (Planells, 2017: 83-87). Así pues, si bien el mundo académico ha dejado de posicionarse a un lado y a otro de la disputa, la discusión a propósito de la naturaleza narrativa de los videojuegos continúa viva a día de hoy y se sigue perpetuando a través de propuestas que, normalmente, abogan por abordarla desde la conciliación entre las distintas opiniones. Estas propuestas ponen el foco de interés, no en plantear si los videojuegos pueden ser o no narrativos, sino en cuestionar qué papel, en concreto, juega la narración en ellos y cómo se ve afectada por las particularidades del medio, entre las que se encuentra su naturaleza interactiva. Según Koenitz (2018), un ejemplo claro de la dirección que han tomado estos debates es la atención que han prestado autores como D. Fox Harrel y Jichen Zhu (2009); Noam Knoller (2010); y Stacey Mason (2013) a los cambios que introduce la interactividad en las funciones del receptor del videojuego. Sin embargo, advierte Koenitz que algunas contribuciones actuales parecen volver al antiguo debate que enfrentaba la ludología y la narratología y que se dio por totalmente concluido alrededor del 2005 (Koenitz, 2018)⁵.

Este artículo pretende apartarse por completo de cualquier línea de debate que cuestione la capacidad narrativa del medio del videojuego. Si bien pensamos que no podemos considerar el videojuego como un medio exclusivamente narrativo, sí parece impensable, en nuestro tiempo, negar su potencial para contar historias.

⁴ En la estela de las opiniones de Aarseth, aparecieron voces como la de Gonzalo Frasca (1999), quien acuñó el término «ludología» («from *ludus*, the Latin Word for “game”), to refer to the yet non-existent “discipline that studies game and play activities”») (Frasca, 1999); Jesper Juul (1998), quien defendió el videojuego como un medio no narrativo; o Markku Eskelinen (2001), quien también se sumó a la denuncia de la conquista de la narratología. Sin embargo, hay que destacar que, tiempo después, autores como Frasca (2003) o Juul (2001) matizaron sus opiniones e incluyeron en sus propuestas algunas aproximaciones que empezaron a considerar la participación de la narración en el medio del videojuego.

⁵ Un ejemplo, entre otros, es el de Bogost (2017), quien abandona la conciliación para posicionarse, de nuevo, en la primitiva discusión en la que la ludología rechaza considerar la narración en el medio del videojuego.

Ahora bien, hay que tener en cuenta que diversos estudios desarrollados en el seno de los *Game Studies* han querido explicar la narración dentro del medio audiovisual interactivo del videojuego a través de definiciones y clasificaciones que fueron creadas en vistas a ser aplicadas, exclusivamente, a los textos literarios. Esta voluntad ha llevado a algunos críticos a elaborar sobreinterpretaciones (con las que han forzado los límites del videojuego) para intentar encajar este medio en definiciones de narración como la que propone Genette (1989), por ejemplo. Como consecuencia, muchas han sido las voces que han escrito sobre narratividad después de Genette, algunas de ellas —Marie-Laure Ryan (2006), por ejemplo— para advertir de la necesaria revisión a la que han de ser sometidas sus definiciones teóricas aplicadas a la literatura, con vistas a proponer su apertura a otros medios potencialmente narrativos.

En ese sentido, suscribimos y reivindicamos esta necesidad ante una actualidad del videojuego que evidencia las increíbles capacidades del medio para contar historias. Si echamos un vistazo a las últimas obras que ha dado esta última generación de consolas, no necesitamos analizar su contenido desde ninguna definición clásica del concepto para darnos cuenta del destacado papel que juega la narración en ellos. Títulos como *The Last of Us* (2013), *Until Dawn* (2015), *Horizon Zero Dawn* (2017), *God of War* (2018) o *Red Dead Redemption II* (2018) muestran importantes y complejos desarrollos narrativos engranados (en algunos casos, con impresionante fluidez) con el aparato interactivo del producto. En todos estos casos —que son sólo algunos ejemplos sólidos en el contexto de la octava generación de consolas—, la voluntad de contar una historia y de sumergir al jugador en ella a través de las mecánicas interactivas parece dominar y determinar por entero la obra. Es cierto que en estos ejemplos el componente lúdico (que conlleva la inclusión de estrategias interactivas) es esencial y determinante, pero un análisis superfluo de los títulos citados con anterioridad es suficiente para observar que gran parte de estas estrategias interactivas y lúdicas están al servicio de favorecer la inmersión del jugador en la historia que cuenta el videojuego. En estos títulos, la narración es fundamental y la mayor parte del aparato interactivo de estas obras está dedicado a favorecer su desarrollo y a potenciar su impacto en el receptor. Podemos llamar a estos productos «videojuegos nuclearmente narrativos».

No obstante, hemos de considerar que, aunque el videojuego parece tener las cualidades necesarias para constituirse como un medio capaz de contar historias, lo cierto es que este no es el objetivo general de todos los videojuegos. Existen videojuegos que no integran explícitamente ningún argumento narrativo y en los que prima el aspecto lúdico (y

las mecánicas que lo envuelven) en forma de reto interactivo para el receptor —*Tetris* (1984)— o videojuegos que, pese a no desarrollar argumentos narrativos complejos, sí incluyen trazas de narratividad o algunas características generalmente vinculadas a la narración, como es la creación de mundos imaginarios ficcionales. Sin embargo, en estas obras, todas estas particularidades narrativas resultan meramente anecdóticas o contextuales, pues, en ellas, el aparato lúdico está, por entero, puesto al servicio de plantear un desafío interactivo al jugador (*Minecraft* (2009) o *Super Mario Bros* (1985) pueden ser buenos ejemplos). Proponemos llamar a estos productos «videojuegos nuclearmente lúdicos».

Nuestro interés recae exclusivamente sobre el primer tipo de videojuegos, que hemos denominado «videojuegos nuclearmente narrativos»⁶, pues, como ya hemos mencionado, el principal objetivo de este trabajo es analizar la incidencia del componente interactivo inherente al videojuego en el proceso de producción y de recepción de la narración de estas obras.

2. LA NATURALEZA INTERACTIVA DEL VIDEOJUEGO NUCLEARMENTE NARRATIVO: ANÁLISIS DESDE LA TESWEST

Introducíamos, anteriormente, la posibilidad de adaptar al estudio sobre el videojuego algunos de los esquemas que la lingüística textual ha desarrollado y aplicado a textos en lengua natural para explicar de qué manera se produce y se recibe la narración en ellos. Esto resulta posible sólo si, de entrada, consideramos el videojuego como un texto, es decir, un artefacto semiótico: un constructo comunicativo constituido por un sistema signos que se articula en torno a tres dimensiones (sintáctica, semántica y pragmática). Algunos autores, como Óliver Pérez o Planells han observado ya la utilidad de ciertos modelos semióticos y narratológicos en el ámbito de las Humanidades que, debidamente adaptados a las características y estrategias formales del videojuego, pueden ofrecer resultados verdaderamente reveladores en lo referido al análisis de sus particularidades narrativas. Así pues, se han generado nuevos modelos teóricos interdisciplinares (que Pérez llama «semioludológicos» (Pérez, 2012:35)) que se configuran a partir de la combinación de los

⁶ Con esta distinción, no pretendemos establecer una clasificación definitiva que considere todas las variantes y tipos de videojuego. Somos conscientes de que el videojuego es un medio en plena evolución que año tras año sigue ampliando sus posibilidades. Proponemos esta distinción como una organización provisional, representativa del actual mercado del videojuego, que nos sirve para aclarar cuál es nuestro objeto de análisis.

estudios en el ámbito de la Semiótica narrativa, la Teoría de los mundos posibles y la Teoría del lector modelo (A. J. Greimas, U. Eco, T. Pavel, L. Doležel, M. L. Ryan, T. Albaladejo...) con otras disciplinas dedicadas, en exclusiva, a considerar el componente lúdico, como la Teoría de juegos y la Ludología (K. Salen, E. Zimmerman, J. Juul...) (Pérez, 2012: 35-37; Planells, 2017: 48-67). En este trabajo, nos interesa, particularmente, analizar, en un sentido teórico, el proceso comunicativo del constructo semiótico de distintos tipos de videojuego y, para ello, pensamos que una nueva propuesta metodológica, basada en la adaptación de ciertos modelos semióticos (dedicados, como veremos, al estudio de esta cuestión en el ámbito literario) al medio del videojuego, podría resultar interesante y fructífera.

Ya Aarseth (1997), en los inicios del debate de los *Game Studies*, definió el videojuego dentro de la semiótica —«I am far from convinced that computer-mediated communication is fundamentally and primarily a semiotic domain» (Aarseth, 1997: 41)— y entendió el videojuego como un texto al considerarlo en su obra un «cibertexto». Así pues, bajo estos presupuestos, del mismo modo en que entendemos una obra literaria como un texto en lengua natural, podemos entender el videojuego como un texto interactivo en lenguaje audiovisual.

A propósito de la noción de texto, dice Francisco Chico Rico (1988):

Si hay alguna característica del texto, tanto literario como no literario, sobre la cual no cabe posibilidad de contradicción o duda entre las diversas propuestas teóricas de la lingüística textual, ella es, efectivamente, junto a su completitud semántica y su coherencia [...], su función intencionadamente comunicativa y social [...]. Éste es el principal criterio que de manera indiscutible define plenamente el concepto de texto y da sentido a una de las tareas fundamentales de la lingüística textual (Chico Rico, 1988: 13-14).

Es, justamente, en este aspecto en el que queremos ahondar: en la función comunicativa del videojuego nuclearmente narrativo como texto interactivo audiovisual; más concretamente, en el proceso comunicativo que sigue la narración desde que es planteada en el diseño del videojuego, hasta que es recibida e interpretada por el jugador. Prestar atención al desarrollo de estas narraciones en el curso del acto comunicativo nos permite analizar de qué manera la interactividad compromete este proceso de producción y de recepción de la historia que el productor pretende transmitir al jugador. En este sentido, pensamos que la TeSWeST es una herramienta con unas prestaciones que pueden resultar oportunas para llevar a cabo este análisis. Se trata de un recurso desarrollado en el ámbito de la lingüística textual, que fue diseñado para abordar los textos en lengua natural, pero cuya capacidad de

análisis en el nivel sintáctico, semántico y pragmático puede resultar reveladora si es aplicada a medios que se construyen sobre otros tipos de lenguajes.

La TeSWeST, propuesta por János Sándor Petöfi (1978), es un modelo teórico semiótico que considera el carácter sintáctico, semántico y pragmático de los textos en lengua natural y que nos permite explicar los procesos de producción y de recepción de estos textos⁷. Francisco Chico Rico (1988) recoge y sintetiza todo el desarrollo de este modelo teórico y de las diversas ampliaciones que se han ido aplicando sobre él. La primera versión de la TeSWeST se constituyó sobre tres componentes: el de semántica del mundo (contextual y extensional), el de gramática del texto (cotextual e intensional) y el de léxico que, organizados bidireccionalmente, permiten explicar los procesos de producción y de recepción de un texto. Tomás Albaladejo (1981; 1982; 1983) amplió este modelo al añadirle dos componentes más que engranan con los propuestos por Petöfi: un componente de representación (TeSWeST ampliada I), que explica y permite tanto al emisor del texto lingüístico como a su receptor representar los resultados del proceso de recepción y de producción del texto, y un componente de pragmática textual (TeSWeST ampliada II), que explica y posibilita que el proceso de comunicación lingüística tenga lugar. Los componentes iniciales y los propuestos en las dos ampliaciones se ensamblan en el modelo teórico de la siguiente manera:

El componente de pragmática textual, que recibe el nombre en la teoría de «componente de primer grado de pragmática textual» (C1PT), integra dos subcomponentes de segundo grado: el «componente de segundo grado de producción textual» (C2PrT) y el «componente de segundo grado de recepción textual» (C2ReT), que explican y permiten el conjunto de procesos que utilizan el productor y el receptor, respectivamente, para producir y recibir y comprender el texto en lengua natural. Estos dos componentes (C2PrT y C2ReT) contienen otros tres subcomponentes (componentes de tercer grado): el «componente de tercer grado de extensión textual» (C3ET), el «componente de tercer grado de intensión textual» (C3IT) y el «componente de tercer grado de léxico» (C3L) (Chico Rico, 1988: 31-34)

El primer componente (C3ET) explica y da lugar a los procesos que utiliza el productor del texto lingüístico para construir o adoptar un «modelo de mundo» (MM) y seleccionar sobre él los elementos semántico-extensionales que le interesa comunicar. Esta

⁷ Si bien Petöfi no considera en la propuesta de su modelo el componente de la pragmática de forma explícita, Chico Rico apunta que la dimensión pragmática es inherente al mismo modelo y rescata en su texto una cita en la que el mismo Petöfi reconoce que no podemos separar los parámetros pragmáticos de otros parámetros incluidos en su teoría del lenguaje (Chico Rico, 1988: 32).

selección es la que denominaremos «estructura de conjunto referencial» (ECR) y es el resultado de comparar la información de la «estructura de sentido» con el «modelo de mundo» construido y adoptado⁸. El C3ET también permite y explica los procesos que sigue el receptor al construir o adoptar el modelo de mundo sobre el que el productor ha constituido el texto. Por ello, incluye otros dos subcomponentes (que llamaremos, de cuarto grado): el «componente de cuarto grado de constitución de modelo de mundo» (C4MM) — que explica y posibilita el proceso que sigue el receptor para construir o adoptar el modelo de mundo que integra el texto en lengua natural—; y el «componente de cuarto grado de constitución referencial» (C4CR), que explica y favorece el proceso que sigue el receptor para construir la (ECR)⁹ (Chico Rico, 1988: 34- 38).

El segundo componente (C3IT) explica y da lugar a los procesos que sigue el productor para construir la «base textual» (BT) y la «manifestación textual lineal» (MTL). La BT es la organización textual subyacente que integra 1) las informaciones sintáctico-semánticas que se corresponden con la ECR y que constituyen la «estructura de sentido» (ES) del texto y 2) la información de ordenación que enlaza la ES con la MTL. Este enlace da lugar al «mecanismo transformativo ordenador» (MTO). La MTL es el producto resultante: la estructura superficial del «texto en lengua natural» (TLN) (compuesto por la MTL y por la BT). El C3IT, asimismo, integra dos subcomponentes más, que consideraremos «componentes de cuarto grado»: el «componente de cuarto grado de proyección» (C4P) — que permite y explica cómo el receptor construye el MTO— y el «componente de cuarto grado de constitución sintáctica» (C4CS) —que permite y explica el proceso que sigue el receptor para construir la ES, basándose en la aplicación del MTO a la MTL— (Chico Rico, 1988: 38 – 39).

El tercer componente (C3L), explica y posibilita los procesos que sigue el productor para incluir en la ECR construcciones léxicas de carácter semántico-extensional, que son explicaciones léxicas construidas sobre valores lógicos a partir de las que el productor del

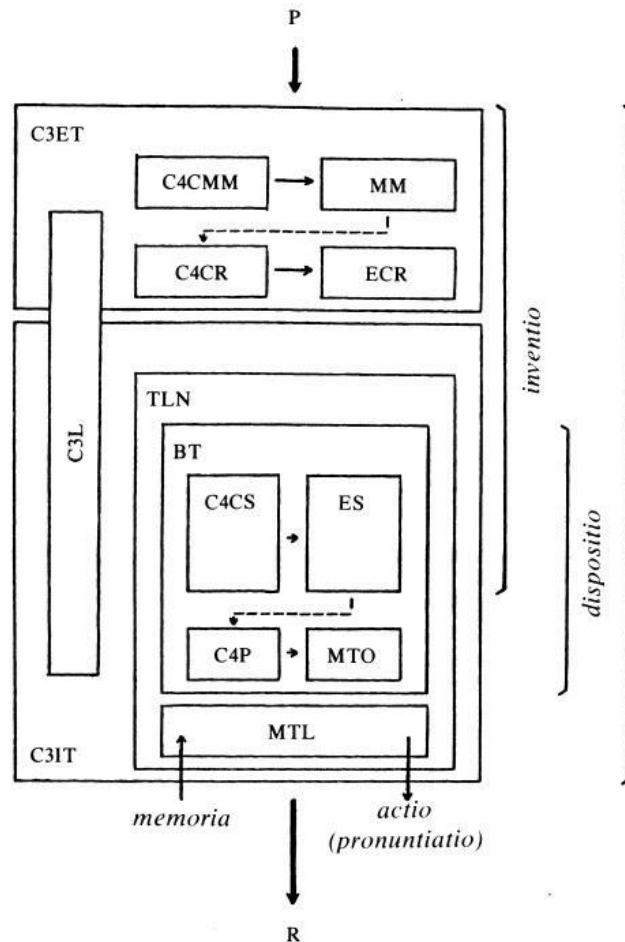
⁸ «En la dimensión direccional de síntesis, la estructura de conjunto referencial, que constituye la organización semántico-extensional del conjunto de seres, estados, procesos y acciones expresables por el texto de lengua natural, es construida por el productor con la activación del componente de cuarto grado de constitución referencial, el cual opera guiado por las informaciones contenidas en el modelo de mundo (MM), que constituye el conjunto de reglas semántico-extensionales por las que debe regirse la estructura de conjunto referencial y que es construido o adoptado gracias a la actividad del componente de cuarto grado de constitución de modelo de mundo» (Chico Rico, 1988: 37).

⁹ Durante la recepción, el receptor construye la ECR a través de la activación del C4CR: gracias a él puede «confrontar con las reglas semántico-extensionales que forman el modelo de mundo construido o adoptado» a través de la actividad del C4MM (Chico Rico, 1988: 38).

texto elabora el MTO de la BT (explicada en el párrafo anterior), gracias al que construye la MTL, que, recordemos, es la estructura superficial del TLN.

Toda esta descripción puede visualizarse de forma sintética en esta figura:

Figura 1. Referencia: Chico Rico, 1988: 47



Asimismo, cabe destacar que, tal y como apunta Chico Rico, ninguna de estas operaciones explicadas se aplican, en la práctica, de forma sucesiva, tal y como han sido descritas aquí. Dice Chico Rico:

en la realidad de la comunicación lingüística todas las operaciones que en ella intervienen son parcial o totalmente simultáneas. Nuestra imprescindible presentación de forma compartimentada responde a la consideración teórica de las mismas y a la imposibilidad de explicar correctamente desde esta perspectiva tan complejos fenómenos de modo sincrónico (Chico Rico, 1988: 39-40).

El desarrollo de este modelo teórico desgana de una forma minuciosa los diferentes mecanismos que componen el proceso de comunicación de cualquier texto en lengua natural, sea o no literario, y ha sido aplicado con frecuencia para entender el proceso de producción y de recepción de obras literarias, muchas de ellas de carácter narrativo. Ahora bien, ¿qué ocurre cuando analizamos desde este modelo, construido en torno a las posibilidades del lenguaje natural, un texto interactivo que se configura desde el lenguaje audiovisual? Este mismo ejercicio podría realizarse aplicando el modelo teórico a un producto cinematográfico pero, en nuestro caso, hemos decidido centrarnos en el medio del videojuego —concretamente, del videojuego que hemos denominado «nuclearmente narrativo»—, pues hemos puesto nuestro foco de atención, precisamente, en las consecuencias que tiene la interacción (como característica connatural al videojuego, ausente en la literatura y el cine) en la producción y recepción del argumento narrativo que comunican este tipo de textos.

Según nuestras hipótesis, la naturaleza interactiva del medio del videojuego puede introducir cambios significativos y decisivos en el proceso de producción y de recepción de la narración y esto, a su vez, puede alterar el funcionamiento de algunos de los componentes del modelo de la TeSWeST. Estos cambios son más o menos significativos dependiendo de si el texto interactivo en lenguaje audiovisual que consideramos es un «videojuego nuclearmente narrativo de argumento lineal» o un «videojuego nuclearmente narrativo de argumento no lineal»¹⁰. Veamos cómo se aplica la TeSWeST a estos dos tipos de videojuegos nuclearmente narrativos y qué variaciones supone sobre el modelo teórico la inclusión de la interactividad en ambos casos.

2.1 INTERACTIVIDAD Y NARRACIÓN EN LOS VIDEOJUEGOS NUCLEARMENTE NARRATIVOS DE ARGUMENTO LINEAL

Cuando hablamos de videojuegos nuclearmente narrativos de argumento lineal, nos referimos a videojuegos centrados en el desarrollo de una sola narración, que es transmitida de manera lineal (es decir, que acontece en una sola dirección): se proponen una serie de retos interactivos sucesivos al jugador que, imbricados con ciertos recursos cinematográficos,

¹⁰ Proponemos esta distinción entre videojuegos de argumento lineal y videojuegos de argumento no lineal sin ánimo de establecer una clasificación decisiva y atendiendo exclusivamente a las definiciones y diferencias que se han extendido y popularizado en las últimas décadas, de manera general, entre los jugadores.

conducen al receptor al único final de la historia. El jugador está obligado a superar sucesivamente cada uno de los eventos interactivos que propone el videojuego si quiere conocer el desenlace de los acontecimientos. En estos videojuegos, existen dos tipos de contenido audiovisual diferenciados: los eventos interactivos¹¹, que son los retos que el jugador debe superar, y las cinemáticas no interactivas, que son escenas cinematográficas que proponen avances importantes en la acción narrativa y que conducen todo el decurso de los hechos principales. Normalmente, el jugador accede a estas cinemáticas conforme supera, de forma sucesiva, los retos interactivos. Algunos ejemplos paradigmáticos que encajan en esta tipología son *Metal Gear Solid* (1998; 2001; 2004; 2008; 2015), *Tom Clancy's Splinter Cell* (2002; 2004; 2005; 2006; 2010; 2013), *Uncharted* (2007; 2009; 2011; 2016) o *The Last of Us*.

No obstante, cabe destacar que el avance tecnológico permite, cada vez más, imbricar el contenido cinematográfico no interactivo con los eventos interactivos, de manera que ciertos videojuegos de esta octava generación de consolas ya no presentan distinciones estructurales evidentes entre cinemáticas y retos¹².

Aplicar la TeSWeST a este tipo de videojuegos narrativos nos va a permitir conocer más de cerca su funcionamiento como constructo textual, entender qué papel adquiere la interactividad dentro de los eventos que proponen retos que el jugador debe superar para conocer el desenlace de la historia y valorar su impacto en el proceso de producción y de recepción de la narración.

Lo primero que debemos recordar antes de aplicar el modelo teórico es que ya no estamos ante un texto en lengua natural, sino ante un texto transmitido con un lenguaje audiovisual (más tarde consideraremos la intervención de la interactividad). Esto condiciona, directamente, el C3IT y el C3L. En cuanto al C3IT, observamos que los procesos por los que se constituye la BT son diferentes: la información sintáctico-semántica que configura la ES ya no se produce con los recursos de la sintaxis lingüística, sino de la audiovisual (en la forma en la que la emplea la cinematografía) y el MTO que organiza esa información también opera adaptándose a los recursos sintácticos de ese mismo lenguaje audiovisual. Esto afecta a ambos componentes de cuarto grado (C4P y C4CS) y condiciona, por tanto, la recepción

¹¹ Llamamos «evento interactivo», en el contexto de estos videojuegos narrativos, a las secuencias de contenido de carácter lúdico-narrativo, en las que se insertan retos interactivos que el jugador debe superar para avanzar en su recepción del videojuego.

¹² El videojuego nuclearmente narrativo, en general, sea cual sea su tipología, encamina algunas de sus aspiraciones a ofrecer un producto interactivo que funcione como un todo capaz de suscitar una experiencia narrativa inmersiva muy distinta a la que es alcanzable para otros medios.

del texto, pues el jugador ha de adecuarse a estos nuevos recursos sintácticos audiovisuales (empleados, insistimos, con estructuras parecidas a las que usa el cine) y a su ordenación en el producto para comprender la ES que integra lo que antes llamábamos «texto en lengua natural» (TLN) y que ahora es un «texto en lenguaje audiovisual» (TLA), el cual resulta en una MTL. El tercer componente (C3L) también sufre cambios, pues las explicaciones léxicas de carácter semántico-extensional, construidas sobre valores lógicos, tienen que adaptarse, asimismo, a los parámetros del lenguaje audiovisual. En resumidas cuentas: todo el C3IT y C3L deben adecuarse para acoger las estrategias expresivas de nuevo lenguaje, que es de naturaleza audiovisual.

Ahora bien, aclarada esta premisa y sin ánimo de ofrecer más detalle acerca de estos cambios, hay que considerar algo importante: no estamos sólo ante un texto configurado con un lenguaje audiovisual, sino ante un texto configurado con lenguaje audiovisual y de carácter interactivo. ¿Qué papel juega, entonces, la interactividad en el proceso comunicativo del videojuego nuclearmente narrativo de argumento lineal y qué modificaciones aplica sobre modelo teórico? En el caso de este tipo de videojuegos, el componente interactivo afecta de forma muy limitada, pues sólo condiciona el desarrollo del C3IT y del C3L. La explicación es la siguiente: la interactividad tiene, únicamente, un papel accesorio y complementario dentro del desarrollo narrativo de estos videojuegos lineales y no otorga al jugador la posibilidad de establecer una comunicación bidireccional con el texto y de, por lo tanto, introducir variaciones sobre el argumento narrativo.

Esto significa que aunque el jugador necesita interactuar con el mundo, con los objetos y con los personajes que se integran en él para superar los distintos retos que le plantean los diversos eventos, esta interacción está limitada a un número de posibilidades muy reducidas que, a fin de cuentas, sólo le ofrecen al receptor la opción de encontrar la única manera existente de resolver los diferentes conflictos para disfrutar de la siguiente cinemática. De hecho, aunque algunos de estos videojuegos de la octava generación de consolas (como *The Last of Us* o *Uncharted 4* (2016)) parecen, a simple vista, ofrecer al jugador espacios virtuales complejíssimos, trabajados con mucho detalle, en los que, aparentemente, es posible interactuar con cientos de objetos y recorrer escenarios vastísimos, lo cierto es que esto es una ilusión: el jugador sólo puede conducir al protagonista principal por una ruta y únicamente puede interactuar con un número limitado de objetos y de personajes dentro de este espacio articulado en forma de camino que el receptor debe seguir —siempre hacia delante, muchas veces sin posibilidad de retroceder— hasta activar la siguiente cinemática

que avance el contenido narrativo. Estas limitaciones interactivas le han valido al videojuego lineal muchas críticas, entre ellas, la de «videojuegos pasilleros».

Por tanto, la interacción que propone el videojuego nuclearmente narrativo lineal, como texto audiovisual interactivo, sólo incide, dentro del esquema de producción y de recepción, en el plano intensional y en el léxico. Esta interacción limitada compromete los procesos que articulan la BT y, por tanto, afecta a la ES del producto. La información semántico-sintáctica que configura esta ES tiene que adaptarse, no sólo a la sintaxis audiovisual, sino también a una sintaxis interactiva que permita al jugador establecer un intercambio de información con el entorno ficcional virtual y actuar sobre los seres, estados, procesos y acciones que tienen lugar en él. La interactividad, por tanto, también incide en el MTO, ya que condiciona la ordenación y estructuración del texto para facilitar la interacción del jugador. La interactividad afecta, especialmente, a los componentes de cuarto grado (C4P y C4CS), pues condiciona el papel del receptor, quien tiene una participación activa en los diferentes procesos que se llevan a cabo en el plano intensional. No obstante, esta participación no compromete la información narrativa que los productores buscan transmitir, porque los cambios que puede realizar el receptor interactuando con el entorno virtual no modifican la historia que se pretende contar. Asimismo, es destacable que las características interactivas de estos videojuegos también inciden en el C3L, pues las explicaciones léxicas semántico-extensionales se ven obligadas a abarcar la capacidad interactiva de este lenguaje audiovisual.

En definitiva, los videojuegos nuclearmente narrativos lineales construyen un «texto interactivo en lenguaje audiovisual» (el TLN pasaría a ser TILA), que resulta en una «manifestación textual lineal interactiva» (MTLI). El receptor —que en este caso es un jugador— recibe el texto interactivo audiovisual en su complejidad y participa de manera activa en los procesos y operaciones que configuran el plano intensional de este texto. Sin embargo, esta interacción es muy limitada y no repercute en ningún cambio significativo en la información que interesa comunicar: el jugador puede interactuar con el mundo virtual y con los seres, estados y procesos que lo integran, pero sus acciones no introducen variaciones en la historia que se transmite. Esto significa, por tanto, que la interacción no tiene incidencia en la narración de estos juegos. De hecho, como ocurre en la literatura o el cine, estamos ante una plasmación virtual de una ECR limitada sólo a los espacios, seres, estados, procesos y acciones ficcionales sobre las que se construye la sucesión de hechos que interesa comunicar en la narración. Todo ello explica que estos videojuegos sólo intensionalicen en

la virtualidad espacios diseñados de forma muy limitada, cuya estructura recuerda a la de un pasillo: sólo se puede avanzar, espacialmente, por ellos en una sola dirección y el jugador únicamente puede interactuar con los personajes y objetos imprescindibles en la narración y realizar las acciones necesarias para avanzar el argumento que se transmite. El receptor puede acceder a esa ECR a través de la serie de mecanismos que se integran en la BT, en los que tiene cierta participación, gracias a la interacción.

Por consiguiente, es oportuno concluir que la participación activa del receptor en estos textos interactivos audiovisuales no supone ningún cambio en la información (y por tanto en la historia narrativa) que al productor le interesa comunicar, por lo que el jugador del videojuego nuclearmente narrativo de argumento lineal sigue siendo, en esencia, un receptor pasivo de la narración. Es decir: la comunicación de la narración entre el texto y el receptor sigue siendo unidireccional porque las limitaciones del componente interactivo no permiten al receptor intérprete realizar un intercambio comunicativo con el texto interactivo audiovisual que produzca cambios en la historia que se busca contar. Por tanto, el papel del jugador de un videojuego nuclearmente narrativo de argumento lineal es muy similar al papel del receptor de un texto literario o cinematográfico, con la salvedad de que la naturaleza interactiva del producto le facilita una experiencia inmersiva fundamentada en la falsa ilusión de disponer de poder para intervenir en el desenlace de los acontecimientos con sus decisiones. Es un receptor-espectador.

Así pues, la interactividad, en el videojuego nuclearmente narrativo lineal, tiene un papel accesorio y complementario, muy limitado respecto a la narración que plantean estos productos: está puesta al servicio de favorecer la inmersión narrativa del receptor y de generar la falsa apariencia de que éste participa de forma activa en la resolución de conflictos a través del planteamiento de diversos retos interactivos que debe superar y con los que disfrutará, también, de una experiencia lúdica.

2.2 INTERACTIVIDAD Y NARRACIÓN EN VIDEOJUEGOS NUCLEARMENTE NARRATIVOS DE ARGUMENTO NO LINEAL

Muy diferente es la incidencia de la interactividad sobre la narración y sobre la transferencia comunicativa en el caso de los videojuegos nuclearmente narrativos de argumento no lineal. Popularmente, se consideran videojuegos narrativos no lineales aquellos que centran toda su estructura en el desarrollo de una o varias narraciones que no son

transmitidas de manera lineal (es decir, que no acontecen en una sola dirección) y cuyo componente interactivo está enfocado a la toma de decisiones por parte del receptor que, adelantamos, en este caso sí dispone de cierto poder y libertad para intervenir de manera activa en el desarrollo y el desenlace de los acontecimientos ficcionales.

Existen varios tipos de videojuegos nuclearmente narrativos de argumento no lineal, muy distintos entre sí. Vamos a distinguir dos: los que hemos decidido llamar «videojuegos de argumento multiforme» y los «videojuegos tipo *sandbox*».

2.2.1 VIDEOJUEGOS DE ARGUMENTO MULTIFORME

Entendemos como «videojuegos de argumento multiforme» obras como las de Telltale Games, tales como *The Walking Dead* (2012), *The Wolf Among Us* (2013-2014), *Game Of Thrones* (2014-2015) —entre otras—, que han sido descritas como aventuras gráficas, o productos como *Heavy Rain* (2010), *Until Dawn* o *Detroit: Become Human* (2018), a los que comúnmente se les clasifica como dramas interactivos. No obstante, creemos que ninguna de estas dos denominaciones nos resulta útil, pues diferencian entre sí videojuegos que, si bien se fundamentan sobre diseños técnicos muy diferentes, comparten un mismo diseño narrativo. Atendiendo a las características de este diseño narrativo —que, según nuestras hipótesis, tiene sus raíces en la organización hipertextual—, hemos adoptado de Janet Murray (1999) la denominación «argumento multiforme» para elaborar una definición. Se trata de un concepto que la autora utiliza para definir aquellos trabajos que contienen historias en las que se propone una única situación (argumento) con múltiples variaciones excluyentes entre sí. Es decir, son obras construidas sobre una narración fragmentada que converge en diversas posibilidades de lectura (Murray, 1999: 49). Creemos que esta definición es representativa del aparato narrativo de todos estos videojuegos que, si bien se fundamentan sobre distintas realizaciones técnicas, sí comparten un mismo sistema de narración: todos ellos desarrollan una narración fragmentada en diversas posibilidades y ramificaciones excluyentes entre sí, que se configuran en eventos interactivos (normalmente de una forma muy cinematográfica). El jugador es quien, a través de la interacción con estos eventos, debe escoger entre las distintas posibilidades. A partir de sus elecciones, la historia se compone con una selección de las distintas opciones que propone esa ramificación. El receptor, por tanto, puede disfrutar sólo de uno de los finales posibles para el argumento narrativo y el resto quedan, necesariamente, excluidos.

El videojuego nuclearmente narrativo no lineal de argumento multiforme plantea un argumento narrativo ramificado en múltiples posibilidades para favorecer que las decisiones y las acciones del jugador, a través de la interactividad, puedan condicionar la resolución de la historia que se plantea. El jugador de estos productos tiene poder de decisión real sobre la historia que se cuenta, a diferencia de en los videojuegos nuclearmente narrativos de argumento lineal. En este caso, la interacción también conduce al receptor a una cinemática resolutive, pero las decisiones que éste toma y sus acciones en los eventos interactivos determinan cuál, de entre todas, es la siguiente cinemática resolutive. La historia, por consiguiente, se configura a través de la elección entre las diversas opciones que plantean los eventos interactivos, muchas veces integrados de una forma muy orgánica en las mismas cinemáticas.

Si aplicamos la TeSWeST, observamos que el jugador de un videojuego narrativo de argumento multiforme (a diferencia del jugador de un videojuego nuclearmente narrativo lineal) tiene, gracias a la interactividad, la posibilidad de entablar con el texto interactivo narrativo audiovisual un intercambio de información bidireccional. Es, en particular, esta configuración de la interactividad en los procesos que componen el C3IT del texto interactivo narrativo audiovisual lo que hace posible que las decisiones del jugador condicionen la narración que se transmite. Esto implica cambios decisivos en el C4P y en el C4CS: el jugador ya no sólo construye el MTO y la ES para interpretarla, sino que tiene poder para introducir cambios en ella. Por tanto, el receptor no sólo ha de adaptarse al lenguaje audiovisual, sino también a las nuevas posibilidades de actuación que le facilita la interactividad respecto a él. El texto plantea al jugador diferentes opciones que activan distintas posibilidades narrativas y el jugador, en función de la interpretación que progresivamente realiza sobre la narración (poco a poco conoce a los personajes y los sucesos), comunica al texto qué opción, de entre todas, le parece la más adecuada (elige una posibilidad, por ejemplo, imaginando qué haría determinado personaje). El texto, teniendo en cuenta la elección del jugador, muestra las consecuencias de esa elección en la narración y plantea una nueva situación sobre la que el receptor —que tiene ya un papel activo que le convierte en co-productor— debe elegir. Por consiguiente, la estructura superficial del TILA ya no es una «manifestación textual lineal interactiva» (MTLI), sino una «manifestación textual no lineal interactiva» (MTNLI): es el receptor quien, a través de su participación interactiva, construye la linealidad del texto con sus elecciones, pero, para ello, tiene que

escoger previamente entre varios caminos que se le anuncian simultáneamente en la escena, de una forma no lineal y no sucesiva.

No obstante, hay que destacar que el jugador sólo puede decidir entre un número de posibilidades muy limitadas y ya prefijadas con anterioridad en el texto interactivo audiovisual. La obra prevé unos cuantos argumentos que pueden entrecruzarse entre sí y el receptor sólo puede actuar dentro de estas previsiones narrativas. Ahora bien, lo que limita verdaderamente la actuación del jugador no es tanto esto como el hecho de que la intensionalización del mundo virtual se realiza, de nuevo, sobre una ECR que sólo incluye los seres, estados, procesos, acciones, espacios estrictamente necesarios para comunicar las múltiples (y limitadas) derivas que puede tener la narración. De hecho, dependiendo del videojuego en concreto, la intensionalización en la virtualidad de la ECR puede ser todavía más limitada que en el caso de los videojuegos narrativos de argumento lineal, pues, por ejemplo, algunas de estas obras ni siquiera permiten al receptor interactuar con un entorno virtual (a pesar de que este entorno sea sólo un «pasillo» unidireccional) sino que, directamente, le obligan a decidir entre tres o cuatro opciones narrativas que aparecen anunciadas con un rótulo en la pantalla. Además, también hay que considerar el hecho de que, con estas elecciones, el jugador sólo accede a una selección aún más restringida de toda la información de la ECR que es intensionalizada, pues escoger entre una posibilidad u otra implica excluir necesariamente otras que, como decimos, el videojuego contempla.

Este análisis nos permite concluir que en el videojuego nuclearmente narrativo no lineal de argumento multiforme la función del componente interactivo está más allá de ser un accesorio que facilita una inmersión narrativa fundada en la ilusión de que el receptor-espectador es quien construye la historia que se cuenta. En este caso, la interactividad está al servicio de favorecer la libertad de actuación del jugador y de que sus decisiones y sus acciones determinen continuamente la resolución de la narración. No obstante, esta libertad es muy restringida y está limitada a la elección de una serie de posibilidades ya previamente contempladas en el texto interactivo audiovisual. Sigue tratándose, por tanto, de una libertad conducida, guiada o, como Víctor Navarro Remesal apunta, una «libertad dirigida» por los productores de la obra (Navarro Remesal, 2012: 23). Muchas veces, este sistema ni siquiera permite al jugador interactuar con un entorno virtual, ni con objetos o personajes: la función del receptor se limita a escoger entre diversas opciones narrativas a través de la selección de

una posibilidad que aparece anunciada, escrita en lengua natural, en un cuadro de texto¹³. Por tanto, la interactividad favorece, en este caso, un intercambio de información narrativa bidireccional entre el texto interactivo audiovisual y el receptor, que ya no es sólo un receptor-espectador, sino que también tiene una responsabilidad co-creadora respecto al texto (sin sus decisiones, la narración no puede avanzar). Sin embargo, en este caso, se trata de una libertad de actuación y de decisión sometida a un alto grado de control.

2.2.2 VIDEOJUEGOS *SANDBOX*

Los *sandbox*, como videojuegos no lineales, proponen, en cambio, un sistema de narración interactiva muy diferente al de los videojuegos narrativos no lineales de argumento multiforme, en el que, como veremos, el receptor co-productor tiene mucha más libertad de decisión y de actuación gracias al componente interactivo. No obstante, previamente a observar la incidencia de este componente interactivo sobre la narración, hemos de explicar qué es un *sandbox*:

Popularmente, se ha llamado *sandbox*¹⁴ a los videojuegos narrativos no lineales que construyen vastos espacios virtuales ficcionales (suelen llamarse «mundos abiertos») en los que se incluyen, generalmente, múltiples argumentos narrativos que pueden desarrollarse de manera independiente, de forma paralela o cruzada, con otros argumentos narrativos. Estos espacios están repletos de seres, estados, procesos, acciones (personajes, objetos, eventos...) en torno a los que se articulan estas múltiples narraciones, dispuestas con escasa linealidad, pero con orden.

Las narraciones suelen estructurarse en lo que comúnmente se ha denominado «sistemas de misiones»: interactuar con ciertos personajes, espacios, objetos o situaciones desencadena en estos videojuegos un evento interactivo narrativo que propone al jugador una serie de retos imbricados con cinemáticas. A medida que el jugador resuelve estos retos, nuevos eventos interactivos narrativos aparecen dentro del mundo plasmado (relacionados

¹³ Muchos de los videojuegos narrativos de argumento multiforme desarrollados en esta última generación de consolas ya superan esta restricción y, si bien siguen integrando esta mecánica de elección entre cuadros de diálogo, también proponen espacios virtuales (restringidos y «pasilleros», eso sí) que el jugador puede explorar y con los que es posible interactuar. Un ejemplo pueden ser obras como *Until Dawn* o *Detroit: Become Human*.

¹⁴ El término «*sandbox*», aplicado de forma metafórica al videojuego, encuentra su origen en inglés en la denominación de los areneros infantiles. Estos areneros proponen a los niños un espacio delimitado y controlado dentro del que pueden llevar a cabo sus actividades lúdicas interactuando con los juguetes o con otros niños con relativa libertad. La idea básica de este término se aplica a este tipo de videojuegos.

o no con los anteriores) y el jugador debe ir completándolos libremente, en el orden que considere oportuno, hasta alcanzar el desenlace narrativo del videojuego. El receptor también tiene la opción de dejar algunos sin completar, y esto es posible porque los eventos interactivos no están programados con serialidad. Estas «misiones» —o eventos narrativos interactivos— pueden ser, generalmente, de dos tipos: principales o secundarias.

Las misiones principales acontecen con una cierta linealidad y, a veces, tienen una estructura similar a la de los eventos interactivos narrativos del videojuego nuclearmente narrativo de argumento lineal. La diferencia es que están ubicadas en un espacio virtual abierto (no en un espacio acotado en el que sólo se puede avanzar con unidireccionalidad) y esto, como veremos, aumenta la libertad del jugador a la hora de interactuar con el entorno para resolver los retos que éstas proponen. Generalmente, si el jugador desea conocer la trama narrativa principal del videojuego, debe completar todos los eventos interactivos narrativos que la componen para llegar al final.

Las misiones secundarias, en cambio, pueden ser de múltiples naturalezas. Generalmente, su realización es opcional para el jugador, así como el orden en el que éste puede completarlas. Suelen proponer retos interactivos de carácter narrativo que completan la historia principal o que explican, con más detalle, las particularidades del universo ficcional en el que se sitúa la narración (contexto, pasado, personajes, objetos...): llenan lo que, en Teoría literaria, Wolfgang Iser (1987) llama «lugares de indeterminación». Muchas de las historias que se desarrollan en las misiones secundarias se entrecruzan entre sí, otras interfieren en la narración principal del videojuego, otras se desarrollan de manera paralela al resto de contenido narrativo y empiezan y terminan sin incidir en otro argumento... Las posibilidades son muchas y variadas.

Además, cabe destacar que, en los últimos tiempos, el videojuego *sandbox* ha tratado de exprimir las enormes opciones de su diseño interactivo para explorar nuevas maneras de conjugar los recursos audiovisuales. Su propuesta de «mundo abierto», basada en la construcción de un espacio virtual de manera detallada, posibilita nuevas concreciones narrativas en las que lo cinematográfico engrana con increíble fluidez con las mecánicas interactivas, las cuales favorecen, como veremos, una libertad de actuación y de decisión que puede llevar al jugador a una experiencia narrativa inmersiva muy particular.

Asimismo, tenemos que considerar que la categoría *sandbox* es efectiva para explicar la manera en la que se dispone el contenido narrativo interactivo de muchos juegos con planteamientos y diseños técnicos que difieren en ciertos puntos: con el término «*sandbox*»

podemos englobar y explicar, desde juegos como *Grand Theft Auto V* (2013); *Skyrim* (2011); *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015); *Horizon Zero Dawn*; *Red Dead Redemption II* o *Days Gone* (2019), hasta videojuegos MMORPG como *World of Warcraft* (2004-¿?) o *Guild Wars 2* (2012). Si bien muchos de ellos presentan diseños distintos que integran mecánicas lúdicas diferentes, lo cierto es que, en menor o mayor grado, todos ellos plantean un espacio virtual interactivo ficcional e integran en él múltiples eventos interactivos encadenados en los que se desarrollan distintos argumentos narrativos¹⁵

Ahora bien, ¿qué impacto tiene el componente interactivo en la narración que proponen estos videojuegos y cómo afecta al proceso de producción y de recepción de estas obras? Vamos a aplicar el modelo teórico de la TeSWeST a estos productos.

La TeSWeST nos permite observar que la primera distinción importante entre los videojuegos nuclearmente narrativos de argumento no lineal tipo *sandbox* y de argumento multiforme es que la libertad interactiva del jugador no sólo se considera desde el plano intensional, sino también desde el extensional, y en esto radica su principal diferencia: estos videojuegos plantean una ECR atendiendo, en primer lugar, no a las narraciones que se busca transmitir, sino al mundo imaginario ficcional en el que esas narraciones van a tener lugar. Este giro en los procesos extensionales responde a la voluntad del productor de dotar al receptor, a través de la interacción, de una mayor libertad a la hora de relacionarse interactivamente con el producto y de participar en la construcción de las diferentes narraciones.

Como decimos, esta voluntad implica, necesariamente, un cambio en los procesos que se integran en el plano extensional (C3ET): los productores del texto interactivo en lenguaje audiovisual adoptan o construyen un modelo de mundo (MM), como en los casos anteriores y como ocurre en el ámbito literario y cinematográfico. No obstante, la selección de elementos semántico-extensionales que los productores van a hacer, en esta ocasión, es mucho mayor para poder otorgar al jugador herramientas interactivas que le permitan relacionarse con mayor libertad con el entorno virtual y con las narraciones que éste integra. Es decir, en este caso, se crea una estructura de conjunto referencial (ECR) vastísima que no

¹⁵ En este sentido, videojuegos como *Minecraft* quedarían, a nuestro entender, fuera del concepto de *sandbox*. Si bien el videojuego propone un espacio virtual interactivo, se trata de un espacio nuclearmente lúdico que no incluye narración alguna y que no encuentra límites, orden, control ni coherencia, pues, en este caso en concreto, dicho espacio virtual se genera automática, aleatoria e infinitamente a medida que el usuario trata de explorar sus límites. Estos productos parecen limitarse a intensionalizar mundos imaginarios en la virtualidad interactiva.

contiene sólo los seres, estados, procesos y acciones exclusivamente necesarios para configurar las diferentes narraciones audiovisuales interactivas que propone el producto. La ECR incluye una selección de elementos semántico-extensionales suficientes para representar e intensionalizar virtualmente, de manera verosímil, un mundo o universo ficcional o partes de un mundo ficcional con las que el jugador puede interactuar. Esto significa que el jugador ya no tiene que recorrer un pasillo unidireccionalmente y superar los diferentes eventos interactivos sucesivos para conocer la narración. El jugador de *sandbox* puede relacionarse libremente con mundo ficcional virtual intensionalizado con complejidad: tiene la opción de transitar virtualmente por él, de interactuar con sus objetos y sus personajes y de, por supuesto, realizar los múltiples eventos interactivos que se sitúan a lo largo de toda su geografía y que, encadenados en misiones, desarrollan distintos argumentos narrativos. En el plano de la extensión, esta constitución de la ECR va a condicionar el C4CR porque afecta a la construcción que el receptor hace sobre la misma a la hora de interpretar el producto.

Así pues, en este sentido, podemos encontrar entre este tipo de videojuegos, en la virtualidad, intensionalizaciones de espacios imaginarios ficcionales muy ambiciosas: en algunos ejemplos, el receptor puede recorrer virtualmente diversos planetas, continentes, zonas, ciudades, calles o edificios (como es el caso de *World of Warcraft* o de *Guild Wars 2*). Otros videojuegos se limitan a intensionalizar virtualmente una extensión de terreno más acotada (como puede ser una ciudad) de los mundos imaginarios (*Grand Theft Auto V*, *Marvel's Spiderman* (2018)), o unas cuantas extensiones de terreno, como hace, por ejemplo, *Red Dead Redemption II*. Normalmente, los videojuegos que limitan más estas representaciones apuestan por la verosimilitud a través del cuidado en la representación de los detalles que integra el espacio ficcional virtual y en la planificación del modo en el que el jugador interactúa con todos estos pormenores.

Todo esto implica que el jugador de *sandbox* no sólo interactúa con los eventos narrativos interactivos dispuestos sucesivamente en un espacio virtual limitado a estos mismos eventos narrativos. En este caso, el jugador puede interactuar con un espacio virtual ficcional enorme en que encuentra diferentes eventos interactivos narrativos que ha de completar (según su propio orden de preferencia) para conocer las historias principales y secundarias que se integran en él. Esto puede ocurrir, recordamos, gracias a que la ECR se construye de manera muy extensa, ya que no sólo se limita a seleccionar los elementos semántico-extensionales que se busca transmitir en la narración, sino que también contempla

las diferentes formas en las que el receptor puede relacionarse, con total libertad, con esas narraciones. Es de imaginar, por tanto, que esta manera de plantear la ECR del texto en el ámbito extensional va a producir modificaciones en la intensidad textual de estos videojuegos.

Los subcomponentes y procesos que incluyen el C3IT se organizan para intensionalizar esta amplísima ECR sin desconsiderar la libertad interactiva del jugador. La BT opera para constituir la ES, ordenar los distintos elementos (MTO) y dar lugar al «texto interactivo en lenguaje audiovisual» (TILA). En este proceso, además, se ven comprometidos el C4P y el C4CS, puesto que el jugador que construye el MTO y la ES no sólo es intérprete, sino también co-productor en un sentido más amplio que en el caso anterior, ya que la interactividad le va a permitir introducir cambios en el orden de la narración o elipsis (por ejemplo). Además, dependiendo del videojuego, las acciones y las decisiones del jugador pueden determinar el mismo decurso de los hechos narrativos. La estructura superficial resultante del TILA es, por tanto, una «manifestación textual no lineal interactiva» (MTNLI): aunque las diferentes cadenas de eventos interactivos narrativos, en ocasiones, estén ordenadas con una linealidad (a veces el jugador tiene que completar ciertos retos interactivos narrativos para desbloquear los siguientes), lo cierto es que, desde el principio, el receptor tiene a su disposición un espacio virtual que le plantea la posibilidad de realizar múltiples y distintos eventos narrativos interactivos que ya no se presentan de forma lineal, sino que coexisten al mismo tiempo en ese mismo espacio virtual. El jugador debe decidir cuáles jugar y en qué orden hacerlo y, asimismo, también puede, en ocasiones, dejar sin resolver una cadena de eventos interactivos narrativos (o misiones) para realizar otros. Además, muchas de estas cadenas de misiones narrativas plantean varias posibilidades de resolución (tal y como lo hacen los videojuegos no lineales de argumento multiforme, pero, en este caso, permitiendo que el receptor interactúe con el entorno con mayor libertad y sin necesidad de cuadros de texto). Se obliga, pues, al jugador a tomar decisiones que determinan y cambian los hechos de la historia que se busca transmitir¹⁶. Esto implica que el receptor no sólo puede decidir, con libertad, qué hechos narrativos constituyen la obra¹⁷ y en qué orden, sino que

¹⁶ Es, por ejemplo, lo que ocurre en *Red Dead Redemption II*: dependiendo de la moralidad de las decisiones que toma el jugador, el videojuego plantea hasta cuatro finales distintos. Además, las cinemáticas que se implementan a lo largo de la narración y la relación con los distintos personajes varía dependiendo de las decisiones que el receptor tome mientras conduce al protagonista, Arthur Morgan.

¹⁷ Recordamos que el jugador puede, incluso, no completar ciertos eventos interactivos narrativos, sobre todo si éstos forman parte de misiones secundarias.

también tiene cierta libertad para decidir sobre el desarrollo de esos mismos hechos narrativos.

En síntesis, el videojuego nuclearmente narrativo de argumento no lineal tipo *sandbox* construye un TILA con una estructura superficial que configura una MTNLI, al servicio de favorecer una libertad interactiva menos restrictiva, la cual le concede al receptor la posibilidad cooperar en la construcción de la historia que se busca contar. El receptor, en este caso, tampoco es un receptor pasivo. Es un receptor co-creador que participa activamente de la construcción de las distintas narraciones a través de dos mecanismos: 1) decidiendo qué eventos interactivos narrativos experimentará y en qué orden y 2) tomando decisiones (entre una serie de opciones limitadas) durante la realización de esos eventos interactivos, que condicionan el decurso y la resolución de las diferentes historias narrativas. Esto significa que, de nuevo, estamos ante un texto interactivo en lenguaje audiovisual que permite un intercambio comunicativo bidireccional entre el jugador y el texto en cuestión: las decisiones y las acciones del jugador comprometen la narración que éste experimenta. Además, la plasmación tan completa de este universo ficcional en el espacio virtual y las múltiples opciones interactivas que ofrece invitan al jugador a tener una sensación total de libertad y autonomía dentro del entorno. Ahora bien, hay que considerar, asimismo, que aunque los *sandbox* proponen una mayor y más compleja libertad interactiva, esta interacción también está sujeta a límites. Las opciones interactivas, aunque son muchísimo más amplias que en los otros dos géneros vistos con anterioridad, han de restringirse a una serie de posibilidades que el juego está programado para contemplar, por lo que los límites de la libre interacción con el entorno virtual y con sus elementos siguen respondiendo a la dirección (libertad dirigida) del productor, aunque bajo un modelo con una mayor flexibilidad estructural¹⁸, si lo comparamos con los anteriores.

3. SÍNTESIS Y CONCLUSIONES

¹⁸ Tomamos el concepto de «flexibilidad estructural» del trabajo de Víctor Navarro Remesal. La flexibilidad estructural de un videojuego puede ser mayor o menor dependiendo de los caminos posibles que pueden construirse en una partida, sea en un sentido físico, dentro del mundo virtual jugable (como ocurre en el *sandbox*); secuencial, respecto al orden de los argumentos (un ejemplo pueden ser los videojuegos narrativos de argumento multiforme); o rítmico. Es, junto con la avataridad, un factor importante para valorar la libertad dirigida (Navarro Remesal, 2012: 23).

El propósito de este trabajo ha sido, desde el principio, observar la incidencia del componente interactivo inherente al videojuego sobre el proceso de producción y de recepción de la narración que tiene lugar en este medio. Creemos que considerar el videojuego como un artefacto semiótico y utilizar la lingüística textual para aplicar y adaptar el modelo teórico de la TeSWeST a los textos interactivos audiovisuales narrativos ha dado resultados provechosos que arrojan luz sobre la incidencia del componente interactivo en la narración desarrollada en el medio del videojuego.

La primera conclusión que nos deja este análisis es que algunas herramientas de la lingüística textual, como la TeSWeST, pueden adaptarse y utilizarse para explicar artefactos semióticos configurados en otros lenguajes, distintos a la lengua natural, como son el audiovisual (propio del cine) y el audiovisual con particularidades interactivas (propio del videojuego).

La segunda conclusión es que, efectivamente, el componente interactivo connatural al medio del videojuego condiciona el desarrollo de la narración en el proceso de producción y de recepción de los videojuegos nuclearmente narrativos y que la interactividad introduce más o menos variaciones en el proceso dependiendo del tipo de videojuego narrativo del que estemos hablando y, por ende, de la experiencia narrativa que éste quiera producir en el jugador el videojuego en cuestión.

1) Hemos visto que, en el caso de los videojuegos narrativos lineales, la interactividad no tiene apenas incidencia en el proceso de producción y de recepción del texto y que, por ello mismo, el proceso comunicativo que sigue la narración en estos videojuegos es similar al que puede seguir en el medio literario y cinematográfico. Esto ocurre porque estas obras no ponen el foco de atención en favorecer la participación activa del receptor en el argumento narrativo, sino en comunicar este mismo argumento narrativo al receptor. En este caso, la interactividad es accesoria y complementaria respecto a la narración y sólo apoya la inmersión del receptor en el argumento narrativo: a través de los retos lúdicos, se genera la falsa ilusión de que es el jugador quien conduce el personaje protagonista y quien desarrolla la historia con la superación estos retos interactivos. Sin embargo, la realidad es que el intercambio comunicativo que se produce entre el receptor y el texto narrativo audiovisual interactivo es, en mayor medida, unidireccional (como en la literatura y en el cine): el jugador no deja de ser un receptor-espectador pasivo. 2) En cambio, los videojuegos nuclearmente narrativos no lineales de argumento multiforme ponen el foco de atención, no sólo en comunicar un argumento narrativo, sino también en hacer partícipe al receptor del

proceso de producción. En este caso, el componente interactivo juega un papel protagonista y permite al receptor condicionar la narración con sus decisiones. Se crea, por tanto, un intercambio comunicativo bidireccional entre el texto narrativo interactivo en lenguaje audiovisual y el receptor, que ya no es sólo receptor-espectador, sino co-productor de la narración, pues sus decisiones son determinantes para la configuración de la misma. No obstante, hay que considerar que en estos videojuegos el componente interactivo es muy limitado. 3) Caso distinto es el de los videojuegos nuclearmente narrativos de argumento no lineal tipo *sandbox*. Estos videojuegos se centran, no sólo en desarrollar un argumento narrativo y en hacer partícipe al receptor del proceso de producción del mismo, sino también en otorgarle la máxima libertad y autonomía para ello. En esta ocasión, las herramientas interactivas continúan teniendo una función determinante y posibilitan que el jugador determine los acontecimientos, no sólo con sus decisiones, sino también con sus hechos durante su libre interacción por el mundo ficcional que se plasma y que se encuentra lleno de personajes, objetos, eventos... En este caso, los límites de la interactividad son menores y se continúa generando un intercambio comunicativo bidireccional entre el jugador y el texto narrativo interactivo audiovisual, el cual convierte, también, al receptor en un co-productor de la narración.

Cada uno de estos tipos de videojuegos genera, por lo tanto, tres experiencias narrativas que difieren entre sí dependiendo del papel y de las funciones que adquiere el componente interactivo en cada clase de videojuego.

Esto nos conduce, necesariamente, a la tercera y última conclusión: necesitamos nuevas herramientas teóricas y nuevas definiciones revisadas capaces de abordar estas nuevas experiencias narrativas y de contemplar las posibilidades de las propiedades (como la interactividad) inherentes a nuevos medios potencialmente narrativos, como los videojuegos. Éste análisis evidencia que las características connaturales al medio del videojuego (como la interactividad) pueden introducir cambios significativos en el proceso comunicativo de los textos narrativos interactivos audiovisuales capaces de comprometer, entre otras cuestiones, el papel del receptor y de proponer nuevas experiencias narrativas que otros medios, por sus características naturales, no pueden plantear.

Hay que considerar, no obstante, que el videojuego es un medio todavía en desarrollo que sigue en constante evolución gracias al avance tecnológico. Debemos, pues, permanecer al tanto de sus derivas, evitar escorarnos en debates que la propia evolución del medio ha superado por completo y estar dispuestos a reformular y a reconsiderar nuestras



propias propuestas teóricas para poder abordar futuras formas narrativas que, hoy por hoy, todavía son irrealizables.

BIBLIOGRAFÍA

- Aarseth, Espen J. (1997): *Cybertext. Perspectives on ergodic literature*, Baltimore, The Johns Hopkins University Press.
- Albaladejo, Tomás (1981): «Aspectos del análisis formal de textos», *Revista Española de Lingüística*, 11, 1: 117-160.
- Albaladejo, Tomás (1982): «Productores, receptores y procesos en el exterior del modelo de la comunicación lingüística», *Lexis*, 6, 2: 203-212.
- Albaladejo, Tomás (1983): «Componente pragmático, componente de representación y modelo lingüístico textual», *Lingua e Stile*, 18, 1: 3-46.
- Bogost, Ian (2017): «Video Games Are Better Without Stories», *The Atlantic*, en https://www.theatlantic.com/technology/archive/2017/04/video-games-stories/524148/?utm_source=atfb (último acceso: 10/05/2019).
- Bretz, Rudy (1983): *Media for Interactive Communication*, Beverly Hills, Sage.
- Calleja, Gordon (2011): *In-Game: From Immersion to Incorporation*, Cambridge, Massachusetts, The MIT Press.
- Chico Rico, Francisco (1988): *Pragmática y construcción literaria. Discurso retórico y discurso narrativo*, Madrid, Universidad de Alicante.
- Darley, Andrew (2002), *Cultura visual digital: espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación*, traducción al español de Enrique Herrado Pérez y Francisco López Martín, Barcelona, Paidós.
- Dewey, John (2005): *Art as Experience*, Nueva York, Perigee Books.
- Eskelinen, Markku (2001): «The Gaming Situation», *Game Studies*, 1, 1, en <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/> (último acceso: 10/05/2019).
- Frasca, Gonzalo (1999): «Ludology meets narratology: similitude and differences between (video)games and narrative», original publicado en finés como «Ludologia kohtaa narratologian», *Parnasso*, 3. Versión en inglés en <https://ludology.typepad.com/weblog/articles/ludology.htm> (último acceso: 16/05/2019).
- Frasca, Gonzalo (2003): «Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place», trabajo presentado en la Digital Games Research Conference, Utrecht, Países Bajos. Disponible en

- https://ludology.typepad.com/weblog/articles/Frasca_LevelUp2003.pdf (último acceso: 10/05/2019).
- Genette, Gérard (1989): *Figuras III*, traducción al español de Carlos Manzano, Barcelona, Lumen.
- Iser, Wolfgang (1987): «La estructura apelativa de los textos», en Dieter Rall (comp.), *En busca del texto. Teoría de la recepción literaria*, traducción al español de Sandra Franco y otros, México, Universidad Nacional Autónoma de México.
- Harrel, D. Fox; Zhu Jichen (2009): «Agency Play: Dimensions of Agency for Interactive Narrative Design», trabajo presentado en la conferencia Intelligent Narrative Technologies II, Papers from the 2009 AAAI Spring Symposium, Stanford, California. Disponible en <http://www.aaai.org/Papers/Symposia/Spring/2009/SS-09-06/SS09-06-008.pdf>.
- Jensen, Jens (1998), «'Interactivity?'. Tracking a New Concept in Media and Communication Studies», *Nordicom Review*, 19, 1: 185-204.
- Jenkins, Henry (2010): «Game design as narrative architecture», en N. Wardrip-Fruin y P. Harrigan (eds.), *First Person: new media as story, performance and game*, Cambridge, The MIT Press: 118-130.
- Juul, Jesper (1998): «A Clash between Game and Narrative», trabajo presentando en la Digital Arts and Culture Conference, Bergen, Noruega. Disponible en https://www.jesperjuul.net/text/clash_between_game_and_narrative.html (último acceso: 21/10/2019).
- Juul, Jesper (2001): «Games Telling Stories? A brief note on games and narratives», *Game Studies*, 1, 1, en <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/> (último acceso: 10/05/2019).
- Labacanne, Raúl (2010): «¿Qué entendemos por interactividad?», *Red Mervosur de Facultades de Diseño y Arte Multimedial. Terceras Jornadas Universitarias*, Área Transdepartamental de Artes Multimediales – IUNA, en https://www.academia.edu/475633/_Qu%C3%A9_entendemos_por_interactividad (último acceso: 10/05/2019).
- Mason, Stacey (2013): «On Games and Links: Extending the Vocabulary of Agency and Immersion in Interactive Narratives», en Hartmut Koenitz, Tonguc Ibrahim Sezen, Gabriele Ferri, Mads Haahr, Digdem Sezen y Güven Çatak (eds.) (2013): *Interactive*
-

- Storytelling. 6th International Conference, ICIDS 2013. Istanbul, Turkey, November 6-9, 2013. Proceedings*, London, Springer: 25-34.
- Navarro Remesal, Víctor Manuel (2012): *Libertad dirigida: análisis formal del videojuego como sistema, su estructura y su avataridad* (Tesis doctoral), Universitat Rovira i Virgili, Tarragona.
- Petőfi, János Sandor; Antonio García Berrio (1978): *Lingüística del texto y crítica literaria*, Madrid, Comunicación.
- Knoller, Noam (2010): «Agency and the art of interactive digital storytelling», en Ruth Aylett, Mei Yui Lim, Sandy Louchart, Paolo Petta y Mark Riedl (eds.) (2010): *Interactive Storytelling. Third Joint Conference on Interactive Digital Storytelling, ICIDS 2010, Edinburgh, UK, November 1-3, 2010. Proceedings*, Berlin, Springer: 264-267.
- Koenitz, Harmut (2018): «What a Game Narrative Are We Talking About? An Ontological Mapping of the Foundational Canon of Interactive Narrative Forms», *Arts. Open Access Journal*, 7(4), 51, en <https://doi.org/10.3390/arts7040051> (último acceso: 10/05/2019).
- Murray, Janet (1999): *Hamlet en la holocubierto. El futuro de la narrativa en el ciberespacio*, traducción al español de Susana Pajares Tosca, Barcelona, Paidós.
- Pérez Latorre, Óliver (2012): *El Lenguaje Videolúdico. Análisis de la significación del videojuego*, Barcelona, Laertes.
- Planells, Antonio J. (2017): *Videojuegos y mundos de ficción. De Super Mario a Portal*, Madrid, Cátedra.
- Rafaëli, Sheizaf (1988): «Interactivity: From new media to communication», en R.P. Hawkins, J.M. Wiemann y S. Pringree (eds.) (1988): *Sage Annual Review of Communication Research: Advancing Communication Science: Merging Mass and Interpersonal Processes*, vol. 16, Beverly Hills, Sage: 110-134.
- Rice, Ronald E. (1984): «New Media Technology: Growth and Integration», en Ronald E. Rice (ed.), *The New Media: Communication, Research and Technology*, Beverly Hills, Sage: 33-54.
- Ryan, Marie-Laure (2004): *La narración como realidad virtual. La inmersión y la interactividad en literatura y en los medios electrónicos*, traducción al español de María Fernández Soto, Barcelona, Paidós.
- Ryan, Marie-Laure (2006): *Avatars of story*, Minneapolis, University of Minnesota Press.

Ruiz Collantes, Xavier (2008): «Juegos y videojuegos: formas de vivencias narrativas», en Carlos. A. Solari (ed.) (2008): *L'homo videoludens: videojocs, textualitat i narrativa interactiva*, Vic, Eumo: 15-52.

SERIES DE TELEVISIÓN

Black Mirror: Bandersnatch (2018): David Slade, Netflix.

LUDOGRAFÍA

Days Gone (2019): SIE Bend Studio.

Detroit Become Human (2018): Quantic Dream.

Game of Thrones (2014-2015): Telltale Games.

God of War (2018): SCE Santa Monica Studio.

Grand Theft Auto V (2013): Rockstar Studios.

Guild Wars 2 (2012): ArenaNet.

Heavy Rain (2010): Quantic Dream.

Horizon Zero Dawn (2017): Guerrilla Games.

Marvel's Spiderman (2018): Insomniac Games.

Metal Gear Solid (1998, 2001, 2004, 2008, 2015): Konami Holdings Corporation.

Minecraft (2009): Mojang AB.

Red Dead Redemption II (2018): Rockstar Studios.

Skyrim (2011): Bethesda Softworks LLC.

Tetris (1984): Alekséi Pázhitnov; Vadim Gerásimov.

The Last of Us (2013): Naughty Dog.

The Walking Dead (2012): Telltale Games.

The Witcher 3: Wild Hunt (2015): CD Projekt RED.

The Wolf Among Us (2013-2014): Telltale Games.

Tom Clancy's Splinter Cell (2002, 2004, 2005, 2006, 2010, 2013): Ubisoft.

Uncharted (2007, 2009, 2011, 2016): Naughty Dog.

Until Dawn (2015): Supermassive Games.

World of Warcraft (2004-¿?): Blizzard Entertainment.



SOBRE LA AUTORA

Gemma López Canicio

Graduada en Español: Lengua y Literaturas por la Universidad de Alicante y Máster en Estudios Artísticos, Literarios y de la Cultura por la Universidad Autónoma de Madrid. Desarrolla su proyecto de tesis doctoral dentro del Programa de Doctorado en Estudios Artísticos, Literarios y de la Cultura de la Universidad Autónoma de Madrid. Para la realización de este proyecto de tesis, disfruta de una beca predoctoral concedida por la Fundación de Promoción a la Investigación José Luis de Oriol – Catalina de Urquijo. Sus principales líneas de investigación son los estudios sobre ficción literaria y sobre narración interactiva digital.

Contact information: Correo electrónico: guncanicio@gmail.com /
gemma.lopezc@predoc.uam.es