

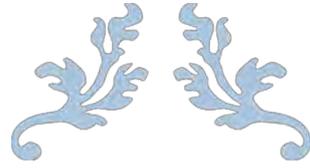
# NUEVAS NARRATIVAS INTERACTIVAS

SU INFLUENCIA EN LA COMUNICACIÓN Y SU REFLEJO  
TANTO EN LA CULTURA COMO EN LA SOCIEDAD

POR  
EDANNA

DIRECTORA DE PROYECTO: TALIA LEBOVITZ LIBEDISNKY





---

# NUEVAS NARRATIVAS INTERACTIVAS

---

Su influencia en la comunicación y su reflejo tanto en  
la cultura como en la sociedad



Por  
EDANNA

Directora de proyecto: Talia Leibovitz Libedisnky

20 DE JUNIO DE 2017

“El hombre cuando pelea es como un niño.  
Pero cuando juega es como un dios...”

*Proverbio chino*

Dedicado a mi pequeña

## ENSAYO

Título. Nuevas narrativas interactivas. Su influencia en la comunicación y su reflejo tanto en la cultura como en la sociedad.

Director/a de proyecto. Talia Leibovitz Libedisnky.



## TEMA

Los nuevos modelos narrativos y su difusión tanto en oriente como en occidente han traído consigo una nueva forma de elaborar, contar y asimilar historias y/o narraciones. Dada la función tan importante que tiene en el desarrollo del ser humano tanto el juego como la creación y consumo de historias, estos nuevos modelos constituyen un nuevo objeto de estudio para muchos investigadores, y de interés general para cualquiera que desee profundizar en este tema.

## RESUMEN (ABSTRACT)

La difusión de nuevos modelos narrativos que permiten la interacción de la audiencia despierta el interés de muchos investigadores, intrigados por los cambios que éstos pueden provocar en la sociedad al entrar a formar parte de sus elementos culturales. Este trabajo surge de ese interés; nace del deseo de tratar de entender cómo afecta a la sociedad, y qué cambios pueden producir en el individuo, a distintos niveles, los avances en la narratología acontecidos en las últimas décadas.

De estos modelos han surgido nuevas alternativas de ocio que, gradualmente, han entrado a formar parte de la cultura de muchas sociedades tanto en oriente como en occidente, aunque no en todas y del mismo modo, por supuesto. Hablamos por supuesto de los videojuegos (los más conocidos), aunque existan otras alternativas —puede que no tan populares pero cuyo interés y demanda va en aumento— como son los juegos de mesa y los juegos de rol de mesa (RPG Pen & Paper). La

mayoría se trata de sistemas de juego cada vez más sofisticados y, aunque no todos, muchos de ellos constituyen nuevos modelos de narración interactiva.

Pero, aun tratándose de un campo muy amplio, este trabajo se centra en estos nuevos modelos narrativos más relacionados con la relativamente nueva cultura del juego<sup>1</sup>. O más bien una subcultura que ha ido cobrando fuerza en las últimas décadas ya que, a pesar de que existen otras formas de narración interactiva (como la existente en el tejido de hipertexto sostenido por tecnologías como la World Wide Web y los sistemas informáticos), sostengo que es en el entorno lúdico donde es más probable<sup>2</sup> que tenga un mayor impacto. Esto es así dada la tendencia del ser humano — rasgo de muchos mamíferos— a utilizar el juego como herramienta de aprendizaje y de construcción de la identidad del individuo (San Martín Alonso, A. 2006; Levis, D. 2005, 2007; Gross, B. 2000; Ferrés, J. 2000 y muchos otros).

De todo ello ha surgido el término Gamificación, que califica un fenómeno que se lleva produciendo en los últimos años: la incorporación de los elementos del juego<sup>3</sup> y su teoría asociada en muchos aspectos de nuestra vida, como pueden ser el trabajo o la educación, con el fin de obtener una serie de mejoras.

El carácter de esta tesis es principalmente académico, dotándola de un enfoque más teórico que práctico con el fin de ahondar en una pequeña fracción de la materia existente a fin de extraer una serie de conclusiones. Se parte pues de la base de que, en los últimos años se han difundido nuevas

---

<sup>1</sup> Con sus rasgos culturales y publicaciones que lo avalan y defienden como subcultura como, por ejemplo, [la revista EDGE](#).

<sup>2</sup> Una conjetura e hipótesis mía basándome en el desarrollo, puesta en marcha y experiencias obtenidas en el uso de las herramientas de gamificación.

<sup>3</sup> Pienso que resulta obligado citar que, como cita en su obra: **"A Theory of Fun"**, Raph Koster, el hecho de incorporar elementos de juego (como recompensas u obtención de puntos, por ejemplo) no significa que lo **"gamificado"** se convierta en un juego.

formas de narración que soportan el concepto de interactividad<sup>1</sup>. El desarrollo de las comunicaciones y los adelantos tecnológicos han sido un factor fundamental para su desarrollo, por supuesto, aunque no sean un elemento exclusivo y determinante ya que su difusión también es debida al grado de sofisticación alcanzado en algunas culturas del juego, en cómo son percibidos<sup>2</sup> y en el nivel de aceptación que ha ido teniendo de ellos la sociedad en general. Este proceso de cambio se ha visto auspiciado por otros medios, como el audiovisual, siendo algunos tan determinantes que ciertas subculturas del juego han dejado de ser minoritarias para entrar a formar parte de la denominada cultura popular o de masas.

## Palabras clave

*Narrativa, juegos, gamificación, videojuego, juego de rol, juego de mesa, interactividad, teoría del juego, aprendizaje, medios, comunicación, lenguaje, ocio, hobby, audiovisual, historias, cuentacuentos, narración, percepción, lúdico, cultura, cultura de masas, medios de masas, simulación, inmersión.*

## ABSTRACT (INGLÉS)

The diffusion of new narrative models that allow interaction with the audience has aroused the interest of many researchers, intrigued by the changes that it provokes in society when these models become part of its cultural elements. This work arises from this interest; it stems from the desire to understand how the advances in narratology that have occurred in the last decades affect society and what type of changes it has produced in humans.

From these models, new alternatives of leisure have emerged which, gradually, have become part of the culture of many societies in the East and in the West, although not in all of them and in the same way, of course. We

---

<sup>1</sup> Es decir, que permiten la participación del usuario.

<sup>2</sup> Algunas series de Televisión que gozan de gran popularidad, como [Big Bang Theory](#) por ejemplo, son productos culturales exclusivos del medio audiovisual que han cambiado la percepción que tenía la sociedad de muchas culturas del juego, llegando a hacerlas más atractivas.

are talking about videogames (the best known), although there are other alternatives —maybe not as popular but whose interest and demand is increasing— such as the table games and the RPG (Pen & Paper). Most of them are increasingly sophisticated gaming systems, and although not all of them, a lot are new models of interactive storytelling.

But, even in a very broad field like this, this work focuses on these new narrative models more closely related to the relatively new culture of the game<sup>1</sup>. Or rather a subculture that has gained momentum in the last decades since, despite the existence of other forms of interactive narration (such as that in the hypertext fabric supported by technologies such as the World Wide Web and computer systems in general), the author of this paper argues that it is in the ludic environment where it is most likely<sup>2</sup> to have a greater impact. This is because of the tendency of human beings —and a trait of many mammals— to use the game resource like a tool for learning and the construction of the individual's identity (San Martín Alonso, 2006; Gross, B. 2000, Ferrés, J. 2000 and many others).

From all of this arises the term Gamification, which describes a phenomenon that has taken place in recent years: the incorporation of the elements of the game and its associated theory in many aspects of our life, such as work or education, to obtain several improvements.

The character of this thesis is mainly academic, giving it a more theoretical than practical approach to delve into a small fraction of the available material to draw a series of conclusions. It is because in recent years, new forms of narration have been disseminated that support the concept of interactivity<sup>3</sup>. The development of communication and technological advances have been a fundamental factor for their development, of course, although they are not an exclusive and determinant element since

---

<sup>1</sup> With their cultural traits and their publications supporting it like a subculture. For example, the [EDGE Magazine](#).

<sup>2</sup> A hypothesis of the author based on the development, implementation and experiences obtained in the use of gamification tools.

<sup>3</sup> In other words, that it allows the participation of the user.

their diffusion is also due to the degree of sophistication reached in some cultures of the game, in how they are perceived<sup>1</sup> and in the level of acceptance they have gained from society in general. This process of change has been sponsored by other media, such as the audiovisual, some of which are so decisive that certain subcultures of the game have ceased to be minority to join the so-called popular or mass culture.

## Keywords

*Narrative, games, gamification, videogame, RPG, table games, interactivity, games theory, learning, media, communication, language, leisure, hobby, audiovisual, stories, storytelling, narration, perception, playful, culture, mass culture, mass media, simulation, immersion.*



---

<sup>1</sup> Some popular TV shows, such as Big Bang Theory for example, are cultural products exclusive to the audiovisual medium that have changed society's perception about the cultures of the game, doing them even more attractive.

# ÍNDICE

ENSAYO .....	3
Tema .....	3
Resumen (abstract) .....	3
Palabras clave .....	5
Abstract (inglés) .....	5
Keywords .....	7
I. El círculo mágico .....	11
II. Introducción .....	14
<b>Más allá del hipertexto</b> .....	17
III. Hipótesis y metodología .....	18
Presunción .....	18
Método.....	19
IV. Objetivos y plan de trabajo .....	21
V. Marco teórico .....	23
La narración .....	23
Un cambio de paradigma: la cultura de la participación .....	25
Interactividad .....	27
Grados de interactividad .....	31
Juego + narración.....	36
Teoría de juegos .....	38
Gamificación.....	51
Tipos.....	53
Objetivos.....	53
VI. Desarrollo .....	56

La exploración narrativa .....	56
Relativismo narrativo .....	59
Fórmulas narrativas .....	61
Nuevas formas de expresión.....	61
Dentro del relato interactivo .....	63
<b>Y el rey del juego es... el videojuego .....</b>	<b>70</b>
Géneros .....	73
La cultura del videojuego .....	88
Beneficios demostrados de los videojuegos .....	91
Juegos narrativos e interactividad.....	96
Evolución del juego de rol .....	99
Beneficios de los juegos de rol en general .....	101
Predicando con el ejemplo.....	106
Magissa.....	106
Scroll 2.0.....	108
VII. Conclusiones.....	110
Caminos de investigación.....	112
IX. Anexo .....	113
1. Glosario de términos.....	113



# Parte I

# I. EL CÍRCULO MÁGICO

(Una declaración de intenciones)

Que vivamos inmersos en una cultura digital ya no se le escapa a casi nadie. Con excepción de los que de tecnología nada quieren saber, el que más o el que menos conoce sus posibilidades. En otras palabras, que en todo momento tenga la posibilidad de portar en el bolsillo o en el bolso un dispositivo que me conecte a la red y sea capaz de comunicarme con cualquiera tiene que lidiar con el auge de las malas costumbres<sup>1</sup> en el uso de estas nuevas tecnologías.

En síntesis, vivimos una nueva forma de comunicarnos, de trabajar, de disfrutar del ocio, de jugar y de relacionarnos, que ha transformado y condiciona nuestra forma de vivir, de hacernos felices y, por qué no, de fastidiarnos mutuamente de formas nuevas y mucho más sofisticadas...

Con múltiples acciones articuladas con y alrededor de nuestros dispositivos electrónicos, este modo de vida que ya perdió el olor a nuevo hace algún tiempo trae un hecho consigo que, si uno se detiene a estudiarlo con detenimiento, resulta fascinante: la importancia que toma en esta era el juego. O, mejor dicho, la cultura del juego.

El juego se constituye hoy por hoy como uno de los ejes sobre el que gira el mundo moderno en cuanto a cultura popular se refiere. Y lo hace tanto de forma abstracta como general. Abstracta en el sentido de que este auge ha traído consigo todo un nuevo campo de estudio; general en cuanto a que podemos hablar de una nueva forma de jugar, como son los videojuegos y, por supuesto, los juegos de mesa y de rol.

El desarrollo de la industria del videojuego ha despertado en algunos países un cierto interés académico por la materia. No es para menos; en algunos casos se trata de un sector que ya mueve más dinero que la industria cinematográfica. Nunca hasta este momento se ha avanzado tanto en este campo. Lo que ya había sobre esta materia debía el mérito al interés en otros ámbitos que pudieran tener aplicación como: la teoría económica o la

---

<sup>1</sup> Siempre he dicho que el problema no es la tecnología sino el uso que hacen las personas de ella.

estrategia militar. Otros, como la Psicología, la Sociología o las Ciencias de la Información se han detenido en algunos aspectos, por ejemplo, el funcionamiento del cotilleo (todo un juego social que llega a un grado de sofisticación tan insólito como fascinante) o la teoría subyacente en la propagación de los rumores. Temas que podían encontrarse al abordar un estudio avanzado de estas materias. Con este párrafo espero haber introducido la importancia del estudio del juego desde un punto de vista académico.

Pero la investigación motivada por el propio juego como una industria en sí solo ha comenzado a ser objeto de estudio en las últimas décadas. Están en auge, son cada vez más accesibles en escuelas y universidades y existe ya un repositorio de publicaciones muy importante. Unos estudios que, a mi juicio, deben ser tenidos muy en cuenta; no solamente por los que se interesen por el diseño de juegos, lo que es mi caso particular, sino también por todos aquellos que están atentos a los elementos **que entran “en juego”, y** que pueden ser de interés en otras áreas.

Esto sucede, por ejemplo, con la evolución de un nuevo tipo de relato que se construye en muchos juegos (aunque no en todos). Y puesto que el estudio estructural de los relatos, así como de su comunicación y recepción, compete a la disciplina semiótica que se detiene a analizar los elementos del texto narrativo y cómo las relaciones entre ellos generan significados, la Narratología, que es como se denomina esta disciplina, posee aquí un amplio campo de estudio y experimentación. Otros campos que pueden beneficiarse de las sinergias existentes son desde luego, la Psicología, la Sociología o la misma teoría de la Comunicación.

Pero, ¿por qué hablar de ello?, ¿tiene la cultura del juego tanta trascendencia? ¿Qué efecto provocan en nosotros las nuevas narrativas?

Como veremos, los cambios culturales de la era digital traen consigo nuevos comportamientos. Éstos posibilitan que el juego se transforme, crezca y encuentre una sociedad mucho más receptiva al propio juego. Una sociedad que está mucho más dispuesta a aceptarlos como parte de su estilo de vida. Algo distinto a lo que alguna vez fue en el pasado y un nuevo tipo de flujo de realimentación que se produce entre cultura de masas y los nuevos modos de

narrar. Y es que un aspecto muy importante de esta era es que el individuo ya no deja ni dejará de jugar<sup>1</sup> durante toda su etapa adulta, algo que sí sucedía en el pasado.

Otros intereses comunes relacionados con el juego, como el gusto por los deportes-competición o los juegos de azar, no han tenido como objetivo necesariamente el jugar por jugar, así que quedan como un aspecto más del campo de estudio.

Esta resistencia a abandonar el juego o, lo que es lo mismo, a adoptar un estilo de vida en torno a la cultura del juego supone un cambio muy significativo en la sociedad. Vivimos una época que expande la cultura del ocio —y de toda su industria— a límites antes nunca imaginados. Entender la sociedad en la que vivimos, la forma en que ésta elabora ahora, en este momento, sus nuevos relatos y la cultura digital en la que estamos inmersos  puede ayudarnos a entender esa sociedad mucho mejor y, por tanto, a entendernos a nosotros mismos. Porque, al fin y al cabo, es de eso de lo que siempre se trata.



---

<sup>1</sup> Asiduamente, como estilo de vida y como una parte importante de la industria del ocio, se entiende. Al fin y al cabo, juegos como el ajedrez, las damas, las cartas y el dominó siempre han formado parte de nuestra cultura.

## II. INTRODUCCIÓN

El desarrollo cultural y tecnológico han conducido a la sociedad a un mundo donde la información es un recurso. La información resulta tan valiosa en nuestros días que desde hace ya tiempo muchos afirman que ésta es más valiosa que el dinero<sup>1</sup>. Se trata de un nuevo mundo de información; un mundo hiperconectado, dotado de una nueva capa artificial de abstracción — una creada por la propia humanidad denominada —y que a mí me gusta nombrar— “Infoesfera”.

Este nuevo mundo es uno muy distinto a cualquiera que hubiesen conocido nuestros antepasados. En él, la saturación de mensajes y la masificación de los flujos de información son un hecho cotidiano. En el tiempo en el que vivimos, cualquier individuo que no se encuentre al otro lado de la brecha digital<sup>2</sup> tiene la posibilidad de acceder a un dispositivo capaz de permitirle el acceso a más información en un día que toda la que se podía acumular durante varias décadas en la biblioteca más grande que existiese en el siglo XIX.

El ser humano ha utilizado el lenguaje para comunicarse con los demás miembros de su especie y poder expresar a los demás sus necesidades, sus deseos e incluso sus sueños. Pero esta habilidad es algo que también poseen muchas otras criaturas, en mayor o menor medida. Lo que en verdad diferencia a la especie humana es que también ha sido capaz de utilizar su lenguaje para elaborar, mediante su capacidad de pensamiento simbólico, narrativas que le permitiesen formular situaciones basadas tanto en hechos reales como ficticios (elaborar ficciones) con la que transferir, por medio de herramientas propias y específicas del mismo lenguaje, ideas y enseñanzas.

---

<sup>1</sup> Un dicho popular del postmodernismo.

<sup>2</sup> La brecha digital hace referencia a la "distinción entre aquellos que tienen acceso a Internet y pueden hacer uso de los nuevos servicios ofrecidos por la World Wide Web, y aquellos que están excluidos de estos servicios". Este término también hace referencia a las diferencias que hay entre grupos según su capacidad para utilizar las TIC de forma eficaz, debido a los distintos niveles de alfabetización, carencias, y problemas de accesibilidad a la tecnología. Fuente: es.wikipedia.org

En suma, relatos elaborados mucho más complejos y que constituyen algo que está mucho más allá que la concepción de simples mensajes.

La hiperconexión globalizada de las comunicaciones entre los seres humanos, sus medios de comunicación y la facilidad de acceso a las nuevas tecnologías han traído consigo nuevos lenguajes, lenguajes propios en algunos casos; nuevos modos de comunicarnos y de entender cómo lo hacemos y, por supuesto, también han traído nuevas narrativas.

Algunas de estas nuevas narrativas son el resultado de la evolución tecnológica; un buen ejemplo son las que componen el cuerpo principal de diseño de algunos videojuegos. Otras en cambio se han dado a conocer gracias a éstas, experimentando una difusión sin precedentes, aunque no dependan de ellas para existir. En este segundo caso entran los juegos de rol de mesa o, como dicen en el mundo anglosajón, el juego de rol de papel y lápiz. Una industria que está también disfrutando de un periodo de expansión —en parte debido al auge y facilidad de acceso a las comunicaciones digitales—, aunque en un plano mucho más discreto si se compara con la industria del videojuego.

Con estas nuevas narrativas se exploran caminos nuevos con los que elaborar relatos basados tanto en lo real como en lo ficticio, aunque el tema de estos relatos nos siga resultando familiar. En otras palabras, estamos hablando de nuevas maneras de narrar historias, aunque los temas **universales, o “semillas inmortales”<sup>1</sup>, sigan siendo las de siempre: amor, odio, celos, ambición, lujuria..., etc.**

Al mismo tiempo, estas nuevas narrativas se constituyen en base a distintos grados. Desde el hipertexto —cuyo desarrollo ha tenido un efecto indudable en cómo se elaboran, comparten y se profundiza en los flujos de información— a los videojuegos, cada uno posee una serie de características comunes y otras que son más propias de cada uno. Las características propias se diferencian en los distintos grados de profundidad en su eficacia como

---

<sup>1</sup> En referencia directa a la obra de Jordi Balló y Xavier Pérez: “La semilla inmortal”. Donde sus autores analizan los temas que son y han sido siempre más tratados en las narraciones de todos los tiempos.

medio y como co-constructor de relatos, siendo la más importante la capacidad de interacción del usuario.

Con todo esto, lo que conviene tener muy en cuenta es que a las formas narrativas lineales<sup>1</sup> se ha añadido en el ámbito de las nuevas narrativas soportadas sobre medios tecnológicos la posibilidad de ofrecer no tan solo diversos grados de interacción<sup>2</sup> sino, además, ofrecer también la capacidad del concepto de la inmersión. Esto significa que el ser humano, lejos de conformarse con ofrecer narrativas que ofrezcan la posibilidad de elaborar **contenidos, aspira a "sumergirse"** también en ellos.

Esto posibilita que los sujetos sean capaces de engañar a sus sentidos hasta el punto de inducir en su mente la sensación de estar inmerso en lo que se describe en el relato. Algo que está muy lejos de conformarse con tan solo elaborarlo en su mente<sup>3</sup> utilizando su imaginación, que es a lo máximo que pueden aspirar los juegos de rol de mesa.

No obstante, es importante advertir al lector que no son esenciales mecanismos tecnológicos para elaborar relatos interactivos. Este trabajo quiere insistir en este punto ya que es común la creencia de que la interactividad del usuario con la información es un producto del desarrollo tecnológico, cuando no es así. Es el caso de los ya nombrados juegos de rol, donde la base del juego consiste en dotar a los jugadores de las herramientas que faciliten la construcción de un relato interactivo entre todos.

Lo que sí es indudable, es que ha sido el desarrollo tecnológico el que ha impulsado su difusión.

---

<sup>1</sup> Flujos narrativos pensados para ser transmitidos sin posibilidad de que la audiencia intervenga como son los cuentos y novelas o las películas.

<sup>2</sup> Intervención de la audiencia en el relato llegando incluso re-elaborarlo o co-elaborarlo.

<sup>3</sup> En muchos juegos de rol de mesa es común que algunos jugadores trabajen su grado de concentración personal para alcanzar un estado de inmersión que les satisfaga. Pero se trata de una sensación autoinducida mediante trabajo personal sin la intervención o la ayuda de ninguna herramienta tecnológica diseñada para este fin. Es posible utilizar no obstante recursos tecnológicos que ayuden en el proceso,

## Más allá del hipertexto...

Este trabajo se centra precisamente en el estudio de estas nuevas formas de narración basadas en la interacción y en la participación de la audiencia. Modos narrativos que se desarrollan principalmente en los juegos y que constituyen por lo tanto parte de la cultura del juego.

Si bien aquí se reconoce la potencia del hipertexto como constructor de narraciones interactivas, se entiende que éste no es más que un mecanismo, y un recurso, para su elaboración. Una herramienta más. Una muy característica, eso sí, en la evolución de la información en las redes de comunicación y que ha permitido su desarrollo. No obstante, y como ya se ha dicho más atrás, la interactividad del usuario con la información contenida o elaborada en algunos modos de relato no pasa por la necesidad de contar con una herramienta tecnológica que lo permita. Tal es el caso de los modelos de juego de mesa basados en la participación de la audiencia a la hora de elaborar relatos, como son los juegos de rol (esa es precisamente su base de diseño).

Es por lo tanto la elaboración de los nuevos relatos que dan forma a los nuevos productos culturales lo que interesa explorar aquí y cómo éstos han coadyuvado en la generación de un nuevo tipo de cultura del juego que se ha convertido en cultura de masas. Todo pues, aspectos de la cultura popular. Este tema se elabora a continuación, en el capítulo dedicado a la formulación de las hipótesis y a la metodología.



---

aunque éstos no estén diseñados para ello como puede ser, por ejemplo, la música o la manipulación de la iluminación ambiente.

### III. HIPÓTESIS Y METODOLOGÍA

La aparición de nuevas narrativas en el entorno lúdico ha dado pie a nuevas formas de jugar y, por lo tanto, de ocio. Es el caso, ya citado, de los videojuegos.

Pero la cuestión aquí es que algunos individuos se hacen preguntas. No todos por supuesto, pero sí algunos, del mismo modo que solo unos pocos se preguntaron en el pasado por qué caían los objetos en lugar de darlo por sentado. En nuestro caso particular, la aparición de estas nuevas narrativas suscita algunas preguntas a las que es difícil obtener una respuesta, por ejemplo, ¿afectan estos nuevos modos de narrar historias al desarrollo del ser humano de alguna manera? Y de ser así, ¿cómo y en qué grado?



Este trabajo no ofrece una respuesta definitiva y concreta a una pregunta tan amplia, pero sí se atreve a plantear preguntas y proponer líneas de investigación de las sea posible obtener alguna respuesta satisfactoria en un futuro próximo. Los trabajos subsiguientes que sigan este planteamiento es muy posible que lo hagan. Por lo tanto, de estas preguntas surge lo que podemos denominar como las hipótesis principales de este trabajo.

#### Presunción

Como ya se citó más atrás, la elaboración de los nuevos modos de relato contribuye a la aparición de nuevos productos culturales. Estos productos son asimilados por una parte de la población, que los hace suyos, entrando a formar parte de su vida o de su estilo de vida. Esto conduce a la aparición toda una cultura del juego que se añade como un elemento más de la cultura popular.

Creo que lo más importante es tratar de conocer cómo y por qué surgen estos nuevos modos de elaborar relatos, ya que de ellos se elaboran esos nuevos productos culturales, que posteriormente son asimilados por algunos individuos.

Conocer por otra parte qué les conduce a aceptarlos y por qué surgen culturas a su alrededor pienso que es fundamental antes de seguir tratando de obtener respuestas. Por fortuna es posible encontrar ya algunas razones que, ya sea en forma de artículos o de teorías, se describen más adelante en el apartado dedicado al cuerpo teórico.

No resulta sencillo saber cómo se produce con exactitud y qué efectos tienen en el individuo y en la sociedad el uso de estos productos culturales y la aceptación de la cultura del juego como estilo de vida, pero sí que es posible, al menos, formular como hipótesis que, efectivamente, sí que tienen algún tipo de efecto tanto a corto como a largo plazo. Determinar qué líneas de investigación son las más adecuadas para averiguar cómo y qué efectos provocan sería un conveniente siguiente paso.

## Método

Para avanzar en el trabajo se parte de una metodología simple pero frecuente en la investigación. Esta se basa en el análisis de un *corpus* teórico y de una serie de trabajos de investigación. A esto le sigue una interpretación de éstos y la elaboración de unas conclusiones. Para finalizar, creo que es esencial en un trabajo de este tipo no conformarse con unas conclusiones y sugerir posibles líneas de investigación que ayuden a desarrollar la investigación en este campo.

Para el análisis de este *corpus* pienso que es conveniente dividir las distintas formas de aparición de nuevas narrativas y explorarlas por separado, estudiando más adelante sus puntos en común, sus diferencias y las sinergias que se producen entre ellas. Esto es: videojuegos; juegos de mesa; juegos de rol; actividades en foros, chats y videoconferencias en torno a formas de juego de rol..., etc.

Pero, además, dentro del sector de los videojuegos es conveniente diferenciar también subfamilias que poseen su propia subcultura dentro del mundo "gamer", como sucede con los juegos de rol masivos en línea o MMORPG; los MMO; el mundillo de los juegos de estrategia; los juegos de disparos (shooters online) y las comunidades que se forman en torno a ellos, las comunidades en torno a los MOBA, etc.

Como es lógico, este análisis es imposible de realizar si no se cuenta con una serie de fuentes diversas, algunas ya expuestas en la propuesta de este trabajo, y que se incluirá con detalle en la biografía tras la presentación de las conclusiones. Entre todas estas fuentes destacan los trabajos de algunos españoles como Graciela Alicia Esnaola y Diego Levis, o desarrollos tan importantes como el diseñador y teórico de juegos, Ron Edwards.



## IV. OBJETIVOS Y PLAN DE TRABAJO

Los objetivos de este trabajo consisten principalmente en los siguientes puntos, enumerados a continuación para mayor claridad:

1. En un primer avance teórico se trata de:
  - Analizar, separándolas en tipos y subtipos, las nuevas formas narrativas más importantes que han surgido en las últimas décadas.
  - Analizar y tratar de averiguar cómo y por qué han surgido.
  - Averiguar cuáles han sido mayormente aceptadas y en qué medida e importancia. Para averiguar el nivel de aceptación no basta con basarse en las ventas o en su éxito como industria. Es fundamental determinar también su impacto tratando de averiguar qué culturas han surgido a su alrededor y su grado de relevancia basándose en su popularidad o la cantidad de material (de información) que se genera a partir de ellas.
  - Realizar una reflexión sobre qué efecto han tenido y cómo y de qué forma se han integrado en la cultura popular.
2. En un segundo avance se desarrolla:
  - Averiguar si la difusión de estos productos culturales y la aceptación de sus culturas derivadas producen algún efecto en el individuo y en la sociedad.
  - De ser cierto, averiguar cómo funciona y qué efectos más importantes provocan las nuevas formas narrativas en el individuo ya sea de modo directo afectando a su comportamiento o de un modo indirecto como resultado de la educación o de los cambios en su entorno.
  - De los cambios producidos en el individuo, complementar qué efecto tienen y han tenido esos cambios en la sociedad en general.
  - Analizar, y tal vez predecir, qué efectos provoca lo anterior a largo plazo ¿hacia dónde vamos?

- Analizar y si es posible averiguar cómo sacarle partido y usarlo en nuestro beneficio, por ejemplo, con aplicaciones directas, como el concepto de gamificación en las aulas o en el entorno laboral.
  - Si la conclusión final es que lo anterior es posible, crear un plan concreto de uso dentro de un ámbito manejable (por ejemplo, un aula) o un esquema de cómo podría hacerse.
3. En un tercer avance:
- Se ofrece al lector una serie de conclusiones sobre todos los análisis desarrollados. Unificando ideas y detallando los aspectos más importantes.



## V. MARCO TEÓRICO

En este capítulo profundizamos en la fundamentación teórica con el fin de fijar un marco referencial. De este modo, el lector estará mejor preparado para asimilar la materia que se elabora a continuación.

En el avance teórico se analizan, entre otros, algunas de las nuevas formas narrativas más importantes que han surgido en las últimas décadas. A su vez se comentan en qué medida y grado de importancia se han adoptado. Para medir ese grado de adopción me baso en su popularidad, en su capacidad de crear una necesidad en el público (lo que a su vez puede crear un nicho o nichos de mercado si hay alguien dispuesto a descubrirlos y explotarlos) y en la cantidad de información que generan. Un rasgo esencial este último de lo que se ha venido a denominar, cultura de la participación, que también se explicará debidamente.

Del mismo modo, se comenta también en qué grado las instituciones académicas las tienen en cuenta como formas de expresión cultural y cómo las apoyan y promueven. El marco teórico servirá para extender más adelante un **"desarrollo", que compone el cuerpo principal de este trabajo**.

### La narración

Como he comentado ya, lo que nos interesa en este trabajo principalmente son las nuevas formas narrativas y su capacidad para construir relatos. Hilando fino, filtrar y ahondar en el concepto mismo de "la narración". **Más adelante veremos su relación con el "juego"**.

Contar historias es una actividad que desde muy antiguo nos enamora, transporta y transmite enseñanzas. Las historias entretienen, educan (aunque también sirven para adoctrinar), enganchan, poseen un fascinante poder de convicción y, para los más románticos, acompañan.

La humanidad ha sentido desde antaño un apetito insaciable de historias y hoy en día es impensable la cantidad de energía, tiempo y dinero que dedicamos a crear, difundir y consumir historias ya que, según las estadísticas, dedicamos tanto tiempo a escuchar historias como a dormir.

**Robert Mckee, autor de la "biblia de los guionistas"** calificada así según muchos profesionales y titulada: "Sustancia, estructura, estilo y los principios del guion", **asegura que: "Una historia provoca el ascenso de emociones intensas e incluso a veces dolorosas, y a profundizar en su significado"**.

Pero quizás la frase, para mí, más interesante de este autor, en especial porque se trata de algo que muchas personas —en mi opinión— confunden nos dice **que: "Las historias no son una huida de la realidad, sino un vínculo que nos transporta en nuestra búsqueda de la realidad"**.

Este último detalle es de vital importancia ya que uno de las razones de por qué somos tan propensos a la elaboración y consumo de historias es porque éstas nos ayudan en el proceso de construcción de nuestra identidad (San Martín Alonso, A. 2006; Levis, D. 2005, 2007; Gross, B. 2000; Ferrés, J. 2000). En el proceso intervienen mecanismos que permiten el ejercicio de la función simbólica. La misma capacidad de nuestro cerebro que nos hizo ser únicos como especie permitiendo que seamos capaces de ver dragones en la forma de las nubes; algo de lo que es incapaz cualquier otra criatura del planeta Tierra. En síntesis, podemos decir que las historias nos preparan para la vida.

Como muchos se imaginan —y que también veremos—, los procesos que intervienen en la creación y difusión de historias han evolucionado. La llegada de nuevos conceptos a nivel teórico y su puesta en práctica en forma de relatos inmersivos vino acompañado algo después de: los sistemas hipermedia, es decir, medios distintos como imagen y sonido además de texto y de los sistemas interactivos, que brindan la capacidad al usuario de interactuar con el contenido. Todo ello, en un medio donde existen distintas tecnologías que hacen posible compartir la información con facilidad y de forma inmediata

Todos estos sistemas, unidos, son muy capaces de elaborar y presentar nuevos contenidos narrativos de gran riqueza expresiva. Esto es, el relato interactivo hipermedia, que reúne material de varios medios distintos y

permiten la participación del usuario, que es capaz a su vez de compartir esos relatos con los demás.

De este modo, un espectador, que desde siempre fue algo más bien pasivo de una realidad construida por otros, tiene más dificultades de activar su compromiso social y político que el espectador de un relato interactivo, dotado del privilegio de experimentar una dinámica de interacciones sociales y afectivas (G. Alicia Esnaola y Diego Levis, 2008).

Los relatos que se despliegan en los entornos interactivos, en particular aquellos que se manifiestan en las propuestas lúdica, conforman lo que, según Bourdieu, constituye un espacio cultural simbólico (Bourdieu, 1990). Un espacio privilegiado para la simulación y la construcción de la dinámica de las interacciones sociales<sup>1</sup>. Este espacio de privilegio tiene el poder de provocar un cambio de paradigma cultural, como se explica en el siguiente apartado.

## Un cambio de paradigma: la cultura de la participación

El proceso de participación de estos contenidos narrativos es bien diferente al que se ha tenido como estándar desde hace ya mucho tiempo. En muchos aspectos, y no solamente en lo que atañe a la creación y difusión de relatos, los flujos de información han sufrido un cambio de paradigma. Estamos viviendo pues en lo que se podría llamar una era de la participación o cultura participativa (Jenkins, 2005). Un momento lleno de intensos cambios donde, según Jenkins, los conceptos se transforman para permitir **una cultura que: "absorbe y responde al auge de las nuevas tecnologías de la información y comunicación, que hacen posible que el consumidor medio archive, anote, se apropie y haga recircular contenido mediático de un modo potente y novedoso"** (Jenkins et al., 2005: 8).

---

<sup>1</sup> ¿Mejoran por tanto nuestras relaciones sociales? Una pregunta sobre la que reflexionar más adelante.

Esto, como he dicho, sucede en muchos ámbitos, no solo en la mediación de los relatos. Surge así, por ejemplo, la idea del *prosumidor*, un consumidor 2.0, proactivo, capaz de influir en los procesos de producción.

La idea de la cultura de la participación, auspiciada por las tecnologías web 2.0 (cuya filosofía de diseño es precisamente permitirlo), consisten en “brindar la oportunidad a cualquiera de contribuir de modo significativo a toda clase de expresiones culturales colectivas” (Muriel, 2016)<sup>1</sup>. La producción de contenidos y conocimiento ya no pertenece pues a unos pocos. Deja de ser un privilegio para pasar a ser accesible a un sector muy amplio de la población, que lo asume, entrando a formar parte del tejido productivo. Por consiguiente, los mismos procesos de producción sufren de este modo un cambio, siendo necesario a su vez para que ese tejido se sostenga el que sea posible en todo momento la colaboración y la interdependencia.

**Por supuesto, sigue presente la “brecha tecnológica” término que** ya se explicó más atrás y que describe la separación entre los que tienen fácil acceso a estas tecnologías y los que no. Pero, en general, ya es más de la mitad de los habitantes del mundo los que, de algún modo, pueden acceder a medios y sistemas que lo permitan.

Y si, como bien dice Jenkins, no es que **“todo el mundo deba contribuir,** sino que todos deben creer que son libres de contribuir cuando lo estimen **oportuno y consideren que su contribución será evaluada apropiadamente”** (Jenkins et al., 2005: 7), la cultura de la participación surge pues en todos los ámbitos de la cultura, desde los modos de consumir hasta las rutinas de ocio.

Muchos concuerdan en que se trata de un proceso natural e inevitable, aunque la política de una sociedad en concreto no defienda ni las libertades ni el pensamiento democrático. Pues es tal el deseo del ser humano de expresarse y obtener un reconocimiento de sus semejantes, que esto supone

---

<sup>1</sup> Según su artículo publicado en Zehngames. <http://www.zehngames.com>

un pilar fundamental de sus necesidades, y una etapa más en la jerarquía de éstas, tal y como está reflejado en la pirámide de Maslow<sup>1</sup>.

Ya no se trata por tanto de realizar una actividad que en muchos casos se trata de un proceso pasivo, como, por ejemplo, ver la TV o simplemente jugar a un juego, ya sea un videojuego o incluso un juego de mesa. En la era de la participación ahora el individuo participa en un entorno alrededor de la actividad, generando y produciendo cultura que comparte con otros.

## Interactividad

Otro término, crucial para obtener una base de conocimiento que permita asimilar los contenidos de este trabajo, es el de interacción. Un proceso facilitado y/o que depende del grado de interactividad que posea un medio.

El término, aunque asociado a menudo al mundo de las computadoras no es exclusivo de éstas. Por este motivo, es preferible en este estudio recurrir a la definición de Sheizaf Rafaeli, que ha definido a la interactividad como "una expresión extensiva que en una serie de intercambios comunicacionales implica que el último mensaje se relaciona con mensajes anteriores a su vez relativos a otros previos". La interactividad se estudia pues como un proceso de comunicación, independiente del medio utilizado, en el que cada mensaje se relaciona con el previo, y con la relación entre éste y los precedentes.

Acudir a la definición desde el punto de vista de la comunicación es fundamental en este trabajo pues se estudia la interacción de los participantes tanto en un medio informático (por ejemplo, en un programa multimedia o en un videojuego) como en cualquier otra actividad susceptible de compartir el concepto como una característica más de su diseño y de su proceso de funcionamiento como, por ejemplo, en una propuesta de narrativa hipertexto o de ficción interactiva. Es el caso también, por ejemplo, del desarrollo de una partida de un juego de rol de mesa, donde los jugadores

---

<sup>1</sup> La pirámide de Maslow, o jerarquía de las necesidades humanas, es una teoría psicológica propuesta por Abraham Maslow en su obra "Una teoría sobre la motivación humana" (A Theory of Human Motivation) de 1943.

realizan precisamente esa actividad, esto es, elaborar un relato relacionando contenidos con significado, con los previos y con los que se elaboran a continuación.

**El cuento de Jorge Luis Borges, "El jardín de los senderos que se bifurcan", (1941), es una referencia en cuanto a los estudios sobre el desarrollo experimental de ficciones interactivas.** Esto es, narrativas que incorporan en su diseño procesos interactivos, generando desarrollos hipertextuales. Otros autores como Joyce, (*Finnegans Wake*, 1939), Cortázar (*Rayuela*, 1963) o Pavic (*Dictionary of the Khazars*, 1989), son ejemplos de trabajos experimentales que pretenden extender hasta donde el soporte físico de un libro lo permite<sup>1</sup>, las posibilidades de una escritura en árbol. Esto exige otro tipo de lectura, uno más activo, o yo diría proactivo, más abierto y, desde luego, algo más exigente.

En cuanto a soportes, los libros y el vídeo son los formatos más flexibles en cuanto a soportar este proceso de construcción narrativa, ya que dan mayor libertad a la hora de elegir y alterar la secuencia de acontecimientos. En lo que se refiere a la capacidad oral, es precisamente éste el medio elegido en los juegos narrativos, o de rol, ya que el recurso oral de construcción del relato permite tanto la flexibilidad como la improvisación. La posibilidad, en suma, de poder alterar el curso de acciones a voluntad.

Pero es en el soporte digital donde el concepto de interactividad alcanza su mayor grado de desarrollo en la actualidad, y de libertad, siendo este el medio más adecuado, entre otras ventajas, si nos importa que el contenido pueda ser almacenado y consultado para un desarrollo posterior. Facilita la construcción discursiva hipertextual al ser capaz de fragmentar la información en unidades, o nodos, articulados entre sí mediante los enlaces.

---

<sup>1</sup> Lo que nos plantea una importante cuestión, ¿es la literatura tradicional el medio más adecuado para esto? Como apuntaron ya hace años autores tan relevantes como Janet H. Murray, unos medios son más propicios que otros. Es fundamental tratar de expresar contenidos interactivos con unos medios (como son los juegos) que no sea posible expresar con otros si de verdad queremos sacarle todo el partido a ese medio. En síntesis, el juego en general, como medio, debe ser capaz de hacer aquello en donde la novela tradicional se queda corta o, sencillamente, no es capaz.

De este modo, en términos de navegación, la interactividad se constituye como una actividad del usuario al explorar el hipertexto, siendo capaz de decidir trayectorias y experimentar con la lectura.

Es por tanto en el medio digital donde el concepto de interactividad se desarrolla en un medio más natural, difundiendo la hipertextualidad de los textos. Son los propios escritores los que no tardarían en usar ese hipertexto auspiciado por el soporte digital para crear ficciones interactivas. Una forma de narrar que solicita del lector que éste responda de algún modo. El hipertexto y sus funciones ocultas de programación interpreta esas respuestas según los protocolos que el autor haya elegido, ofreciendo una respuesta al lector. Esto, como se puede ver, constituye al autor en una especie de organizador de las partes de un relato. De la interacción del usuario y de las condiciones de navegación impuestas por el autor se estructura un relato interactivo.

Vemos por tanto como para que exista hipertexto es necesario que exista interactividad.

Pero escribir narrativa en sistemas multimedia interactivos es un proceso exigente. Requiere una ruptura de convenciones que, tal y como dijo Sauv  (1997: 71) exige que el escritor abandone las premisas tradicionales heredadas de la estructura aristot lica. Es necesario que los autores experimenten con nuevas formas y m todos. Esto, por supuesto, no les resulta familiar, lo que convierte al proceso en un paisaje extra o e incluso amenazador. El primer problema es, desde luego, mantener un cierto grado de coherencia narrativa mientras se trata de dotar al lector de libertad para explorar y tomar decisiones; en s ntesis, de invitarlo a contribuir en la obra.

Y es que, desde Arist teles, el proceso de contar historias siempre ha estado concebido seg n la estructura: inicio, nudo, desenlace. Es en el hipertexto electr nico donde surge por primera vez la opci n de no establecer un camino prefijado. La narrativa existe, pero en las propuestas m s desarrolladas ahondando en el nuevo medio, lo hace como una red de posibilidades para el lector. En este medio donde el lector debe actuar para que surja la narrativa.

No obstante, la recompensa es poder explorar un nuevo medio narrativo. Por lo que yo pienso que el esfuerzo bien merece la pena. El carácter de exploración ha estado presente desde sus inicios, hace unas pocas décadas, con un recorrido más bien irregular en cuanto a creación de narrativas interactivas aun enraizadas en el mundo literario, es decir, en aquellas propuestas adyacente al libro y toda la cultura lectora.

Es precisamente en el mundo del juego, de lo lúdico, donde el sendero de baldosas amarillas se ha ido asentando con más dedicación, y yo diría que hasta con más esmero. Las razones son varias, como se puede desprender de una lectura atenta de todo este trabajo, pero todas comparten factores comunes como, por ejemplo, encontrarse en un entorno más amigable, más atractivo para los nuevos lectores. Esto conlleva un público más predispuesto y preparado para abordarlo unido a, por supuesto, el componente de juego + narración, que une dos poderosas fuerzas que atraen al ser humano para crear algo nuevo y fascinante.

El hecho de que un lector o jugador tenga la posibilidad de modificar el contenido e incluso la forma de la obra, siendo capaz de configurar personajes y paisajes, de participar dentro de un universo de ficción, de elaborar relatos y de expandir la propuesta transfiere algunas de las competencias normalmente atribuidas al creador a éste, que obtiene la condición de autor o copartícipe en el proceso de construcción del universo de ficción.

Esto requiere de su participación, lo que no siempre sucede; algo que se suele olvidar en la euforia inicial ante el concepto. Pero si la posibilidad está presente y el lector-jugador acepta el desafío, se inicia un contrato donde, entre todos, surgen los enunciados de relatos nuevos que están esperando las acciones de los lectores. Una actividad no exenta de sus propios problemas, por supuesto, como los derivados de la búsqueda de sentido y de coherencia dramática.

El diseñador de videojuegos, Chris Crawford<sup>1</sup> define la comunicación interactiva como "un proceso cíclico en el cual dos actores,

---

<sup>1</sup> Ver "Chris Crawford on Interactive Storytelling". <https://goo.gl/iHwM3F> Es posible consultar el libro en versión digital.

alternativamente, hablan, piensan y escuchan" (Chris Crawford, 2004). Una definición muy acertada, en mi opinión (y brillante incluso), que se aleja de la relación acostumbrada hombre-máquina u hombre-computadora.

Si atendemos a la definición contenida en la Wikipedia podemos observar cómo ésta se relaciona siempre de modo inevitable con la máquina. Tal es la entrada en el momento de realizar la consulta<sup>1</sup> que lo define como: "El término interactividad se utiliza para referirnos a la relación de participación entre los usuarios y los sistemas informáticos, es un proceso de comunicación entre humanos y computadoras; Rost se refiere a ella como la capacidad de las computadoras por responder a los requerimientos de los usuarios".

Considero este término incompleto, y bastante limitado. Por tanto, es preferible centrarnos pues en la definición de Crawford, que nos sirve tanto para la interacción entre dos actores/personas, como para la interacción entre una persona y un ordenador. Una definición que, además, es más útil en cuanto se refiere a la teoría del diseño de sistemas de narración interactivos o de juegos, ya sean de mesa o por un ordenador.

## Grados de interactividad

Del mismo modo, cuando hablamos de interactividad es conveniente hablar de grados, esto es, de grados de interactividad —o de interacción— entre personas o entre personas y máquinas.

No todos los grados de interacción ofrecen la misma experiencia, por tanto, alcanzar un muy alto grado de interacción es lo deseable para construir narraciones interactivas de calidad si queremos que la forma<sup>2</sup> tenga especial trascendencia, al margen del fondo.

---

<sup>1</sup> Consulta realizada a mediados de junio de 2017.

<sup>2</sup> En referencia al esquema de a narración literaria que separa la estructura de un relato entre fondo y forma.

Siguiendo pues con la definición aportada por Crawford, cuando algunas de las actividades citadas: hablar, pensar o escuchar, no se dan durante el proceso, no existe comunicación interactiva.

Partiendo de un ejemplo, y aunque muchas personas creen que sí<sup>1</sup> (tal y como se puede apreciar simplemente leyendo el manual de instrucciones o incluso trabajos académicos o artículos), no es posible realizar un proceso de interacción con un electrodoméstico. Al manipular una lavadora o una cafetera eléctrica existe un proceso de manipulación, una reacción, pero, según Crawford, no un proceso de interacción. Es necesario que en este caso el electrodoméstico posea un sistema que procese una entrada de información y devuelva un resultado distinto a la información recibida previamente. En algunos sistemas modernos, como las nuevas televisiones inteligentes, los teléfonos móviles actuales o, incluso, algunos electrodomésticos dotados de un microordenador, sí podría existir este proceso de interacción<sup>2</sup>.

Yendo desde aquí al territorio de los relatos, del mismo modo no existe interacción en una obra literaria o cinematográfica. En este tipo de obras la audiencia (lector, espectador) atiende al discurso, pero no es escuchado. Es decir, el espectador o el lector no tiene posibilidad de afectar al orden o a los elementos del discurso, es incapaz de introducir en él ninguna modificación. Si existen elementos reactivos, e incluso participativos, como la audiencia que, con sus aplausos, comentarios, abucheos o risas durante una representación teatral, interviene de algún modo. Pero, de acuerdo con la definición de Crawford, estos comportamientos no pueden considerarse interactivos.

Nosotros podemos no obstante determinar que este grado que **Crawford solo denomina como "reactivo", puede** calificarse también como un muy bajo grado de interacción, del todo insuficiente para crear relatos

---

<sup>1</sup> Existe un escandaloso abuso del término donde en nuestros días se interactúa con cualquier chisme, cuando no es cierto. Del mismo modo que no se interactúa con un libro ¡al pasar las páginas!

<sup>2</sup> En este caso el electrodoméstico o dispositivo posee una programación avanzada que **"anticipa" y reelabora la información que obtiene de quien lo manipula**. El fin puede ser tan simple como ofrecer alternativas, prevenir descuidos o hacer más simple su uso.

interactivos de calidad. Lo importante pienso yo es comprender y recordar que Crawford lo que expresa mediante estos términos es que el nivel aceptable de interactividad para construir un relato interactivo de gran calidad, por ejemplo, en los videojuegos, exige este nivel de compromiso que solo el trinomio habla, piensa y escucha, en una cantidad razonable, es capaz de aportar.

Si asumimos pues la definición de Crawford, en la primera época de los **contenidos digitales llamados "interactivos"**, en muchos casos ese nivel de interactividad se limitaba al habla. El contenido era transmitido al usuario de muchos modos diferentes, a través de nuevos medios que daban una falsa sensación de interactividad, cuando no ha sido así. Este nivel más que interactivo debía haberse llamado, y llamarse aún en la actualidad, un simple ejercicio de reacción del mismo modo que lo es manipular un electrodoméstico. Esto se aplica desde luego en aquellos medios en los que muchos no dudan de sus cualidades interactivas sin serlo. Pulsar constantemente una tecla para avanzar en el desarrollo de un relato que se despliega en una pantalla no es interactividad del mismo modo que no lo es pulsar la tecla "play" en una ventana del navegador para visualizar un vídeo vía streaming<sup>1</sup>. De nuevo podemos tratar de ser generosos y catalogar estos sistemas **simplemente como poseedores de "un grado muy bajo de interactividad", del todo insuficiente para construir relatos interactivos que resulten interesantes (y aun así existen)**<sup>2</sup>.

Esto, que quizás suena para algunos algo extremo, nos ayuda a comprender lo que debemos esperar del concepto interactividad y a ser más exigentes si queremos que el medio interactivo ofrezca una narrativa de

---

<sup>1</sup> Distribución digital de contenido multimedia a través de una red.

<sup>2</sup> Algo que hay que tener muy en cuenta si queremos utilizar los juegos (en general) para elaborar relatos interactivos aprovechando sus posibilidades como medio. Existen muchos videojuegos, por ejemplo, que, en su afán de emular la novela (otro medio distinto), desaprovechan sus cualidades como medio interactivo. Prefiero no **citar nombres...**

calidad, con un sofisticado nivel de participación y de un alto nivel cultural<sup>1</sup>.

Es el caso de un videojuego de acción de disparos (shooter), por ejemplo, donde el jugador habla y escucha, pero tiene la oportunidad de pensar muy poco pues no hay tiempo para ello. La experiencia interactiva es por tanto escasa —e incluso nula— en lo que se refiere a su repercusión en el terreno cultural, donde la reflexión es un componente esencial.

Si queremos un nivel alto de narración interactiva es preciso un alto nivel de interacción. Para una verdadera comunicación interactiva son pues necesarias pausas que permitan a quien lleva a cabo la interacción reflexionar y pensar.

A este respecto, Xabier Berenguer, en su artículo *El diseño es el medio audiovisual*, escribió: **“El medio interactivo demanda la complicidad para descubrir, elegir, reflexionar, participar, e incluso crear; nada que ver, pues, con la tendencia audiovisual imperante que parece perseguir la paralización mental del espectador. Sin embargo, constituye una prolongación de ese mismo medio audiovisual, una nueva vuelta de tuerca a la ambición, primero literaria, después cinematográfica, de describir la realidad común o fantaseada, una realidad que además de sonora y coloreada es, precisamente, interactiva. Los espectadores de este nuevo medio, ahora interactores, ganan en presencia e identificación, intervienen en la experiencia audiovisual y, a la vez, la comparten con otros”** (Xavier Berenguer, 2007).

El grado de interacción mínimo (que podemos decir que ha sido ya descrito por Crawford) es por tanto muy importante para que esos **“interactores” ganen en presencia y se identifiquen** de tal modo que resulte una experiencia lo suficientemente buena como para que el medio alcance un lugar único como forma de expresión.

Pero no bastan con recursos y grados de interacción. Ante el recurso interactivo resulta fundamental ir más allá del concepto heredado de

---

<sup>1</sup> **Videojuegos como “What Remain of Edith Finch”**, de Ian Dallas, desarrollado por Giant Sparrow, son buenos ejemplos de usos de este tipo.

la narrativa tradicional. La interactividad supone una nueva estructura, más que un proceso (o procedimiento) en el cual se constituye un discurso multilínea. La secuencialidad de lo literario, cinematográfico o gráfico (novela gráfica, cómic) queda atrás del mismo modo que los conceptos de principio o fin, que pasan a formar parte de un plano inferior, si es que no desaparecen del todo.

Esto, como dijo Xavier Berenguer, supone: **“narrar entornos antes que historias, y pautas de comportamiento antes que conductas concretas”** (Xavier Berenguer, 2007).

## Juego + narración

Otro concepto intrínseco a los humanos<sup>1</sup> es el del juego. Somos, como dijo Johan Huizinga: "Homo Ludens"<sup>2</sup>, un término con el que este autor tituló a su libro —y de paso a la raza humana— ya por el año 1938. Esta obra tan temprana, de gran trascendencia en la especialidad de la teoría del juego, ya nos comunicaba ideas como que jugar es un fenómeno cultural. Esto es, el juego es muy valioso culturalmente, aunque también y desde siempre no se le haya dado la importancia que merece y se trate de forma despectiva o como una actividad frívola.

**El tratamiento de: "no es más que un juego" ha estado ahí desde hace** mucho tiempo y, aunque solo ahora se comience a tratar con respeto, se trata de una afirmación que aún hoy comparten muchas personas. No hay más que ver como el videojuego aún se percibe como una amenaza<sup>3</sup>. Del mismo modo, el juego de rol de mesa se sigue usando todavía en nuestra década como un recurso efectista para la creación del titular amarillista (igual que lo siguen haciendo algunos videojuegos, por supuesto). De ahí que obras tan lejanas como la de Huizinga hayan supuesto una visión preclara de un autor que estuvo tan adelantado a su tiempo como lo estuvo Mark Twain en lo que respecta a las ciencias pedagógicas.

---

<sup>1</sup> Además de a muchas otras criaturas, en particular a los mamíferos.

<sup>2</sup> Huizinga, Johan (1944). "Homo Ludens". Disponible para libre descarga legal en [http://art.yale.edu/file\\_columns/0000/1474/homo\\_ludens\\_johan\\_huizinga\\_routledge\\_1949.pdf](http://art.yale.edu/file_columns/0000/1474/homo_ludens_johan_huizinga_routledge_1949.pdf)

<sup>3</sup> Janet H. Murray, en su obra "Hamlet on the Holodesk", hace una importantísima reflexión acerca de que, no solamente todo medio se ha visto siempre como una amenaza, en especial en sus inicios, sino que ese grado de amenaza viene determinado por lo eficaz que resulte el medio. La televisión y la difusión de sus programas se consideró en su momento algo dañino que ningunearía a los medios culturales más tradicionales (como los libros o la misma poesía, condenada ya por Platón en "La República"), pero no tan amenazador como lo es hoy para muchos el videojuego y los dispositivos como el ordenador o los teléfonos inteligentes. Siguiendo esta misma reflexión, la Realidad Virtual, una vez sea muy asequible para todos (lo que sucederá muy, muy pronto), se convertirá **en la nueva reencarnación de Satán...**

Ya este autor tuvo la capacidad de entender al juego como un rito; una representación donde se participa. Jugar es a su vez una forma de prepararse para la vida en todas las civilizaciones. Por lo tanto, el juego es una necesidad social y cultural.

El juego se sale de lo ordinario y, en algunos casos, puede convertirse en aquello extraordinario que nos acontece durante nuestra rutina diaria. La simple actividad de consumirlos observando su desarrollo es suficiente para muchas personas: el fútbol de los domingos, o en el país donde me encuentro ahora mismo, el hockey, se convierte en el principal interés de muchos dada su poderosa capacidad de generar la evasión que tantas personas necesitan para descansar su psique de las preocupaciones diarias. Y es que el juego posee un efecto demostrado (entre otros) en el alivio del estrés<sup>1</sup>. Por lo visto, nuestra mente está preparada para acudir a él como un recurso para sanar.

No ha sido casualidad que se unieran pues dos de nuestras necesidades humanas: la narración y el juego, para formar un híbrido que aunara sus fortalezas. Narrar jugando permite crear una actividad consistente en algo mucho más poderoso que la suma de sus partes. Dos actividades placenteras se unen pues para formar algo aún mucho más interesante.

El binomio juego + narración surge de muchas formas y en diferentes contextos, aunque no siempre vayan unidos ambos conceptos. Esta unión se hace posible gracias a conceptos como la interactividad o la inmersión (el segundo lo veremos más adelante). Lo más importante ahora es comprender que llegó un momento hace algunas décadas en el que se comenzó a crear juegos para decir cosas, para contar historias. De este modo surge un nuevo modo de expresión. Es decir, un nuevo medio; el juego.

Precisamente es por eso que hoy en día podemos afirmar que el juego ha cumplido su mayoría de edad, pasando de ser mero entretenimiento para

---

<sup>1</sup> Según varios estudios, entre ellos (y el consultado aquí) el realizado en la Universidad Queen Mary de Londres, y la Universidad College de Londres, se basó en las pruebas psicológicas realizadas antes y después de que 72 voluntarios jugaron durante 40 horas semanales, a lo largo de seis a ocho semanas.

convertirse en algo más. Un nuevo medio que permite la creación de relatos compartidos en una comunidad, mucho mayores y más trascendentes en fondo y forma. Su efecto lo denominaremos en este trabajo: relativismo narrativo.

No obstante, no todos los juegos valen para eso, no son ninguna fórmula mágica (y tampoco podemos permitir que nos lo hagan creer) y no todos lo hacen del mismo modo y con la misma eficacia. Hay juegos más adecuados que otros (Esnada, 2006:96). Una de sus formas, probablemente la más conocida, y la que se ha convertido en una de las mayores industrias es, desde luego, el videojuego.

## Teoría de juegos

El mundo de los juegos también posee su propio campo de estudio. En las últimas décadas, y gracias en particular al auge y desarrollo de la industria del videojuego, su corpus teórico se ha expandido de forma considerable. Y es que no ha habido mejor forma de experimentar que mediante el desarrollo de miles y miles de juegos a lo largo de los últimos 25 años<sup>1</sup>.

Los grandes beneficiados de este desarrollo de conocimiento en cuanto a teoría de juegos han sido sin duda los juegos de mesa y de rol de mesa que, en las últimas décadas, han evolucionado también de formas muy interesantes. Hoy en día, como ya se ha dicho más atrás, experimentan una gran difusión, ofertándose como una alternativa muy razonable al videojuego. Presumen de una serie de virtudes que le son propias, lo que les permite competir con el rey del entretenimiento de masas al ser capaces de esgrimir un conjunto de argumentos muy convincentes para optar por ellos en lugar de por los videojuegos.

De todos los tipos de juegos existentes, los que más nos interesan en este trabajo son aquellos que permiten la narración interactiva y la construcción de relatos. Esto es, algunos videojuegos (no todos), los juegos de rol de mesa, interpretativos o de generación de historias. Todos estos

---

<sup>1</sup> Un crecimiento comparable —en el aspecto cualitativo— al experimentado, por ejemplo, con la radio en sus inicios o con el desarrollo del motor de explosión en sus primeras dos décadas.

juegos tienen una serie de puntos en común que son intrínsecos a los demás juegos y a la teoría de juegos en general. Estudiar cada uno será de gran ayuda para asimilar los conceptos desarrollados más adelante en este trabajo.

## Definición de los límites del juego

Cada juego es un sistema con un conjunto de reglas que lo definen. Las reglas especifican unos límites: lo que está y no está permitido, así como el objetivo y la o las condiciones de victoria, si es que existe. Algunos juegos no tienen unas condiciones de victoria claras y aun así este rasgo también entraría a formar parte de su definición.

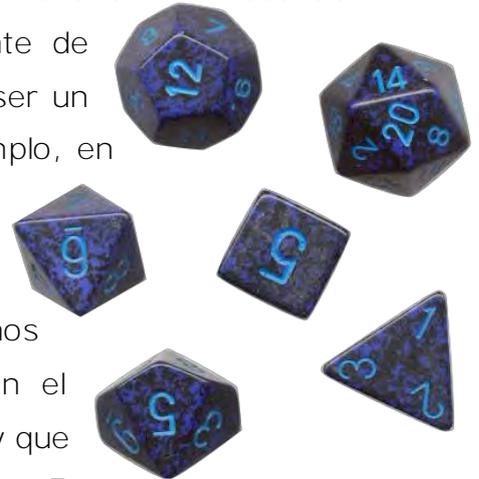
Todo juego busca lo mismo, el disfrute de sus jugadores. Desde el punto de vista de la teoría de juegos, ese es, y debería ser siempre, su máximo objetivo. No obstante, un juego puede estar diseñado con intenciones específicas, como por ejemplo el aprendizaje e, incluso, el adoctrinamiento. No obstante, si un juego quiere mantener su esencia como juego, nunca debería perder el componente de diversión y entretenimiento pues si no dejaría de ser un juego para transformarse en... otra cosa. Por ejemplo, en un simulador o en cualquier otro sistema tenga el nombre que tenga.

El juego, para ser disfrutado exige unos componentes esenciales. Básicamente consiste en el reconocimiento de una serie de patrones que hay que aprender y controlar para alcanzar unos objetivos. Esos patrones pueden ir desde los más simple, como sucede en el tres en raya (Tick Tack Toe), hasta lo más complicado, como puede encontrarse en un videojuego masivo multiusuario en red, donde el conjunto de patrones distintos es enorme.

La complejidad, naturaleza, especificidad y cantidad de esos patrones harán más divertido o no un juego pero, eso sí, solo a los jugadores a los que les guste lo que el juego propone<sup>1</sup>, por supuesto, pues un mismo

---

<sup>1</sup> Lo que crea nichos, según el tipo de juego, sus planteamientos más generales, estilo, tono, y un largo etc.



conjunto de patrones no tiene por qué gustarle a todo el mundo. De suceder **encontraríamos el "juego perfecto"<sup>1</sup>**.

Los juegos digitales tienen lugar en la computadora o en la consola del jugador, pero los juegos que no necesitan de ningún dispositivo para funcionar —normalmente— tienen lugar dentro de un área limitada por líneas físicas.

## Paidea + Ludus

La definición de cada juego se dispone a lo largo de una escala: paidea /ludus, que además de servir como guía de su filosofía también ayuda a determinar cómo de reglados están, es decir cuántas reglas poseen y cómo de estrictas resultan.

El concepto paidea es un término amplio que en el contexto de los juegos enfoca a éstos desde un punto de vista educativo. Hace referencia a la actividad que está encaminada hacia la diversión y el entretenimiento más propia de los niños, sin ninguna meta estricta a obtener y sin que ningún procedimiento vaya especificando los logros obtenidos. Una actividad creativa que se realiza por el placer y solo el gusto de jugar, por ejemplo, al realizar un dibujo o al diseñar un escenario (*What is done for amusement recreation*). En otras palabras, el concepto se refiere a la esencia pura del origen del juego, que es un vehículo de la mente para el aprendizaje y la experimentación. En la paidea es muy común que el jugador mantenga la autoría de sus decisiones de juego.

El término ludus (juego) se refiere en cambio al aspecto lúdico del juego. Designa todo lo relativo al juego, al ocio, el entretenimiento y la diversión, de ahí que se emplee con frecuencia para designar lo perteneciente al conjunto de todo lo que supone juego en sí.

Pero Ludus, en teoría de juegos se refiere también a los juegos con reglas y a las reglas en sí, a la estructura misma que compone el sistema de juego y que le da forma, a su funcionamiento como un sistema, a su programación como juego y a las metas a alcanzar. El ludus es más propio de

---

<sup>1</sup> Algo utópico se entiende y, por tanto, inalcanzable.

los niños de mayor edad y de los adultos (*Form of play, specially with rules*)<sup>1</sup>. Ludus pone un mayor énfasis en el placer obtenido por el dominio del juego, por alcanzar un logro y por mantener, si es que lo hay, un registro<sup>2</sup> de los avances a lo largo del juego.

### *Equilibrio paidea-ludus*

Cuanto un juego está más próximo al concepto de Paidea este posee menos reglas y el resultado del juego queda más a cargo de los jugadores<sup>3</sup>. En cambio, cuanto más se aproxime el juego al concepto de Ludus, su sistema se rige más por las reglas, por sus mecánicas y sus resultados están más regulados<sup>4</sup>.

Un juego de mesa, por diseño y filosofía de juego, siempre está más próximo al concepto de Ludus que un juego de rol, mientras que un juego de rol lo está de Paidea. Pero, una vez dentro de cada tipo de sistemas de juego, existen unos juegos de rol más próximos a un extremo que a otro. Lo mismo sucede también con los juegos de mesa.

Pero en ambas estructuras de sistemas de juego el proceso sigue siempre una estructura lineal que se inicia en un estado de equilibrio (*beginning*) interrumpida ante una situación de conflicto que lleva al lector-jugador a tener que optar por alguna salida posible para alcanzar el triunfo o asumir la derrota, con el consiguiente reinicio del proceso.

## Teoría GNS y El Gran Modelo

Desde el momento en el que nos interesamos por los sistemas de juego orientados a la construcción de relatos es preciso ahondar en el desarrollo de la teoría de juegos, en particular a la obtenida en los últimos años.

---

<sup>1</sup> Ten en cuenta que la mayor parte de los contenidos teóricos sobre Teoría de Juegos provienen del mundo anglosajón, por lo que cada autor en otras lenguas los adapta y traduce por su cuenta sin que exista un consenso estricto, al menos todavía.

<sup>2</sup> Tal y como sucede, por ejemplo, con las anotaciones y la puntuación obtenida en cada jugada en el ajedrez.

<sup>3</sup> Jugar al "Corre que te pillo", por ejemplo.

<sup>4</sup> Juegos como las Damas o el Ajedrez, por ejemplo.

Los juegos de narración interactiva requieren de un tratamiento algo más elaborado para comprender su estructura. Es lo que se denominan modelos teóricos de los juegos de rol y consisten en un estudio académico y crítico de diversos juegos cuya base de diseño es la elaboración de un relato interactivo entre todos los jugadores.

Estos juegos suelen tener, por ejemplo, unas condiciones de victoria distintas, ya que se basan mucho más en el modelo de Equilibrio de Nash<sup>1</sup>. Esto significa, en términos generales, que todos los jugadores tienen en cuenta las estrategias de los demás. Por otra parte, la condición de auténtica victoria suele establecerse cuando todos los participantes ganan. La derrota — o pérdida— de alguno de ellos se suele considerar un fracaso.

Pero el modelo que se describe aquí se trata de El Gran Modelo o Teoría De Forge. Considero que es el más importante, ya que fue el más decisivo<sup>2</sup> en el avance hacia un modelo teórico convincente. El desarrollo teórico de este modelo sirvió de inspiración y guía para el diseño, años más tarde, de un gran número de juegos de gran calidad que existen en la actualidad.

El gran modelo fue desarrollado en los foros del sitio web: The Forge<sup>3</sup>, entre 1999 y 2005. Fue debido en su mayor parte gracias al diseñador de juegos Ron Edward<sup>4</sup>. El autor comenzó teorizando acerca de que el juego de rol se basa en un contrato social entre jugadores, donde el sistema se clasifica en torno a cuatro niveles: en el del mismo nivel del contrato social, el nivel de exploración, el nivel técnico y el nivel efímero.

---

<sup>1</sup> Para saber más sobre este concepto de la Teoría de juegos puedes consultar: [https://es.wikipedia.org/wiki/Equilibrio\\_de\\_Nash](https://es.wikipedia.org/wiki/Equilibrio_de_Nash) Del mismo modo, existe una película sobre la vida de su autor: "A beautiful Mind" (Una mente maravillosa). 2001

<sup>2</sup> Es una opinión, aunque compartida por la mayoría de diseñadores de juegos de mesa y de videojuegos.

<sup>3</sup> Aunque inactiva, es posible consultar en línea el conjunto con los trabajos que hicieron posible la elaboración de la teoría, disponible en: <http://www.indie-rpgs.com/articles/>

<sup>4</sup> Sitio web del autor: <http://adept-press.com/>

Entre estos niveles existen planes creativos que gobiernan la relación del contrato social con el nivel técnico. Partiendo de aquí se extrae lo que se conoce como la teoría<sup>1</sup> GNS, que más tarde derivó en El Gran Modelo, que expone que durante la actividad existen tres clases de planes creativos: el lúdico, el narrativo y el de la simulación.

El gran modelo se ha extendido y ha terminado desplazando a la teoría GNS.

- Nivel lúdico: El nivel lúdico del juego se refiere a todos los aspectos de su sistema de reglas, registro, subida de niveles, obtención de experiencia y, en definitiva, todo lo que pertenece al concepto de Ludus. Un jugador con tendencia a la agenda lúdica toma sus decisiones para satisfacer metas predefinidas a la hora de enfrentarse a la adversidad. Su meta es ganar. Del mismo modo, un juego diseñado hacia el nivel lúdico hace un mayor énfasis en la paridad entre jugadores, es decir, todos los personajes jugadores deberían estar equilibrados y al mismo nivel de condiciones a la hora de enfrentarse a la adversidad.

En la práctica, la mayoría de videojuegos, ya sean MMORPG, juegos de disparos (shooters) o MOBA, están diseñados de acuerdo con este principio. Juegos de rol de tablero, como las versiones más recientes de Dungeons & Dragons (versión 4 y 5) también lo están.

- Nivel narrativo: El nivel narrativo del juego se refiere a todo cuanto hace referencia a la construcción del relato, al desarrollo de los personajes, a sus motivaciones, y a dotar el carácter de juego de la consistencia necesaria para elaborar un relato que satisfaga las expectativas del jugador. Un jugador narrativista está más preocupado por tanto de la construcción del relato que de las reglas del juego.

---

<sup>1</sup> La teoría se detalla en los artículos GNS and Other Matter of Role Play Theory, System Does Matter, Narrativism: Story Now, Gamism: Step on Up y Simulationism: The Right to Dream de Ron Edwards, en la página de "The Forge".

Dentro de las tres agendas el nivel narrativo se corresponde en cierto modo con el concepto de Paidea, aunque también lo haga en parte el tercer nivel, el simulacionista.

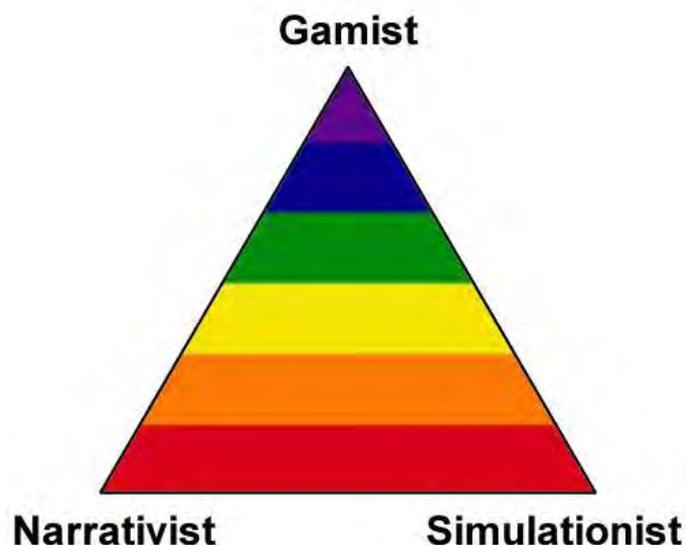
Un juego diseñado hacia el nivel narrativo plantea un sistema que facilite la construcción del relato y acentúe los aspectos dramáticos como, por ejemplo, herramientas para tener en cuenta su pasado, sus motivaciones los sentimientos o rasgos de personalidad de los personajes.

- Nivel simulacionista: El tercer nivel se refiere al aspecto inmersivo del juego, donde se juega inspirándose o recreando un género o fuente de ideas. Su mayor preocupación es que el entorno propuesto en el juego resulte consistente, más incluso de que lo sea el propio relato. Se caracteriza por tratar de recrear fielmente los detalles y el nivel de interacción con el escenario. En síntesis, se trata de buscar la reproducción más fiel posible de lo que se pretende simular.

Un juego diseñado desde un enfoque simulacionista trata de recrear el entorno lo mejor posible, como es el caso de un videojuego. En el caso de un juego de rol de mesa a menudo se busca, a través de mecanismos y sistemas de reglas, recurrir al ilusionismo con el fin de manipular el sistema para obtener una experiencia concreta como un complejo sistema de combate o de registro de daños, por ejemplo. La experiencia se espera que sea acorde con lo que se pretende simular o en lo que se inspira. El combate en un juego de rol de mesa, por ejemplo, suele romperse en una serie de pasos discretos, con o sin elementos semialeatorios, con el fin de simular lo mejor posible la experiencia. De este modo surgen en el juego aspectos como tiempos de reacción, niveles de defensa, partes corporales, peso, potencia de las armas, velocidad de disparo o uso, potencial de daño crítico, media de alcance y muchos otros factores.

De este modo, los tres niveles forman un triángulo donde cada uno es un vértice. Cada jugador se organiza en torno o a las tres agendas, cada uno en unos grados distintos de acuerdo con sus preferencias. Del mismo modo y

atendiendo a los tres niveles, es posible diseñar juegos más enfocados hacia uno u otro.



### *El sistema importa<sup>1</sup>*

Otro aspecto muy importante derivado en esta teoría, y que es descrito en una serie de artículos por Ron Edwards, se refiere a la importancia que tienen los sistemas de juego diseñados para elaborar relatos interactivos<sup>2</sup>. El autor vino a desmentir una creencia por aquel entonces generalizada que consistía (aunque muchos la siguen defendiendo) en afirmar que la elaboración de los relatos es independiente del sistema de juego, por lo que no necesitan de mecánicas ni sistemas de ninguna clase.

Con la teoría GNS primero y de El Gran Modelo después, esta afirmación queda en entredicho, ya que la propia teoría establece que el fondo y la forma del relato depende de la proporción que exista entre los tres niveles. De este modo, dependiendo del diseño, el sistema de juego facilita la elaboración de unos tipos de relatos más que de otros, o facilita

---

<sup>1</sup> Cuando pienso en las broncas que se han formado —y aun forman— en la red sobre este tema no sé si reír o llorar.

<sup>2</sup> No está de más recordar que siempre me refiero al nivel de interactividad descrito, y exigido, por Crawford.

la elaboración de los propios relatos o la dificultad del todo, al margen de la propia agenda que posea cada jugador.

Lo más trascendente es que esta teoría ha sido demostrada hoy en día al haberse desarrollado muchos sistemas de juego que exploran y reflejan, demostrándolo, este concepto, por lo que, por lo común, está muy aceptada<sup>1</sup> entre la comunidad de diseñadores.

## Inmersión

En la lengua castellana el término inmersión tiene muchos significados pero en el contexto de los juegos, los medios de expresión y de este trabajo se refiere al proceso por el cual se estimula la percepción de usuario-espectador con el fin de sumergirse, viviendo una experiencia determinada del modo más fiel que sea posible.

En el contexto exclusivo de los videojuegos el término define su capacidad para hacer creer al jugador que forma parte del mundo virtual que representa.



Al igual que sucede con los grados de interacción, al hablar de inmersión es importante recordar que el concepto tiene distintos grados o grados de

---

<sup>1</sup> Y me incluyo.

inmersión. Estos grados se alcanzan dependiendo de los diferentes niveles y herramientas de inmersión disponibles. Por ejemplo, las experiencias de Realidad Virtual se catalogan dependiendo de los distintos grados de inmersión que pueden conseguir desde el nivel técnico.

Pero, como se ha visto, el concepto de inmersión no es exclusivo de los videojuegos. Existe también en los juegos de mesa y de rol, aunque en estos **casos basándose en mecanismos llamados “ilusionistas” que más que** reflejar la realidad están más enfocados a obtener una atmósfera o una experiencia concreta. De este modo el sistema ayuda a los participantes a percibir esa realidad, pero son ellos los que tendrán que poner aún mucho de su parte. Para ello recurren a distintas herramientas propias, como la suspensión de la incredulidad.

Como vemos, del concepto de inmersión y de su desarrollo teórico surgen algunos términos asociados. A continuación, se describen los dos más importantes.

### *Suspensión de la incredulidad*

Del inglés, *Suspension of disbelief*<sup>1</sup>, el término representa la voluntad de un individuo para apartar —o suspender— su sentido crítico con el fin de facilitar adentrarse en el mundo de ficción expuesto en una obra.

Normalmente el individuo lo hace con el fin de disfrutar más de ésta, por lo que de modo consciente e inconsciente ignora incoherencias o incompatibilidades (por ejemplo, ignorando que la magia o los vampiros no existen) con la obra de ficción en la que se encuentra inmerso.

La expresión y significado del término se ha aplicado y aplica de modo tradicional tanto a la literatura como al cine, la televisión o el teatro. Pero también se aplica en videojuegos; por supuesto, en los juegos de rol de mesa e, incluso, en los espectáculos de ilusionismo. En síntesis, las personas **desean “creer”** y, por tanto, ponen de su parte.

---

<sup>1</sup> C.f. Coleridge 1817, chapter XIV / p.6; Teixeira / Pimentel 1993, p.15; Perlin 2004, p.12

La expresión fue acuñada en 1817 por el poeta inglés Samuel Taylor Coleridge en el fragmento siguiente:

*"Esta idea dio origen al proyecto de Lyrical Ballads; en el cual se acordó que debería centrar mi trabajo en personas y personajes sobrenaturales, o al menos novelescos, transfiriendo no obstante a estas sombras de la imaginación, desde nuestra naturaleza interior, el suficiente interés humano como para lograr momentáneamente la voluntaria suspensión de la incredulidad que constituye la fe poética. (Samuel Taylor Coleridge, Biographia Literaria)"*

### *El valle inexplicable*

Otra expresión, que constituye un término en sí mismo, y que desde el punto de vista teórico se opone al de inmersión, se refiere al Valle inquietante o Valle inexplicable, del inglés "Uncanny valley".



Los personajes del videojuego de 1999, Omikron, son un ejemplo del efecto del Valle Inexplicable. El personaje resulta extraño. Dependiendo del usuario, esta sensación va desde una leve molestia hasta un nivel de disgusto tal que le hace abandonar el juego. El término medio es una continua sensación de inquietud ante los personajes.

Consiste en una hipótesis aplicada tanto en robótica como en simulación y animación 3D por ordenador que afirma que cuando una réplica con rasgos

antropomorfos se asemeja a un ser humano real provocan rechazo (instintivo) entre los observadores humanos.

Pero esto sucede solo a un cierto nivel de semejanza, un "valle" con fronteras que lo acotan en su principio y su final, de forma que cuando la apariencia se aproxima a la forma humana la respuesta emocional del observador se hace más positiva. Si esta apariencia aumenta, llega un punto en el que el observador siente repugnancia y rechazo. No obstante, cuando la apariencia continúa convirtiéndose en una réplica más exacta, se vuelve a cruzar un punto y la respuesta vuelve a ser favorable. El valle define pues un cierto nivel de semejanza que por su inexactitud resulta extraño y provoca una reacción adversa.

En videojuegos es un concepto muy importante pues a un cierto nivel de detalle el personaje del juego puede provocar rechazo en el jugador. Esto se demostró durante finales de los años 90 y principios del siglo XXI, cuando los videojuegos avanzaban sobre tecnologías 3D, pero la potencia de las máquinas no permitía un gran nivel de detalle. Durante esa época hubo una generación de juegos (en torno a unos 5 ó 7 años) en los que los personajes eran percibidos con disgusto, rechazo y desaprobación. Una vez la calidad de los gráficos supera un cierto nivel de detalle, el efecto inquietante desaparece. Algo que es posible apreciar en la siguiente imagen.



El efecto del valle inexplicable no se da tan solo en videojuegos y gráficos por ordenador. Es un efecto corriente que podemos encontrar ante robots, maniquís, muñecas e incluso figuras religiosas.



## Gamificación

El término Gamificación es uno de los conceptos que están más de moda desde hace unos años. También conocido como Ludificación y, en menor medida, como juegoización, consiste en el empleo de técnicas, elementos **y dinámicas propias de los juegos y el ocio en actividades "no recreativas"**<sup>1</sup>. La finalidad es incrementar la motivación; reforzar la conducta para estimular la resolución de problemas; mejorar la productividad; obtener una serie de objetivos; estimular el aprendizaje como, por ejemplo, de la historia, de un idioma, de un procedimiento o de un proceso industrial o para evaluar sistemas, individuos o colectivos.

De este modo, con la Gamificación se pretende aplicar esquemas de pensamiento y mecánicas de juego en muchos ámbitos de la vida cotidiana para facilitar la consecución de objetivos relacionados con la formación, la cohesión social, la creatividad o el entrenamiento. El simple hecho de incluir elementos de red que permita a los usuarios participar en un grupo social aumenta de forma considerable la participación.

Y es que, como dijo el diseñador de juegos y productor Peter Molyneux: **"Todo en la vida implica una mecánica de juego"**. Según sus propias palabras: "Alguien se ha inventado este término para hablar de cómo los juegos se están introduciendo en las vidas cotidianas, pero esto ha existido siempre. Los seres humanos compiten, en el colegio estaba el primero de la clase y el último y eso ya es un juego. Todos los aspectos de la vida del ser humano implican alguna mecánica de juego. A los seres humanos les encanta la idea de compararse unos con otros y es una característica que va creciendo". (P. Molineux, 2016).

En boca de otros académicos encontramos que Romero Sandí, Hairol Rojas Ramírez, Elvin; en una publicación acerca de la enseñanza con el título "La Gamificación como participante en el desarrollo del B-learning". (Consultado el 15 de febrero de 2014) afirman que: "La gamificación viene a

---

<sup>1</sup> En el sentido tradicional del término, es decir, asumiendo que las actividades no recreativas implican la ausencia de una sensación placentera, lo que no siempre es cierto.

persuadir al usuario, en este caso, al estudiante en participar del juego, de convertir una simple tarea en algo atractivo y que represente un reto, esto por medio de la persuasión. Una persuasión proveniente de la dinámica, de la simulación de la actividad, de la forma en que se muestra el juego, provocando en el estudiante ese deseo de participar”.

Si se mira con detenimiento es cierto que no se trata de algo nuevo. Desde siempre se ha tratado de aprender jugando ya que, como se ha visto, el ser humano recurre al juego desde el principio de su vida para aprender. Pero yendo más allá, tanto en la educación como en la empresa se ha tratado desde siempre de incrementar la motivación y mejorar el rendimiento aplicando técnicas de juego que hagan el proceso una actividad más divertida y gratificante. Con la Gamificación es posible conseguir que las personas se motiven más, concentren mejor, y se esfuercen en participar en actividades que de otro modo se podrían considerar aburridas. Pero la Gamificación permite no solo innovar en este aspecto sino fomentar la creatividad en estas tareas.

El concepto y las ideas sobre Gamificación son un producto de nuestro tiempo. La creación de comunidades en las redes, el surgimiento y auge de las redes sociales, el aumento de la importancia del juego como subcultura, la madurez tanto de contenidos, páginas web y aplicaciones de software como la portabilidad y facilidad de acceso a los dispositivos electrónicos (*smartphones* principalmente), en resumen, todo cuanto permite el estímulo del comportamiento de los usuarios acudiendo a recursos que les permitan disfrutar se ha convertido en algo básico al que darle prioridad.

Lo que ha sucedido es que ha sido en los últimos años cuando el concepto ha llamado la atención de los investigadores, siendo sometido a estudio académico. Esto provocó que ya en el año 2008 surgiera el término. Como se ve, un término muy reciente para nombrar algo que es en realidad muy antiguo al que la nueva sociedad del conocimiento ha comenzado a prestar mucha atención.

## Tipos

Se distinguen tres clases, o tipos de Gamificación:

- La Gamificación externa. Que se refiere a las prácticas enfocadas a la comunicación externa, como el marketing o la fidelización o atracción de clientes.
- La Gamificación interna. Responde a aquellas prácticas enfocadas a los recursos humanos de una empresa, para mejorar la productividad, y el compromiso de los trabajadores.
- La Gamificación para la modificación de comportamientos. Como ya se extrae del nombre, destinado a cambiar las rutinas de un grupo social, por ejemplo, a favor de una causa o para obtener un objetivo. Se aplica en ámbitos como el medio-ambiente, la salud, la educación, etc.

## Objetivos

Mediante la introducción de estructuras de los juegos se espera motivar a las personas a realizar tareas que, de otro modo, se podrían considerar aburridas. En cierto modo, la Gamificación trata de persuadir a las personas de que una tarea poco gratificante se perciba como algo agradable y entretenido. Su aplicación es tan amplia como las ideas que, siendo viables, permitan su puesta en marcha. Por ejemplo, para concienciar sobre el medio ambiente, para mejorar los procesos en ámbitos educativos, en el ámbito empresarial o incluso en la aplicación de la medicina.

No obstante, y como ya comenté al principio de esta tesis, incluir tan solo elementos propios de juego no convierten aquello a lo que se aplica en un juego en sí, o crean uno. Esto, pienso, es un detalle importante que conviene no olvidar.

## Características generales de la Gamificación

- Se puede aplicar en muchas disciplinas, como el marketing, la educación o la psicología, por ejemplo.

- Ayuda, y crea incluso, compromiso, consolidándolo, entre los miembros de una comunidad. Por ejemplo, en el ámbito educativo entre los alumnos que formen parte de un aula. Esto se consigue a través de la participación activa y dinámica en actividades, que realizadas de otra manera podrían ser consideradas aburridas. Por otra parte, es posible utilizarla también para consolidar relaciones entre personas en muchos ámbitos.
- Los videojuegos han sido los que han estimulado la Gamificación en mayor medida, pero es posible utilizar otros sistemas de juego, como los juegos de rol o de mesa.
- La Gamificación tiene sus raíces en las mecánicas de juego, adoptando un sistema de reglas. Mediante estas mecánicas, y gracias a la realización de una actividad placentera, se espera conseguir una serie de objetivos. Por ejemplo, alcanzar una puntuación, obtener una lista de objetos, alcanzar una serie de niveles, de competencias, de estatus o reputación, etc.
- Pero para utilizar este recurso es muy importante, antes que nada, tener claras las actividades que se quieren desarrollar y los objetivos que se quieren alcanzar. De no ser así, las técnicas no resultan eficaces.

Para terminar, es conveniente citar aquí que el concepto tiene también sus detractores. Algunos académicos lo consideran un concepto engañoso, una moda motivada por intereses o, sencillamente, un término que recurre a técnicas de dudosa o escasa eficacia.



## Parte II

## VI. DESARROLLO

A partir de ahora, en este capítulo y los posteriores, revisaremos a fondo las fuentes estudiadas, desarrollando la materia de este trabajo en detalle. Se harán algunas reflexiones que tienen como base el marco teórico para, a continuación, ofrecer un conjunto de conclusiones.

### La exploración narrativa

Tanto en las narrativas hipermedia interactivas<sup>1</sup> como en los juegos de mesa (de papel y lápiz) diseñados para contar historias, y a diferencia de las narrativas clásicas<sup>2</sup>, **se propicia** “un proceso narrativo donde se crea un espacio virtual entre narrador e historia” (Winnicot, 1982). Este proceso facilita que el lector participe del y en el proceso de narración.

En síntesis, se trata pues de medios participativos, ni más ni menos.



---

<sup>1</sup> Lo que incluye, sin ser los únicos, a los juegos narrativos contruidos sobre un sistema multimedia interactivo, como los videojuegos.

<sup>2</sup> Esto es secuenciales, como el cuento, la novela y, en suma, la literatura clásica en general, además de, por supuesto, el vídeo, el cine o los cómics, por ejemplo.

Estos tipos de narrativas interactivas presentan una serie de nuevas convenciones narrativas donde ya no importa tanto lo que se cuenta sino, además, el mismo proceso de contarlo. En algunos casos, es incluso más importante el cómo se cuenta que el qué.

Esto sucede, por ejemplo, en aquellos sistemas que ponen un mayor énfasis en la propia experiencia de contar la historia, cómo se percibe y qué emociones se generan durante el proceso. Pero es algo que sucede también como parte de la propia cultura del juego, más allá de que el sistema de juego lo fomente por diseño o filosofía. Por tanto, ocurre en distintos aspectos, tanto en los intrínsecos del sistema de juego, como con otros más relacionados con todo el proceso como una actividad social.

Algunos de estos elementos que son intrínsecos a los sistemas de juego son, por ejemplo, los juegos de mesa diseñados para contar historias, o mecánicas de juego (muy comunes en algunos juegos de rol de mesa de diseño independiente como FATE, por ejemplo) diseñadas específicamente (algunas veces de forma experimental) para alcanzar ciertas experiencias de juego o sentir una serie de emociones determinadas.



Desarrollo de una partida de juego de rol de mesa, retransmitido en directo en YouTube.

En lo que respecta al proceso como una actividad social sucede en la misma novedad que supone realizar una boda "real" desarrollada en un mundo virtual o, en el simple acto de realizar la actividad de juego y mostrarla como

espectáculo. Por ejemplo, al retransmitir por otros medios más convencionales el desarrollo de campeonatos de videojuegos o bien el desarrollo de una sesión de juego de rol de mesa<sup>1</sup> o de juego de rol en vivo<sup>2</sup>.



Desarrollo de una actividad de juego de rol en vivo. Evento retransmitido en directo vía YouTube. Es el caso de actividad social, pero también de una experiencia narrativa donde es más importante la forma que el fondo de la narración. No obstante, el proceso narrativo está muy presente y determina el desarrollo de la actividad.

Pero ¿por qué sucede esto ahora?, ¿por qué en nuestra época? En contraposición con la estructura lineal —y clásica— del libro o la columna impresa de texto, vivimos inmersos en la actualidad en un mundo donde los medios de comunicación conforman un mosaico de medios o medios-mosaico (McLuhan, 1969). En este mosaico de medios se apilan múltiples mensajes de los cuales en la mayoría de los casos se realiza una lectura fragmentaria.

---

<sup>1</sup> Es posible visualizar algunas partidas en <https://youtu.be/FTHu-uv673E> o bien en [https://youtu.be/yLEmb\\_RIZ3o](https://youtu.be/yLEmb_RIZ3o) donde participa el actor de cine de acción Vin Diesel.

<sup>2</sup> El rol en vivo es un subtipo o modalidad de juego de rol. En la actividad, los jugadores representan a sus personajes en tiempo real, escenificando el proceso. En la última década ha experimentado un gran auge, habiendo surgido incluso una pequeña industria a su alrededor en forma de empresas de diseño y elaboración de armas falsas, atuendos y utilaje, o bien, de la organización de eventos.

El ser humano —el que está ya habituado a ellos— tras haber superado el desconcierto inicial generado por la gran dispersión de medios y mensajes, hace de ellos una lectura rápida y superficial. Se trata de un mundo donde se suceden muchas historias en paralelo, muy fragmentadas, aunque muchas de ellas relacionas entre sí, lo que permite realizar una interpretación para formar una única y gran historia. La que el ser humano entiende como su realidad.

Es posible que el ser humano de nuestro mundo moderno no sea más listo que sus predecesores, pero de lo que no hay casi dudas, en vista de los últimos estudios realizados, es que está mucho más habituado a manejar más información, más fragmentada y en menos tiempo (Victoria Aguiar, Isabel Farray, 2003)<sup>1</sup>. Este ambiente es propicio a su vez para la narración simultánea y para la evolución de la cultura de la participación, ya comentada más atrás en su apartado correspondiente. De este modo, la metáfora del mosaico de McLuhan contribuye a que se produzca otra muy próxima, la de un caleidoscopio de mensajes fragmentarios de los que se extrae una comprensión de la realidad que es única para cada individuo<sup>2</sup> (tal y como sucede con las imágenes-estructura en un caleidoscopio).

Esta metáfora del caleidoscopio es muy útil para tratar de comprender lo que es a su vez un mosaico de múltiples posibilidades que es posible extraer de lo que resulta fragmentario. Una nueva forma de entender, de percibir y de vivir la transformación que ha sufrido la frontera que separa, o une más bien, a la narración y a los juegos. Una transformación que arrastra a su vez el cambio de una audiencia pasiva a una participativa.

## Relativismo narrativo

Entre las nuevas posibilidades de estos medios está la oportunidad de narrar de formas distintas y desde diferentes acciones simultáneas. Algo que podemos decir consiste en realizar una exploración narrativa. De aquí se propone un nuevo género narrativo que reúne nuevas posibilidades

---

<sup>1</sup> Entre otros autores que concuerdan en lo mismo.

<sup>2</sup> Algo que en el pasado no estaba tan agudizado, al compartir los individuos de las comunidades unas costumbres, formas de pensar y actitudes más similares entre sí.

narrativas y dramáticas provocando la inmersión participativa del lector, que se convierte en un acto y coautor de la trama.

Esto permite el desarrollo de una obra mucho más creíble, que favorece la identificación del lector con el narrador del relato. Se trata de historias que remiten a múltiples líneas paralelas de las que muchas se entrecruzan al mismo tiempo, favoreciendo el desarrollo de una nueva forma de lectura que incluye distintos puntos de vista y que invita a pensar incluyendo lo diverso, lo múltiple y lo complejo. (Morin, 2000).

Como hemos visto, la narrativa clásica, o podríamos llamar lineal, se basa en explicar unas acciones de forma estructurada y ordenada. De A se pasa a B, y de B a C. Mediante la exploración narrativa el objetivo es describir ambientes y atmósferas de lugares determinados. La idea hasta no hace mucho, y que siguen compartiendo muchos individuos, de crear un relato cerrado y estructurado se transforma por completo hacia algo mucho más **sutil que aspira a compartir relatos fragmentados. Así, el "Gran Relato General" se desfragmenta en otros subrelatos que se reparten por todo un escenario**<sup>1</sup>.

Hablamos de una deconstrucción, o deconstruccionismo, de las historias, los hechos y los sucesos. Las historias, los relatos, ya no poseen unas reglas estrictas, caen los límites y ni siquiera se respeta la estructura arquetípica. En los relatos interactivos<sup>2</sup>, donde los participantes trabajan conjuntamente para elaborar algo compartido, se desarrolla algo mucho más abierto, lo que permite una construcción mucho más personal que cada lector/jugador lleva a cabo, y donde, más tarde, cada uno comparte su propia visión de la historia. Una visión, o proceso que, al ser compartido, ayuda a crear algo mucho mayor que está por encima de la visión de cada uno.

---

<sup>1</sup> Como es de esperar, no faltan los detractores (Apocalípticos) de este tipo de nuevos modelos narrativos, que los ven como una amenaza con graves consecuencias para nuestra mente y para la sociedad en general.

<sup>2</sup> Ya sea en un videojuego o en un sistema de juego narrativo de papel y lápiz. Sí, insisto.

Hablamos, desde luego, de la multiplicidad de relatos: los únicos, acorde a las visiones individuales, y el o los resultantes de la elaboración compartida. Del resultado de sus propias teorías y aportaciones al colectivo se complementa en unos casos, e incluso construye<sup>1</sup> en otros, un relato mucho mayor. Algo que llamaremos Relativismo narrativo.

## Fórmulas narrativas

Las nuevas formas narrativas precisan de una serie de fórmulas —fórmulas narrativas— con el fin de evitar la fragmentación y disgregarse los contenidos. De la actividad surge la necesidad de un aumento de la percepción y de la empatía, al mismo tiempo que se entrenan, a modo de simulación, las reacciones ante determinadas situaciones.

Pero no existe una sola fórmula o la fórmula única. Es el momento de explorar diferentes caminos para alcanzar distintos objetivos, o debería decir experiencias. Pues al final, como todo arte, se basa en expresar ideas y emociones, y percibir experiencias.

Por lo tanto, y uno de los detalles más interesantes del proceso es que, ninguna posición alberga todos los significados. Esto es, cada lector desarrolla el ejercicio personal de su función simbólica, extrayendo su propio significado y, por tanto, su propia comprensión de lo que para él significa su realidad. En síntesis, se trata de una nueva forma, o nuevo medio, de expresión.

## Nuevas formas de expresión

Pero, el hecho de contar con un nuevo modo de expresión plantea nuevas preguntas. ¿Es un mejor medio de comunicación? ¿Podría llegar incluso a equiparar, e incluso sustituir, a la literatura o el cine?

Muchos diseñadores, en particular algunos ya citados como Chris Crawford, coinciden en que en lo que respecta a los videojuegos, pero que podría extrapolarse a otros sistemas de juego, sus sistemas han heredado cosas innecesarias de otros medios cercanos o en los que se basan. Por

---

<sup>1</sup> Objetivo principal de muchos juegos de rol de mesa, en particular de los más modernos.

ejemplo, ¿son necesarias las cinemáticas<sup>1</sup> cerradas en los videojuegos? ¿No se le está cortando al medio la posibilidad de desarrollar su propia versión como medio interactivo?

En los juegos de rol de mesa. Por ejemplo, es posible desarrollar secuencias previas por varios métodos, entre ellos la representación teatral. Pero en estos casos se hace con un fin algo distinto, pues se desarrollan por lo general para mostrar partes de la trama como: los flashbacks, los acontecimientos pasados o para reforzar sucesos que ya se han elaborado como secuencias. En los videojuegos en cambio las secuencias fijas establecen una continuidad inamovible en aras de contar una historia que desean expresar los diseñadores.

Vemos pues que es muy fácil obviar las fortalezas de un nuevo medio de expresión y acudir a las viejas fórmulas aprendidas en otros para poder **“contar nuestra historia”**. Esto no es desconocido, y son muchos los diseñadores que alertan sobre esto, invitando (siendo amable) a los usuarios de los sistemas de juego a permitir que el sistema pueda desarrollar su potencial.

Por otra parte, es necesario admitir que crear auténtica diversidad narrativa es complejo. Muchos juegos de rol de mesa, por ejemplo, advierten, y sufren de ello, resultando difíciles de entender para un gran sector de la población. En síntesis, crear historias multidireccionales y auténticos flujos narrativos interactivos de calidad no es fácil. Esto hace comprensible que, una y otra vez, se acuda en auxilio de los recursos del cine, la TV, el arte secuencial o las fórmulas de la narrativa literaria tradicional.

¿Es reprochable por lo tanto contar historias lineales? En mi opinión no, **del mismo modo que no hay que caer en un supuesto “esnobismo intelectual” por el hecho de que sea más interesante**. El debate sobre la libertad total o el de la historia lineal y sus caminos encarrilados se da en todos los medios interactivos. Forma ya casi parte de su esencia y las peleas

---

<sup>1</sup> Secuencias desarrolladas previamente en animación o cine para contar partes de una historia, que recurren a la fórmula clásica del audiovisual.

acerca del tema llevan ya tiempo presentes en las redes sociales y otras comunidades. La linealidad, pienso yo, es una opción más. Al fin y al cabo, los medios de expresión están a nuestro servicio, y no al revés. Hay que darles tiempo pues aún estamos aprendiendo.

## Dentro del relato interactivo

Continuando con el desarrollo previo, sería interesante definir el entorno perfecto de generación de historias interactivas. Si atendemos a la propuesta de Crawford de entender la interactividad, encontramos la aportación de Brenda Laurel<sup>1</sup> en sus trabajos analizando videojuegos y describiéndolos como un sistema de tramas generados por las acciones del usuario. Por lo tanto, el **sistema "ideal" es aquel que en todo el término de la palabra es capaz de permitir que cualquier actividad del jugador conlleve un cambio en el mundo de ficción para mantener la coherencia<sup>2</sup> de la historia.**

**Más adelante, Janet H. Murray, en su obra "Hamlet en la Holocubierta",** propone un modelo basado en una tecnología ficticia, cuya representación fue adaptada en la serie Star Trek, **nueva generación". Esta tecnología consiste en un sistema capaz de crear un ambiente real en el que un usuario podría introducirse, actuar, y compartir su experiencia junto a otros. Un modelo que nos explica que, con el tiempo, las tecnologías narrativas tienden a hacerse transparentes para el usuario, lo que determina su nivel de aceptación y éxito. Algo así ha sucedido ya con nuestros teléfonos móviles inteligentes.**

Esto, lo que viene a significar es que, con el tiempo, dejamos de ser conscientes del medio y no apreciamos las diferencias, solo vemos el poder

---

<sup>1</sup> Brenda Laurel trabaja como estudiosa independiente y consultora. Es defensora de la diversidad y la exclusividad en los videojuegos, pionera en el desarrollo de la realidad virtual y una reconocida oradora y académica.

<sup>2</sup> **Si ese es el objetivo al seguir el modelo tradicional..., por supuesto. También es posible optar por alternativas en las cuales se rompa o se esté más allá del lenguaje y de la estructura de la narrativa estándar. Directores de cine como David Lynch han explorado este concepto a lo largo de su carrera.**

de los contenidos que muestran. Como intuyó Espen Aarseth<sup>1</sup>, el texto interactivo se organiza de modo que es parte integral del intercambio literario. **“Vivimos” el texto**, literalmente, en lugar de decodificarlo y extraer una vivencia. Sus reflexiones sirvieron de punto de partida para otros trabajos posteriores.

Pero este intercambio es susceptible de distintas apreciaciones dependiendo de cómo se integre contenido en la obra. De aquí se proponen dos modelos que ayuden a identificarlo. De este modo tenemos:

- La narrativa embebida. Que describe un modelo en el que se incluye una o unas historias previas creadas por guionistas y diseñadores del sistema de juego. Este es un modelo muy común en los videojuegos. Pero también lo es en los sistemas de juego diseñados para elaborar narrativas y en los juegos de rol en general, **en particular si nos ceñimos al modelo “clásico”** de juego de rol, lo que incluye a todas las primeras y segundas generaciones de juegos.
- La narrativa emergente. Describe el modelo basado en dotar al jugador/lector de la mayor libertad posible para crear sus relatos. Llega incluso a ir más allá dotándole de la capacidad de crear su propio escenario y, más aun, su propio mundo. Esta particularidad es **propia de los denominados “sistemas sandbox” de algunos videojuegos**, de otros diseñados con esta meta como base de diseño como, por ejemplo, **“Neverwinter night”**; del diseño del escenario (pero solo del escenario) en muchos juegos de rol **“vieja escuela”** (de primera y segunda generación) y, en particular, de la tendencia en los juegos de rol denominados **“narrativos”<sup>2</sup>** y de la nueva generación de proyectos **“Indie”**, cuyo diseño base suele centrarse en esta meta.

---

<sup>1</sup> Estas y otras reflexiones se recogen en su obra: *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*.

<sup>2</sup> Un término que funciona más tras una intención de marketing que otra cosa, pues la mayoría de juegos de rol se pueden describir como sistemas de juego narrativos.

No obstante, por lo general no existe la libertad total pues detrás siempre hay unas reglas del sistema que regulan el proceso amén de una importante serie de limitaciones. Las reglas evitan destrozar las pautas sobre las que se establece el escenario, aunque existen propuestas de juego de rol que intentan, promueven e invitan a romper también esta convención.

La mayoría de los juegos que, por sus pautas de diseño, están orientados a la representación y/o construcción de relatos<sup>1</sup>, exploran, al menos, y promueven, en menos casos, todos los pasos intermedios entre ambos modelos.

Los extremos, aunque alcanzables en la teoría, no son deseables, llegando en ciertos casos a ser incluso inasequibles, en la práctica. En cuanto al relato embebido, por lógica el extremo es la ausencia total de capacidad interactiva, lo que nos conduce de vuelta al medio clásico. En lo que respecta al relato emergente, el extremo consiste en la multidimensionalidad completa; el *Sandbox*<sup>2</sup> puro. Un concepto que podría interpretarse como el ideal, pero que debido a su gran dificultad resulta no solo muy complicado de alcanzar en

---

<sup>1</sup> Pues es muy importante recordar que no todos los sistemas de juego están diseñados con este fin. Muchísimos juegos se orientan hacia el simple **entretenimiento, centrándose en el proceso**: “reconocimiento, análisis y resolución de unos patrones, con el fin de alcanzar un estado que declara una o unas condiciones de victoria”, **que es lo que conforma el modelo de un juego cualquiera**.

<sup>2</sup> También juego no lineal de final abierto. Término en inglés que nombra al entorno de juego ideal preparado para la exploración, resolución de desafíos y elaboración de relatos que no sigue una secuencia ni tiene un final cerrado, concediendo libertad al jugador para desarrollar la experiencia de juego como prefiera. El término no es absoluto, por lo que se entiende como un sistema de juego no lineal con diferentes **grados de “no linealidad”**. El *Sandbox* ideal —teórico— es el que otorga libertad absoluta, algo que resulta inalcanzable en la práctica en diseño de videojuegos. En los juegos de rol de papel y lápiz es posible alcanzarlo, en teoría, aunque en la práctica sean las propias limitaciones de las capacidades de los jugadores las que impongan unos límites naturales.

un sistema de juego, sino que resulta además poco recomendable, llegando a ser perjudicial<sup>1</sup> para todo el sistema.

### Problemas de la multidimensionalidad (exceso de libertad)

Y es que la interactividad, por muy poderoso que sea el concepto en estado puro, no siempre aporta algo. En otras palabras, el concepto por sí solo no basta. Un sistema de juego tiene que estar bien diseñado para sacarle todo el partido o, por mucha interactividad que permita un sistema, en el resultado final no habrá mucha diferencia.

Esto no es solo una condición necesaria en el diseño, implica también al propio contrato social que se establece entre sistema de juego y jugador/jugadores. Por lo general, son necesarios jugadores/usuarios proactivos, dispuestos a explorar las posibilidades del medio o, del mismo modo que sucede con otros medios, la percepción del contenido y el resultado esperado del desarrollo de la actividad será escaso o nulo.

Hablamos por tanto del propio compromiso de los jugadores que, aunque en la teoría sea el esperado por las expectativas del diseñador del juego, resulta difícil de encontrar en la práctica. Es mucho más habitual encontrar distintos grados de compromiso, algo que los diseñadores de juegos acostumbrados al desarrollo de productos muy comerciales conocen bien<sup>2</sup>.

Esto sucede tanto en el diseño de videojuegos como en los juegos de mesa y de rol de papel y lápiz. Tanto es así que en ambos medios se realiza la

---

<sup>1</sup> A no ser que exista un compromiso por parte del jugador, la libertad total suele estar relacionada con una falta clara de objetivos, que en un sistema de juego no suele funcionar bien. Aunque puede haber excepciones. ¿Nada que ver con la realidad?

<sup>2</sup> Teniendo esto en cuenta, el diseño del juego comercial está influenciado por una gran cantidad de trucos y mecanismos para hacer que la experiencia sea más cómoda para el jugador, eliminando —y sacrificando incluso— elementos y contenidos que según la comunidad independiente y los críticos podrían ser calificados como innovadores, más interesantes o de calidad y sustituyéndolos por otros elementos más acordes con las zonas comunes de los consumidores. Por supuesto, algo que sucede con los productos enfocados al consumo mayoritario en los demás medios.

diferenciación entre el juego independiente, más orientado a la exploración del medio y a la búsqueda de una mayoría de edad intelectual y artística, y el juego comercial donde, como es de esperar, lo que importa es crear una necesidad en los consumidores que dispare las ventas. Por ello el juego comercial se enfoca en contentar a lo que espera la mayoría, sin que ésta sepa muy bien en realidad lo que desea<sup>1</sup>.

Aquí nos encontramos pues con los problemas propios del medio. Uno de ellos es el margen de libertad de la multidimensionalidad narrativa. Demasiada libertad de elección, causa problemas, llegando incluso a convertirse en tedio. De ahí que el juego no lineal de final abierto, o Sandbox, en estado puro<sup>2</sup> no sea tan buena idea en la práctica, aunque fuese posible, si no se prepara de forma conveniente con el fin de que el jugador vaya encontrando contenido interesante, algo que no sucede en el mundo real<sup>3</sup>.

Esto sucede debido a que el lector/jugador se centra en lo esencial para comprender el relato. Todo cuanto esté más allá se convierte en rutina, y la rutina significa tedio; algo que no aporta nada, salvo para los que, desde la puesta en marcha de su propio contrato social con el sistema de juego, lo asumen, estando dispuestos a disfrutar de ello como parte de su experiencia de juego.

Este problema con la rutina generada por la libertad de elección crea paradojas muy curiosas como por ejemplo que, ante una lista ilimitada, o muy larga, de opciones a elegir, sea preferible proponer solo tres, seis o nueve como mucho. O que, ante un juego con un escenario infinito en la práctica, sea preferible acotar un escenario en un espacio definido donde el jugador

---

<sup>1</sup> Una opinión propia, aunque compartida por muchos profesionales de la industria del juego y del marketing.

<sup>2</sup> Tal y como podría ser la exploración del mundo real.

<sup>3</sup> Pues ¿acaso un vasto desierto del mundo real o todo el fondo de los océanos está repleto de contenido interesante? Más allá de arena y rocas, y dejando a un lado algunos accidentes geográficos de importancia ¿hay algo más en la superficie de Marte?

pueda encontrar siempre algo que hacer, evitando que vagabundee durante horas y termine abandonando el juego por puro aburrimiento<sup>1</sup>.



Aunque preciosista tanto en su concepto como en su diseño, el videojuego No Man's Sky resultó un fracaso estrepitoso debido a, precisamente, su filosofía como juego abierto no lineal. Tanto nivel de libertad provocó que el jugador se sintiera perdido y sin un motivo para seguir avanzando.

Algo semejante sucedió también cuando se publicó el primer juego de rol, Dungeons & Dragons, en 1974 en Estados Unidos. Muchas de las devoluciones y quejas de los compradores se debían precisamente a la poco clara definición de los objetivos y a la total libertad de la propuesta respecto a su puesta en marcha. Esto desconcertaba a muchos usuarios, acostumbrados a unas reglas estrictas y unas condiciones de victoria claras.

De aquí se extrae, por ejemplo, que en un juego de rol sea mucho mejor dar al principio una lista breve de personajes posibles a elegir que una demasiado larga para evitar abrumar con muchas opciones al jugador. Del mismo modo, lo más conveniente es presentar solo algunas opciones al principio para, más adelante, ir ampliando el rango. Este modelo de diseño hay que tenerlo en

---

<sup>1</sup> Un caso más que comprobado. El último más sonado ha sido el gran fiasco sucedido con el videojuego "No Man's Sky", donde la esencia del mismo juego de otorgar plena libertad al jugador se convirtió en su mayor problema al no haber una respuesta preparada a ese grado de libertad. Es decir, el jugador no recibía nada a cambio (contenidos). Esto provocó el fracaso del juego, la exigencia por parte de muchos usuarios de su devolución y las críticas más feroces en los medios.

cuenta siempre para facilitar la curva de aprendizaje de los jugadores, algo que en el diseño de los primeros videojuegos y juegos de rol de mesa no se tenía en cuenta, dificultando el acceso a nuevos jugadores con un interés más casual<sup>1</sup> en los juegos.

Otro problema, por poner otro ejemplo, es la poca claridad en lo que respecta a la compatibilidad entre narrativa e inmersión. Aunque suene paradójico —de nuevo— el concepto de inmersión, que ya se vio en el desarrollo del marco teórico de este trabajo, no es afín por necesidad al de narratividad. Esto se puede apreciar si volvemos a repasar la estructura de El Gran Modelo inspirado en el trabajo de Ron Edwards (ya estudiado más atrás), donde uno de los vértices del gran triángulo es precisamente el aspecto narrativo y el otro, íntimamente relacionado con la inmersión, es el de la simulación. Pues la simulación requiere, promueve y estimula precisamente las técnicas que faciliten la inmersión del usuario.

De este problema surge una interesante enseñanza que recuerda a muchos diseñadores la importancia que tiene narrar entornos antes que historias. Diseñar pautas de comportamiento antes que conductas concretas. Sugerir antes que mostrar; dar ideas antes que desarrollarlas, **con la esperanza que los nuevos “lectores-participantes” del medio las tomen y las hagan suyas.**

Se trata de un medio con semejanzas a otros sí, pero también con sus propias características que exige una adaptación al nuevo medio, tanto desde el punto de vista de los jugadores/prosumidores como desde el de los propios **diseñadores. Ambos precisan de un “nuevo” nivel de compromiso** al acercarse al medio y de una mínima reflexión a la hora de pactar el contrato social que se realiza al abordar la actividad. Una reflexión que, en muchos casos, no consiste más que en recordar que se está ante un medio distinto, aunque tenga semejanzas con los que conviven con él alrededor.

Pero esto es solo un ejemplo de los problemas propios de un medio, o medios que, aunque ya se presuponen han cumplido su mayoría de edad

---

<sup>1</sup> Para una definición de jugador casual, consultar el glosario al final de este documento.

(hace poco eso sí) tienen aún mucho camino por recorrer hasta alcanzar la plenitud de una madurez que permita analizarlos tal y como hacemos hoy en día con el cine<sup>1</sup>.

## Y el rey del juego es... el videojuego

Al hablar de nuevas narrativas, preferiblemente interactivas, que han entrado a formar parte de la cultura popular es inevitable pensar inmediatamente en los videojuegos.

Que los videojuegos están en la vanguardia entre las nuevas formas de ocio de la cultura digital es indiscutible. Para muchos, resultan demasiado atractivos para poder ignorarlos. Pero los videojuegos no solo significan una cultura basada en los nuevos medios, también son un ejemplo de la relación que existe entre las personas y las tecnologías digitales.

“Situando el relato de los videojuegos dentro de esta línea de pensamiento y de acuerdo con las investigaciones psicopedagógicas desarrolladas en este campo (Esnaola Horacek, G. 2003, 2004, 2006, 2007; Frasca, G. 1997, 1999; San Martín Alonso, A. 2006; Levis, D. 2005, 2007; Gross, B. 2000; Ferrés, J. 2000) ha quedado suficientemente demostrada la intervención de esta modalidad de juego en los procesos de construcción de la identidad social y en los aprendizajes psicoafectivos.

En tal sentido constituyen una vía regia para comprender el escenario sobre el cual el propio sujeto construye la expresión simbólica de sus preocupaciones, sueños, esperanzas y temores... (Graciela Alicia Esnaola Horacek, 2008).” **Vemos pues como un amplio sector académico coincide en que el videojuego se extiende como un imponderable campo de pruebas para investigar los íntimos factores que gobiernan en la psique de los seres humanos, además de los comportamientos sociales en áreas como la Sociología o los estudios culturales tanto en los campos de la Comunicación como de la Antropología.**

---

<sup>1</sup> Un medio que en su momento tampoco estuvo libre de críticas feroces.

Más allá del uso, casi anecdótico, de equipamiento de un laboratorio para crear el primer "Pong", o juego de tenis, en una pantalla de radar, el auténtico desarrollo de los videojuegos no se produjo hasta la década de 1980. Esto fue gracias a la proliferación de las primeras consolas de videojuegos para la Televisión, como la ATARI 2600 y, por supuesto, a los microordenadores y la generalización de la informática de consumo.



De los muchos microordenadores disponibles en el mercado por aquel entonces, con un diseño compacto y un precio asequible, destacó el Sinclair ZX Spectrum 16k y 48k. Un pequeño microordenador de 8 bits que ayudó tanto a crear una industria como a crear una subcultura compuesta de aficionados dispuestos a aprender a programar sus propias creaciones. Al Spectrum 48k lo acompañaron o siguieron muy poco después: el microordenador MSX, el Commodore 64K, el Atari 400 y 800, el Oric-1 y, un poco más adelante, el Amstrad CPC y el Commodore Amiga 500. Siendo estos dos últimos, microordenadores ya de 16 bits.

Ya las revistas especializadas de la época destilaban lo que sería una subcultura en torno a sus usuarios. Estas publicaciones en papel fueron decisivas en el proceso de construcción tanto de la identidad<sup>2</sup> de los usuarios de aquellos sistemas como de una incipiente cultura alrededor de la informática y de los videojuegos, asistiendo a los mecanismos sociales que, de forma natural, responden a la necesidad humana de sensación de pertenencia a grupo, vital en el nacimiento de las culturas y cemento de las

<sup>2</sup> Toda cultura pasa por el uso de mecanismos identitarios, pues es una necesidad humana.

relaciones entre los miembros de una comunidad<sup>3</sup>. Desde entonces y hasta ahora la industria del videojuego se ha ido convirtiendo en un negocio muy próspero y un importante elemento de la cultura popular. (Salvador Gómez, 2007).

No obstante, hay que tener cuidado y no cometer un error común. Hablar de videojuegos no significa hablar en todos los casos de nuevas narrativas interactivas. Muchos videojuegos las contienen en niveles ínfimos o directamente, carecen de ellas. En síntesis, algunos videojuegos elaboran ciertos tipos de narración, pero no todos. Para comprender esto es necesario analizar algunos conceptos de la teoría del juego y de cómo lo que nos interesa aquí es estudiar aquellos sistemas que unen lo lúdico con lo narrativo: Ludus + narración. Conceptos que ya se han visto en el capítulo anterior.

Dentro del género de los videojuegos, ejemplos de estos modelos que unían conceptos de juego y narración generaron las primeras investigaciones, Trabajos que se articulaban en torno a la teoría narrativa. En concreto desde la perspectiva de la literatura comparada, que analizaba las narraciones no lineales y el hipertexto. Algunos videojuegos como, por ejemplo, Adventure (Crowther and Woods, 1956), Zork (Infocom, 1981) o The Hobbit (Melbourne House, 1984) se basaban en una interfaz de texto, donde se mostraba una descripción escrita de un entorno. El jugador interactuaba escribiendo las órdenes que debía realizar. Sus respuestas eran valoradas por el microordenador como propuestas para narrar historias en un nuevo medio que estaba recién comenzando. Esta novedad traía otra a su vez, la de la interactividad.

El desarrollo imparable del videojuego como actividad cultural fue el que despertó en los investigadores la curiosidad por realizar los primeros estudios sobre los videojuegos. Pero estos estudios los abordaron como juegos, entendidos desde la tradición socio-antropológica y su sentido como una cultura en la sociedad que ya desarrollara Johan Huizinga en su obra

---

<sup>3</sup> La lectura de revistas mantenía un flujo periódico de información y de noticias que resultaba muy difícil de adquirir en otros lugares en aquellos años. Las revistas se hacían pues elementos propios de esa cultura incipiente.

Homo Ludens. Nace entonces lo que se vendría a conocer como Ludología, la ciencia que examina las dinámicas específicas de los juegos, tales como la relación entre las reglas o los resultados del juego.

De los estudios de Ludología inaugurados por estos videojuegos que tanto despertaron el interés de los académicos se beneficiaron, desde luego, otros géneros y formas de sistema de juego, como el juego de mesa y de rol de mesa. Estas contribuciones han ayudado desde entonces y hasta ahora a los diseñadores a desarrollar muchos más y mucho mejores juegos.

## Géneros

Al igual que hablamos de géneros literarios también es posible hablar de géneros en los videojuegos. El género en los videojuegos no es más que una manera de clasificarlos, pero, eso sí, siempre haciéndose en base a su mecánica de juego. Otros factores como el tono, su tema o su estética también influye, pero en este caso lo hace de un modo mucho menos relevante de lo que sucede en el cine, la música o el teatro. No hay que olvidar que la mecánica de juego es un factor que determina el tipo de usuario, por lo que el ordenamiento en base a la mecánica le ayuda a encontrar el tipo de juego que busca que, al fin y al cabo, es su mayor motivación.

Los géneros abarcan hasta donde se ha descubierto que es posible encontrar un público objetivo y, desde luego, un nicho de mercado que pueda atraer a la suficiente cantidad de consumidores como para que resulte un producto rentable.

Más allá de todo esto siempre está la comunidad independiente (Indie), dispuesta a experimentar sin prestar tanta atención a la tiranía de las ventas<sup>4</sup>. Aunque no siempre, es precisamente en el entorno independiente donde se encuentra más a menudo la innovación, aunque el mundillo de la productora

---

<sup>4</sup> Obviamente, si se produce un juego para vender hay que asumir riesgos en lo que a innovaciones se refiere, por lo que muy pocos están dispuestos a perder la **oportunidad si ya existen fórmulas "precocinadas" que aseguren las ventas. Nada que** no suceda en otros medios, como el cine o la propia literatura.

de juegos triple A<sup>5</sup> da sorpresas de vez en cuando mientras se mantiene observando a la comunidad Indie. Unas con atención y otras, bueno, no tanto.

De este modo, ambos aspectos del entramado de la producción se mantienen vigilante<sup>6</sup>, siempre el uno del otro, observando qué hace cada uno **para o bien "inspirar" nuevas ideas o tratar de encontrar innovaciones sobre** los modelos comerciales que ya resulten algo cansinos. Así han nacido incluso géneros como los MOBA, desarrollados en sus inicios por desarrolladores independientes, pero también por jugadores muy proactivos que representan a la perfección el fenómeno de la cultura de la participación. Al final, y de modo algo paradójico, esta rivalidad lo que provoca son sinergias que benefician al desarrollo creativo y al consumidor final de videojuegos.

Esta simbiosis entre productora-comercial versus productora-independiente, más las aportaciones de los mismos consumidores-prosumidores, se da ya también en el mundo de los juegos de mesa y de juegos de rol de mesa, por lo que, en cierto modo, esta industria también ha terminado replicando el mismo modelo de su hermana mayor.

Pero, como ya he dicho, no todos los géneros de videojuegos se prestan a la construcción con ellos de relatos interactivos, ni son los indicados ni mucho menos para la exploración de estas nuevas narrativas interactivas e hipertextuales. No es lo mismo un juego que simula la conducción de un vehículo que una aventura gráfica, un juego de acción y aventuras o un videojuego de rol.

Un juego de rol o una aventura gráfica se presta mucho más a la elaboración y la experimentación de los relatos que el sistema de juego de simulación, a no ser que el simulador del vehículo incorpore elementos de los otros géneros (un caso que se da de vez en cuando).

---

<sup>5</sup> El juego triple A es una denominación de la industria (bastante poco clara en su definición) para designar aquellos juegos destinados al consumo de masas, con largos tiempos de desarrollo, equipos de trabajo enormes, a menudo con presupuestos desorbitados y con una esperanza de ventas que esté a la altura de las expectativas, teniendo en cuenta claro está la cantidad de riesgos que se asumen en su creación.

<sup>6</sup> Un proceso de vigilancia útil y positivo en su mayor parte, en mi opinión.

Por esta razón, en este resumen de géneros solo se describen aquellos que, por su estructura y diseño, facilitan la construcción de narraciones **interactivas**. **“Sus propuestas y su capacidad de elaboración de relatos los hacen más apropiados para su introducción en el ámbito educativo ya que permiten la posibilidad de un mayor despliegue del potencial creativo de los usuarios que llevan a cabo una autoría derivada de la propuesta de los diseñadores” (Esnaola, 2006:96).**

No obstante, es muy importante recordar que la tendencia actual es que un videojuego contenga elementos de otros géneros. Es el caso, por ejemplo, de la serie Final Fantasy, que recoge en sus últimas propuestas elementos de juego de rol, de aventura, y en ocasiones de juego arcade además de, en forma de minijuegos que forman auténticos juegos autónomos: juegos de carreras, de lucha, de puzles, minisimuladores (de pesca, por ejemplo), juegos de cartas, etc.

Son, en suma, una serie de ventajas que, además de acercarse al esquema narrativo del discurso pedagógico, conllevan otros beneficios. Entre ellos la posibilidad de detener el tiempo de juego para reflexionar, buscar información o hacer un descanso; lo que nos recuerda a la exigencia de Chris Crawford en cuanto a la necesidad de pensar. Esta posibilidad de la pausa, aunque no está permitida en los MMORPG, en los MUDS o en los MMO por su propia filosofía de diseño, sí que está presente en el resto de géneros comentados. Estos géneros son los siguientes.

## Las aventuras

El género de aventuras es muy amplio. En ellos el o los protagonistas deben avanzar en la trama debiendo interactuar con una serie de personajes, objetos o escenarios.

### *Aventuras de texto conversacionales*

La aventura conversacional fue uno de los primeros videojuegos en entrar en el mercado y el que impulsó en gran medida la exploración de los relatos interactivos, por lo que son un género crucial, y modélico en cuanto a la construcción de relatos interactivos. En este tipo de aventura el jugador asume el papel de un protagonista que debe resolver una serie de puzles,

problemas e incógnitas. Se denominan conversacionales porque los primeros videojuegos eran textuales, es decir, el jugador debe usar su teclado para introducir órdenes. El ordenador procesa y describe lo que sucede a continuación. Este ciclo se repite hasta el final del juego o hasta la derrota.

A medida que los ordenadores ganaron en capacidad gráfica, estas aventuras comenzaron a incorporar imágenes que acompañaban a las descripciones. Este proceso fue evolucionando hasta llegar a las aventuras y novelas gráficas interactivas.

### *La aventura gráfica*

Con la entrada del ratón como periférico favorito y la mejora de las capacidades gráficas, la aventura gráfica encontró su espacio como un género que se puso de moda. No obstante, a partir de los 90 comenzó a perder popularidad<sup>7</sup> ante otros géneros de más acción y, en muchos casos, más acordes con los gustos del entretenimiento de masas, menos dado a recorrer relatos y más del gusto de los disparos y la acción.

Se diferencia, entre otras cosas, de la aventura textual en que ya no es necesaria la introducción de comandos. El jugador emplea el ratón para todo, desde desplazarse hasta interactuar con objetos, personajes o escenarios.

### *Las video aventuras de acción*

El género de aventura de acción reúne muchos estilos y variantes, siendo eso sí, uno de los más populares. En realidad, este género mantiene un planteamiento similar a la raíz del juego de aventuras, solo que incorpora grandes dosis de acción.

Por su similitud, muchos de estos juegos se catalogan dentro del género de juegos de disparos en tercera persona, pero una serie de características, como la resolución de problemas o la exploración de un escenario, hace que sea más conveniente catalogarlos en este grupo. Uno de

---

<sup>7</sup> Regresando no obstante en los últimos años. En especial en forma de lo que ahora se denominan **“Walking Simulators”** Un término, en mi opinión, impropio y algo despectivo.

los juegos más famosos de este estilo es Tomb Raider, que hizo famosa a su protagonista, Lara Croft.

Dependiendo de cómo se plantee surgen los diferentes subgéneros dentro de éste. Dos de ellos, por estar entre los más populares son: la aventura de horror y supervivencia y el juego de sigilo.

#### El juego de horror y supervivencia (horror survival)

Subgénero de juego de aventura y acción enfocado en crear inquietud y asustar al jugador. Potencia la capacidad inmersiva y recurre a recursos estéticos propios del género de terror.

#### El juego de sigilo

Siguen siendo juegos de acción y aventura, solo que enfatizan la furtividad, la observación, la estrategia y la paciencia frente a la confrontación directa.

### El videojuego de rol

Los juegos de rol, o RPG, están muy relacionados con los juegos de aventura. Se diferencian de éstos en una serie de características como es la interacción con el personaje que, por lo general, es creado por el propio jugador<sup>8</sup>; en la exploración de un escenario que en comparación con otros juegos suele ser inmenso; en una historia profunda y, en especial, en el desarrollo de las características que definen a un o unos personajes como pueden ser sus conocimientos, habilidades, motivaciones, etc.

Las historias de los juegos de rol suelen ser las más complejas, motivando al jugador a conocer nuevos personajes y explorar el mundo reuniendo objetos, información y contactos que puedan serle de utilidad más adelante.

Sus temas van desde la fantasía de magia y dragones a los más futuristas, sin olvidar a la franquicia de StarWars. Muchos juegos de aventura

---

<sup>8</sup> Lo que ya invita a participar en la elaboración de un relato al permitir que el jugador cree a sus protagonistas. En los demás tipos de juego esta característica no está presente, siendo un elemento casi exclusivo del juego de rol.

incluyen elementos de juego de rol, pero son los RPG donde el enfoque principal es el desarrollo de las habilidades y experiencias del o de los personajes protagonistas, ya que en muchos casos se trata de un grupo de ellos.

En mi opinión, los juegos de rol son los videojuegos más adecuados para el desarrollo de narraciones interactivas que fomenten la participación del jugador/lector en su desarrollo. Por sus características, reúne todos los elementos imprescindibles a la vez que comparte muchos otros que ayudan a desarrollar el medio de la forma más óptima. Es por tanto el complemento ideal para explorar ese relativismo narrativo del que ya hablé más tras.

Dentro del género de los juegos de rol surgen subgéneros que se enfocan en reforzar ciertas características del concepto general.

### *De rol puro*

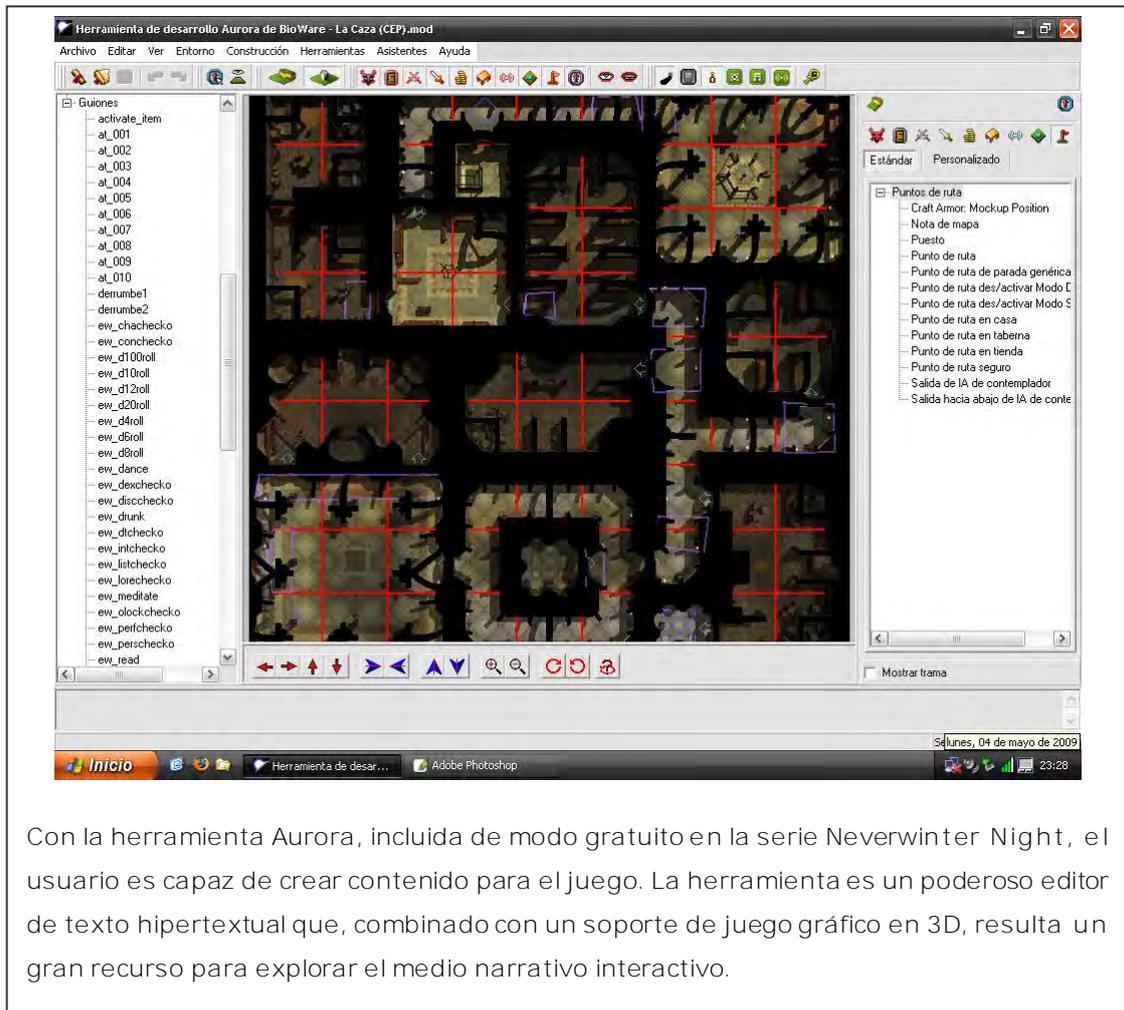
El juego de rol puro concentra sus fortalezas en el desarrollo del personaje y en la elaboración de tramas de gran profundidad a la vez que plantea múltiples subtramas.

Algunos videojuegos de rol llegaron a proponer un entorno de construcción, facilitando herramientas para elaborar contenidos. Es el caso, por ejemplo, de *Neverwinter Night I y II*, con su herramienta de creación *Aurora*, o de *Vampiro, La Mascarada*. Videojuegos que permitían emular el desarrollo de partidas de rol de los reglamentos en los que estaban basados, *Dungeons & Dragons* y *Vampiro*, respectivamente, con la presencia de un director de juego y sus jugadores. Tal y como se lleva a cabo la puesta en marcha en la actividad de mesa.

Estos sistemas fueron utilizados ampliamente hace tiempo y durante varios años para elaborar relatos interactivos, llegando incluso a ser objeto de interés en el entorno académico, con la elaboración de narraciones interactivas hechas por los estudiantes de algunas universidades.

Del mismo modo, la comunidad de usuarios en torno a ellos cobró mucha importancia, existiendo en su momento muchos sitios donde compartían sus propias creaciones, comentarios y consejos llegando incluso a

elaborar una gran cantidad de contenido que la propia compañía que publicó el juego promovió y difundió.



Con la herramienta Aurora, incluida de modo gratuito en la serie Neverwinter Night, el usuario es capaz de crear contenido para el juego. La herramienta es un poderoso editor de texto hipertextual que, combinado con un soporte de juego gráfico en 3D, resulta un gran recurso para explorar el medio narrativo interactivo.

### *De rol y acción*

En este caso, el subgénero lo que hace es reforzar el componente de acción, por ejemplo, haciendo que el eje principal se plantee desde el combate. Esta es una variante muy popular, dada la preferencia del consumidor medio por la acción.

En los títulos más actuales de rol y acción el juego ofrece un detallado sistema de combate en tiempo real de gran realismo mientras que se mantienen los elementos propios de los juegos de rol como la creación y el desarrollo del personaje que, en este caso, va mejorando sus habilidades de lucha.

### *Los MUDS*

Los MUD, siglas de Multi User Dungeon, o Mazmorra multiusuario, son los precursores de los actuales juegos de rol MMORPG. Son un tipo de juego de rol que permite la conexión entre los distintos jugadores para compartir juntos la experiencia de juego. Al ser los primeros, sus entornos funcionan en modo texto o con unos gráficos muy simples, proporcionando un modo de juego alfanumérico donde el jugador recibe toda la información del servidor en modo texto. Esta información, por lo general, se obtiene al realizar alguna acción en el juego, que representa al entorno en base a descripciones, tal y como sucede en las aventuras conversacionales de texto.

En un MUD, los jugadores son capaces de crear sus personajes confeccionando una ficha para cada uno, tal y como se hace en un juego de rol de mesa o en un MMORPG. Los jugadores pueden interactuar a su vez con personajes no jugadores o con otros personajes controlados por jugadores.

El objetivo del juego es, básicamente, el mismo que en otros muchos juegos de rol: el avance y progresión del personaje o personajes, la obtención de experiencia, la resolución de problemas, la consecución de aventuras (quest), la exploración, el descubrimiento y la obtención de equipo y otras mejoras. Las mejoras en el personaje se traducen, en esencia, en un aumento de las capacidades del personaje, en particular de la potencia de sus ataques, lo que le permite enfrentarse a retos mucho mayores.

### *EI MMORPG*

Una variante relativamente moderna de los juegos de rol son los MMORPG, siglas de Massive Multiplayer Online RPG. Juego de Rol Masivo Multijugador en Línea. Pero los MMORPG son la evolución (lógica en muchos casos) de los MUDS, por lo que comparten muchas de sus características. Esto quiere decir que muchos de los elementos que existen, o existían, en los MUDS es válido también para los MMORPG.

El MMORPG es un juego de rol puro que mediante una conexión a Internet permite al jugador, tras hacerse un personaje, compartir sus experiencias con otros jugadores explorando, comerciando y socializando mientras desarrolla su personaje junto a otros jugadores. El avance del

personaje lo hace más poderoso, lo que permite que pueda enfrentarse a retos más complejos.

Por lo general tienen un modo de juego casual y muy genérico, pensado para que sea resuelto con relativa facilidad por la mayoría de **jugadores, y un juego de "alto nivel" o "Hardcore" destinado a todos aquellos** jugadores que habiendo alcanzado el nivel máximo deseen enfrentarse a retos cada vez más difíciles. Este segundo tipo de juego suele ser muy exigente, requiriendo del jugador bastante esfuerzo y horas de trabajo.

Este tipo de juegos crea unas comunidades muy fuertes donde las relaciones sociales arraigan de muchos modos, reflejándose en ellos en muchos casos tanto lo bueno como lo malo de esas relaciones. Los grupos sociales se organizan por clanes, siendo el propio juego el que brinda herramientas para crearlos. Estos grupos se organizan también por su cuenta en páginas web, foros (hace unos años) y en grupos de contacto en programas de mensajería.

Surge aquí una propuesta de participación, reflejo de esa cultura participativa que caracteriza a sociedad de la información y del conocimiento. Existen además muchas herramientas de terceros dedicados a la creación y gestión de estas comunidades, así como de otros servicios.



Quizás lo más llamativo es que con los MMORPG (aunque también en los MUDS, aunque en menor medida) nació también el comercio<sup>9</sup> de bienes y dinero virtual por dinero real. Generando movimientos económicos y flujos de cambio de divisas que ya ha llamado la atención de académicos, economistas e incluso de los ministerios de hacienda de distintos países. Surge así lo que se conoce como Economía virtual<sup>10</sup>, o economías sintéticas. Un tipo de economía emergente que existe en los mundos virtuales, resultado de intercambiar bienes en estos videojuegos.

Aunque lo más común es que sea un producto resultado de una búsqueda de entretenimiento, existen personas que buscan un beneficio económico real. Esto ha dado lugar a que surja el fenómeno del "gold farming". Un tipo de nuevo trabajador<sup>11</sup> de los juegos online, especializado en obtener objetos de valor dentro del mundo del juego con el objetivo de venderlo después por divisa en el mundo real. El negocio surge desde el momento en el que los jugadores avanzados no tienen ni tiempo ni interés en dedicarse a tareas rutinarias y repetitivas como conseguir dinero virtual, por lo que prefieren pagar por ellos. En algunos países en vías de desarrollo como China, el dinero que puede ganar un Gold Farmer al mes es mayor que un salario normal en ese país.

El MMORPG es en estos momentos uno de los géneros más populares, generando una gran comunidad y un gran contenido cultural en torno a ellos. Además, suelen ser muy adictivos, siendo frecuente que sus jugadores más dedicados empleen más de 10 o más horas de juego diario en ellos.

Por otra parte, este tipo de juegos se cuentan entre los más interesantes a la hora, no solo de explorar la importancia de los videojuegos en la construcción de la identidad y de las relaciones sociales, sino también

---

<sup>9</sup> Por lo general ilícito y "perseguido" por las compañías, pero también un modo de difundir el juego de forma indirecta.

<sup>10</sup> Para saber más visita [https://en.wikipedia.org/wiki/Virtual\\_economy](https://en.wikipedia.org/wiki/Virtual_economy)

<sup>11</sup> El término connota que la actividad se realiza además en unas condiciones bastante precarias.

como un medio muy poderoso para la elaboración de relatos por parte de sus usuarios.

Hoy por hoy, las mismas exigencias del mercado no les permiten innovar de una forma radical, plegándose a lo que se espera que exige el mercado. Pero es precisamente en este género donde, en mi opinión, se pueden explorar caminos de innovación muy interesantes en lo que respecta al desarrollo de relatos interactivos. Muchos jugadores participan con frecuencia en la elaboración de relatos que disfrutar y compartir entre ellos.

### Simulación de construcción

Los videojuegos de construcción o de gestión otorgan al jugador las herramientas para construir un proyecto, donde se consideran muchos factores como los gastos, el mantenimiento, la física, el clima, etc. El hecho de que permitan al jugador experimentar, tomar decisiones y explorar un entorno de simulación los hace muy populares.

Algunos de los más conocidos permiten construir y simular el funcionamiento de: ciudades, granjas, imperios, empresas, política, una granja, un parque de atracciones o un equipo de fútbol.

### Simulación de vida

Son un tipo de simulador centrado en emular formas de vida, individuos o grupos sociales. Los simuladores sociales se basan en la propuesta de controlar un personaje con todas sus capacidades y emociones humanas **siendo el más famoso "The Sims"**. Otros permiten simular el cuidado de mascotas o incluso ecosistemas biológicos enteros.

### Simulación de citas y de flirteo

De origen japonés, son muy populares en ese país, siendo uno de los productos de videojuego más demandados. En ellos el jugador adopta el rol de un personaje ficticio que debe completar una serie de objetivos. El más común es lograr salir con una o más mujeres. Además, es común tener que alcanzar un alto grado de relación en un tiempo determinado.

Uno de los componentes más interesantes de estos juegos es que, por lo general, emplean una escala realista de tiempo para alcanzar los objetivos,

por ejemplo, para recibir una respuesta es posible tener que esperar algunos días, o incluso una semana.

Este género incluye muchos juegos eróticos o que exploran la sexualidad (heterosexual, homosexual y otros) y aunque mucha gente piensa que están relacionados con las series de anime o el manga, no suele ser así.

## El juego de disparos (Shooter)

El juego de disparos ha sido una categoría de juegos de acción y aventura que llegó a convertirse en un género propio. Son conocidos por su nombre en inglés, "shooter", y en ellos el protagonista emplea constantemente una o una serie de armas para avanzar en el juego.

Aunque en un principio puede parecer que dejan poco espacio para la narrativa, a partir de ciertos títulos de gran trascendencia en el mundo de los videojuegos como "Half Life", lo cierto es que recurren bastante a ésta para desarrollar razones por las cuales el protagonista debe hacer lo que hace. Esto define una serie de objetivos claros sobre los objetivos a cumplir, lo que construye una trama o hilo conductor con el fin de mejorar la jugabilidad.

Dependiendo del punto de vista de la cámara ficticia que registra la acción, este género se divide en subgéneros. Cada uno reforzando las fortalezas de cada punto de vista. Por ejemplo, un juego con vista en tercera persona refuerza las acciones físicas del personaje, mientras que uno en primera persona incentiva y refuerza las experiencias subjetivas.

### *Primera persona*

En estos juegos se recurre a una perspectiva subjetiva, es decir, tal y como lo vería el personaje. Esto significa que no lo vemos a él, aunque sí su arma en primer plano.

La meta de esta perspectiva es reforzar el efecto de inmersión, buscando la experiencia más realista que sea posible. Esta es, por supuesto, la perspectiva de la mayoría de contenidos diseñados para Realidad Virtual.

### *Tercera persona*

Desde esta perspectiva, consistente por lo general en situar la cámara virtual en el hombro, detrás del personaje o en una perspectiva isométrica. Una

visión más general del personaje permite alternar entre el combate y la interacción con el entorno lo que facilita un ritmo más sosegado.

El simple hecho de colocar la cámara en esa posición facilita a su vez ahondar en propuestas más cercanas al Sandbox, (género que se ve más adelante) que refuerzan la exploración libre de un escenario de gran tamaño.

### *De scroll vertical o lateral*

Los juegos de Scroll lateral u horizontal son en realidad los primeros tipos de juegos de acción de disparos que se realizaron. Inicialmente en dos dimensiones, el jugador maneja un personaje o un vehículo que debe abrirse paso utilizando sus armas sobre oleadas de enemigos. El avance es automático, o bien en horizontal, o bien en vertical, de ahí su nombre. A medida que se avanza en el juego se van obteniendo mejoras y retos más difíciles.

A pesar de seguir contando con una visión en dos dimensiones, los más modernos emplean recursos 3D para otorgar efectos de profundidad y una mayor variedad visual.

### El MMO o Sandbox

En los MMO o juegos de tipo sandbox un personaje comienza desde el principio, estando obligado a crear todo lo necesario para avanzar. Brindan al jugador la capacidad de poder transformar el entorno del mundo virtual, lo que los hace candidatos perfectos al modelo de creación de narraciones interactivas.

Se trata por lo tanto de juegos no lineales, es decir, el jugador no tiene una serie definida de metas o líneas de juego, por lo que tiene plena libertad para actuar como desee. Esto no obstante no entra en conflicto con que el juego proponga una serie de objetivos con el fin de ayudar al jugador. Los sandbox suelen dar muchas posibilidades al jugador, invitándole a alterar y modificar el entorno.

Cuando en un sandbox se añaden funciones de red que permiten a los usuarios compartir la experiencia, comunicarse e interactuar entre sí surge lo que se conoce como MMO, Massive Multiuser Online o Juego Masivo

Multiusuario en Línea. Este es quizás el modelo de juego perfecto para lo que se trata de estudiar en este trabajo, ya que permite disponer de un entorno **“en blanco” o desde el que, partiendo de cero, los usuarios elaboren sus propios relatos** a la vez que construyen e interactúan con el entorno.

Algunos de los sandbox más famosos son Minecraft o Second Life, aunque otros géneros de juegos de acción incluyen elementos de sandbox, como ocurre con la serie Gran Theft Auto. El género se consideraba aburrido y muerto, pero en los últimos años ha experimentado un auge espectacular. Entre otros títulos más modernos, existen hoy en día: Black Desert, Ark: Survival Evolved o Far Cry: Primal.

## El juego de estrategia

Los juegos de estrategia plantean al jugador la posibilidad de manipular un gran número de personajes y recursos con el fin de lograr una serie de objetivos empleando la inteligencia y la planificación. Se basan en los primeros juegos de mesa estratégicos, de los que después derivaron los juegos de rol. Los juegos de estrategia de mesa ya eran muy populares a mediados y finales del siglo XIX. Aunque los más comunes son de temática bélica, existen juegos de estrategia económica, empresarial o social.

De este género derivaron dos grandes subgéneros, los de acción en turnos y los de acción en tiempo real.

### *El juego de estrategia por turnos*

O TBS (Turn Based Strategy). El jugador debe cumplir una serie de turnos para ejecutar sus acciones. Este modo deriva directamente de la versión de juego de mesa.

### *El juego de estrategia en tiempo real*

También conocidos como RTS (Real Time Strategy). Una alternativa relativamente moderna; en este caso el jugador debe ejecutar las acciones a medida que lo va necesitando, lo que le obliga a actuar deprisa.

## EL MOBA

Término derivado de las siglas Multiplayer online Battle Arena o Campo de batalla multijugador en línea. También conocidos como estrategia en tiempo

real de acción. Son en realidad un subgénero derivado de los juegos de estrategia en tiempo real y de los MMORPG. En ellos dos o más equipos de jugadores compiten entre sí. Cada jugador controla a un personaje, por lo general con la intención de destruir o bien de obtener algo de la base del oponente.

La mayor diferencia del MOBA con los juegos de estrategia en tiempo real es que no existe una gestión de recursos o de unidades como hay en éstos. Se controla a un personaje de forma que se combinan elementos de los juegos de acción. Es muy importante la cooperación entre los jugadores.

Se trata de juegos muy populares que han creado comunidades de usuarios muy fuertes, y que generan a su vez mucho contenido. Esto fomenta que surjan servicios ofrecidos por terceros para su gestión.

## La cultura del videojuego

No resulta extraño que las personas no comprendan del todo lo que hoy en día significa el concepto "cultura". No fue hasta hace mucho que el concepto dejó de referirse a lo que hoy se entiende como "alta cultura" —y ya incluso en nuestros días una expresión peyorativa y de esnobismo— para abarcar un todo más amplio. El término significa algo así como, y cito textualmente de la **Wikipedia**: "Los conjuntos de saberes, creencias y pautas de conducta de un grupo social, incluyendo los medios materiales que usan sus miembros para comunicarse entre sí y resolver necesidades de todo tipo".

Cultura es por tanto todo lo que hacemos, sabemos y creemos y que nos determina como grupo social. Mientras tanto, muchas personas siguen considerando que cultura son algunos de esos saberes, creencias, rasgos o costumbres como es: la música clásica, los cuadros que están en el museo, el ballet o los conocimientos de historia, música, química o historia.

Aclarado esto, se percibe como la relevancia económica y cultural del videojuego está generando una creciente producción académica en torno a éstos. Del mismo modo que sucedió con otras expresiones culturales y medios de expresión, como la música rock, el cine o el cómic, en la historia del medio se aprecia una primera etapa en la que investigaciones, artículos y comentarios se centran en destacar sus aspectos más negativos.

Esto ha sucedido también en los juegos de rol de mesa. Los juegos de **tablero tradicionales tampoco se han librado (por ser actividad de "raros" y "frikis", y muchas otras razones). Es posible establecer una analogía** incluso con el mundo del cine, que fue atacado en su momento del mismo modo y con especial virulencia. (Salvador Gómez, 2007).

Los videojuegos han sufrido por tanto muchos comentarios despreciativos, provocando rechazo e incluso miedo, tachándolos de culpables, por ejemplo, del incremento de comportamientos violentos. Sin embargo, su presencia cada vez más común en la vida de las personas, así como un estudio mucho más serio del medio, ha reafirmado su importancia y relevancia en la cultura. El videojuego ha llamado finalmente la atención de las instituciones académicas, que comprenden al fin

su importancia desde distintas áreas del conocimiento, en particular desde la Comunicación, pero también desde la Literatura comparada y la Psicología. (Salvador Gómez, 2007).

De lo dicho anteriormente, y como en muchas otras actividades, alrededor del videojuego se constituyen culturas y subculturas. Individuos que en mayor o menor medida adoptan una serie de características como estilo de vida (tiempo de juego, comportamiento, amigos, equipamiento, actividades por o alrededor, relaciones, etc.). Esto sucede también con otras formas de juego, como ocurre con los juegos de mesa y de rol de lápiz y papel.



La cultura del videojuego no se basa tan solo en el consumo del producto. Engloba todas las actividades relacionadas y unos estilos de vida.

No se trata de algo nuevo. Es posible encontrar subculturas en torno al Baloncesto, al Fútbol o al Hockey, pero también en torno al Ajedrez o a los juegos estratégicos de figuras con sus clubes, sus lecturas y publicaciones especializadas, sus grupos de interés e incluso sus filosofías, formas de pensar y aplicación —o reflejo e influencia— de éstas en la vida cotidiana y en el estilo de vida.

Pero mientras el videojuego hibrida al usuario con la tecnología digital y la cultura audiovisual, los juegos de mesa y de rol expresan la conexión existente entre los usuarios y una nueva cultura del juego que ha nacido tras la inmersión de la sociedad en la cultura digital.

Esto significa que, más que verse como una amenaza —algo muy común en la sociedad ante lo que nos resulta nuevo o extraño—, deberían entenderse como los grupos integrantes de una gran familia capaces de aprovechar las sinergias que surgen entre ellos.



Tal y como sucede con la cultura del videojuego, existe también una cultura a lrededor del juego de tablero y de rol de mesa que experimenta un gran auge desde los últimos años.

Esta nueva cultura del juego tiene además un denominador común que, considero, importantísimo, la tendencia de toda una nueva generación de jugadores a usar los juegos para construir nuevos significados y crear contenidos que otros jugadores puedan consumir. Esto es, todo cuanto hace referencia a la cultura de la participación que ya se ha visto más atrás. Y es que uno de los rasgos más característicos, y desde luego más bellos, del mundo de los juegos en nuestros días es sin duda su interés por vivir esa cultura de la participación.

Como ya se comentó, si algo caracteriza a la cultura digital es precisamente eso, participar, convirtiendo al usuario en un creador, una filosofía que experimenta además una constante evolución. Por ejemplo, que los juegos de rol o de mesa dependan de las habilidades narrativas de los usuarios y de su creatividad para construir una experiencia centrada en un diálogo entre jugador y reglas a mí me convence cada vez más de su gran valor, pues sin lugar a dudas son también un reflejo de esta nueva sociedad hiperconectada prosumidora.

Esto sucede también, por supuesto, en torno a comunidades de jugadores de videojuegos como: *Counter Strike*, *Unreal*, *Quake*, *Neverwinter Nights...* elaborando, distribuyendo gratuitamente y comentando una enorme cantidad de contenido. De estos trabajos de la comunidad han surgido otros proyectos e, incluso, nuevos títulos comerciales de reconocido prestigio. Es el caso de *Quake Arena* o el ya citado *Counter Strike*, por ejemplo.

Pero, aunque sea el medio más popular, el videojuego, en particular el que está diseñado para contar historias, no es más que, técnicamente, un medio de narración interactiva construido con la ayuda y sobre un soporte tecnológico. Un resultado de las ciencias de la computación que han facilitado, **gracias a sus múltiples posibilidades, desarrollar todo un género y... toda una industria.** Por tanto, además del videojuego, es importante regresar al concepto de juego de narración interactivo, ya que se trata de un medio que no necesita del soporte tecnológico digital para existir. Antes de los ordenadores ya existían sistemas de narración cuya única tecnología como soporte era el papel impreso o incluso escrito a mano. Estos sistemas de juego se verán un poco más adelante.

## Beneficios demostrados de los videojuegos

Sobre videojuegos, y a estas alturas (2017), se han realizado ya numerosos estudios. Algunos demuestran algunos de sus beneficios, entre otros que costaría enumerar aquí.

Pero por muchas investigaciones que hablen a su favor, y como cualquier actividad, los videojuegos no están exentos de sus problemas. Algo que no

siempre tiene que ver con el tipo de juego en sí sino con los usos, costumbres y actitudes.

El fútbol, por ejemplo, no tiene la culpa de que los extremistas lo utilicen como excusa para promover la violencia y buscar el conflicto. Del mismo modo, pienso que no es justo culpar al videojuego de los problemas de adicción que surgen entre algunos de sus usuarios. Al fin y al cabo, uno de los objetivos de todo diseñador de juegos es hacer que el juego sea lo más atractivo posible. La adicción es un problema de responsabilidad de sus jugadores, que deben poner orden en el tiempo que destinan a su dedicación.

Pero volviendo a los beneficios, se enumeran a continuación algunos de los más interesantes, teniendo siempre en cuenta que se trata de beneficios basados en procesos de investigación cuyos resultados se pueden consultar.

- Según un estudio<sup>12</sup> realizado en la Universidad de Rochester, los jugadores de títulos de acción en primera persona son capaces de tomar decisiones precisas con mayor rapidez, en concreto hasta un 25% más rápido que aquellos que no disfrutaban de este tipo de juegos. El juego por lo tanto mejora la motricidad fina y el tiempo de reacción, lo que puede ayudar a entrenar la psicomotricidad empleándose, por ejemplo, en terapias de rehabilitación.
- Según un estudio **publicado en la revista "Journal Nature"**, avalado<sup>13</sup> por la publicación New York Times, los juegos de conducción mejoran la memoria, la concentración y la capacidad de hacer varias cosas a la vez de los adultos de mayor edad.
- **Un estudio publicado en "The Journal Pediatrics" afirma que muchos juegos de baile animan u obligan a hacer actividad física.** Esto, que parece algo bastante obvio, se publica más con la intención de animar a realizar alguna actividad física que emplee un recurso, como vemos, de Gamificación.

---

<sup>12</sup> Disponible en <http://rochester.edu/news/show.php?id=3679>

<sup>13</sup> Publicado en [http://www.nytimes.com/2013/09/05/technology/a-multitasking-video-game-makes-old-brains-act-younger.html?\\_r=0](http://www.nytimes.com/2013/09/05/technology/a-multitasking-video-game-makes-old-brains-act-younger.html?_r=0)

- Otro estudio desarrollado<sup>14</sup> por la investigadora Daphne Bavelier, de la Universidad de Rochester, demuestra que los videojuegos mejoran las capacidades visuales, optimizando la percepción de formas, detalles y contrastes.
- **Un estudio publicado en "The Journal PLOS One" demuestra que los videojuegos entrenan<sup>15</sup> y mejoran a los cirujanos a la hora de realizar diversos tipos de cirugía.** Esto desde luego avala la creación y puesta en marcha de simuladores de Realidad Virtual diseñados para su entrenamiento.
- Según un estudio publicado<sup>16</sup> **en la revista "Journal Current Biology",** los videojuegos son un gran recurso para ayudar a mejorar las habilidades lectoras a los niños con dislexia.
- **Diversas investigaciones publicadas en el medio "Psychology of Popular Media Culture" afirman que un excelente método de fomentar e incitar la práctica de los deportes es promover y practicar videojuegos que los emulen.**
- Según la Universidad HITLab<sup>17</sup>, diversos juegos de realidad virtual pueden ayudar a los pacientes con dolor a olvidar temporalmente o incluso aliviar durante ciertos intervalos sus molestias.
- Del mismo modo, y según investigaciones realizadas en la Universidad de Washington, muchas fobias pueden ser tratadas con eficacia empleando sistemas de Realidad Virtual.
- Un estudio<sup>18</sup> reciente realizado en la Universidad de Oxford demuestra la mejora a nivel general en la estabilidad emocional de muchos niños

---

<sup>14</sup> En <http://www.rochester.edu/news/show.php?id=3342>

<sup>15</sup> En <http://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0057372>

<sup>16</sup> En <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0960982213000791>

<sup>17</sup> Un completo informe está disponible en [http://www.hitl.washington.edu/projects/vrpain/index\\_files/SCIAMFin.pdf](http://www.hitl.washington.edu/projects/vrpain/index_files/SCIAMFin.pdf)

<sup>18</sup> Disponible en <http://www.bbc.com/news/health-28602887>

que sufran de este tipo de problemas, siempre que se utilicen de forma moderada.



- Según el investigador Ingmar H. Riedel-Kruse, de la Universidad de Stanford, los videojuegos permiten aprender, permitiendo y facilitando procesos educativos. Vemos como, por tanto, este investigador los recomienda y, por tanto, avala para su empleo en técnicas de Gamificación. Por otra parte, afirma que los videojuegos son educativos ya de por sí, enseñando conceptos e ideas que les son propias de acuerdo a su género y diseño.
- **Scott Osterweil, director creativo del "MIT's Education Arcade",** afirma<sup>19</sup> que los juegos pueden ayudarnos a ser mejores personas<sup>20</sup>, contribuyendo a inculcar valores y principios. Esto es debido a que son un recurso excelente para transmitir emociones a la vez que nos obligan a tomar decisiones.

---

<sup>19</sup> Artículo que se puede consultar en <http://education.mit.edu/>

<sup>20</sup> Afirmación que comparto categóricamente y que hago extensible al desarrollo de partidas con juegos de rol de mesa.

- Desde hace ya algún tiempo es conocido el uso de videojuegos en muchos centros para ayudar a pacientes de enfermedades graves, como cáncer, a tener una visión más positiva y mejorar su estado de ánimo. **Una vez más, "HOPELab University" avala esta afirmación,** disponiendo de un juego propio para investigar sus efectos. Según sus conclusiones<sup>21</sup>, esta mejora incrementa incluso la eficacia de algunos medicamentos, en particular de muchos antibióticos y procesos de quimioterapia.
- Según una investigación en Psicología desarrollada en la Universidad Grant MacEwan, en Canadá, los videojuegos permiten y ayudan a controlar nuestros sueños. Según sus investigaciones facilitan el control **de los "sueños lúcidos", en los que es posible controlar sus elementos.** Este estudio fue publicado en el medio LIVESCIENCE y Psynet<sup>22</sup>.
- Otro estudio<sup>23</sup> desarrollado en la Universidad Deakin, en Australia, afirma que los videojuegos mejoran la capacidad motora de los niños de preescolar, ya que ayudan a impulsar aspectos como la coordinación ojo-mano, por ejemplo.

---

<sup>21</sup> En <http://www.hopelab.org/> Es necesario darse de alta en su sitio web para visualizar el informe.

<sup>22</sup> Estudio disponible en <http://psycnet.apa.org/journals/drm/23/4/256/>

<sup>23</sup> Estudio disponible en <https://medicalxpress.com/news/2012-07-kids-interactive-video-games-motor.html>

## Juegos narrativos e interactividad

El videojuego es solo una de sus formas de expresión más populares, pero antes de los videojuegos ya existían los juegos narrativos. Esto es, juegos capaces de ayudar a sus jugadores a contar historias.

El Tarot, por ejemplo, es una forma de juego de narración bastante antiguo con unas mecánicas simples, pero que sirve perfectamente como modelo. El Tarot es un juego (por mucho que algunos se empeñen en decir que es otra cosa) que contiene dos elementos básicos: interpretación, al reconocer un código establecido de significados para sus símbolos, y un nivel de interactividad (algo limitada), consistente en elegir algunos de esos símbolos, ordenarlos, barajarlos, etc. De juego del Tarot derivaron otros muchos. Algunos se han perdido, y los que han llegado hasta nuestros días lo han hecho reinventándose a lo largo de décadas.

Pero tras los primeros modelos de juego narrativo llegó el Juego narrativo interactivo de mesa (o de lápiz y papel como se suelen nombrar en inglés). Aunque ya muchos sistemas permitiesen un cierto nivel de interactividad y la ejecución de una interpretación libre con el fin de generar un relato —tal y como sucede con el Tarot—, no es hasta que se sientan unas bases concretas en su sistema de diseño para que surja algo mucho más sofisticado.

Esto no sucede a nivel de diseño de juegos (aunque ya existía el concepto del hipertexto y su uso para confeccionar relatos interactivos no lineales) hasta 1974, cuando Dave Arneson y Gary Gigax crean el juego "Dungeons & Dragons" ("Dragones y Mazmorras", aunque no debe traducirse).



Su propuesta de juego derivaba de los reglamentos que existían hasta entonces —y que ya se conocían desde el siglo XIX— para enfrentar miniaturas en la simulación de batallas estratégicas, aunque dándole una vuelta de tuerca. Esta idea, original de Arneson, consistía en que cada jugador interpreta a un solo personaje, en lugar de un batallón, y que uno de



los jugadores, denominado aquí: “Dungeon Master”, “Master”, “Director”, “Árbitro” o “Amo del calabozo”, les plantea a los otros un escenario en el que transcurre la acción.

La idea era muy poderosa, aunque, y como suele pasar, ni sus propios autores fueron capaces de intuir en aquel momento su importancia. La propuesta de juego invitaba a los jugadores a cruzar la cuarta pared, dejar de conformarse con ser la audiencia para entrar a formar parte de la narrativa; un área que siempre había sido

ajena a la audiencia. Usando la analogía, se trata de una idea que consiste básicamente en cambiar los términos de un contrato social que llevaba pactado sin apenas modificaciones desde hacía ya siglos, e invitar a la audiencia a abandonar el patio de butacas para ir y subirse al escenario.

Del juego de rol de mesa, y del juego narrativo interactivo en general surge un nuevo tipo de autoría, la autoría derivada. El autor del juego y de sus aventuras establece un texto sobre el que transcurrirá la trama, así como las reglas del propio texto. En el sistema de juego se establece el espectro o margen por el que el texto puede ubicarse, pudiendo ser más limitado o más genérico. A su vez, el director de juego, e incluso los jugadores, pueden establecer ciertas pautas. Usando la analogía del director

de orquesta, el director del juego puede cambiar los acordes, pero son los jugadores los músicos que interpretan la pieza.

El juego de rol propone al jugador una situación, lo que hace posible usar técnicas de las ciencias de la narratología y la ludología en general para transmitir un mensaje. Juegos como Scroll 2.0<sup>24</sup> se han diseñado desde cero con ese fin. En el caso de este ejemplo concreto, para invitar al jugador a reflexionar sobre términos como la "trascendencia" o el significado de "humanidad".

Esto lo convierte en un medio de expresión tanto para su autor como para los jugadores ya que, el autor invita y expresa en este caso su deseo de que los participantes visiten algunas regiones del pensamiento y aborden diversos temas, mientras que los jugadores, al aceptar la invitación (recuérdese el contrato social que significa cada juego), los elaboran por su cuenta.



Desarrollo de una partida de Dungeons & Dragons. El escenario en miniatura es una opción, que depende del estilo de juego de los jugadores.

Al mismo tiempo, en el juego se generan situaciones de crisis que difícilmente se pueden dar en la vida cotidiana. De estas situaciones, y siempre que se

<sup>24</sup> Juego de rol creado por mí del que hablaré más adelante.

destine un cierto esfuerzo, es posible extraer una experiencia y de ésta a su vez un aprendizaje basándose en el binomio: "Crisis—Observación".

De una idea tan simple se creó un concepto que pronto se hizo revolucionario. El juego de rol se convirtió en un fenómeno cultural en Estados Unidos de América durante los años 80, exportándose más tarde a todo el mundo. Su trascendencia en la cultura quedó registrada en otros productos culturales como en novelas y en películas.

Cabe destacar que no estuvo tampoco exento de polémica, sufriendo críticas, persecuciones y hasta procesos de investigación<sup>25</sup> por parte del FBI en su momento.

## Evolución del juego de rol

Dada la sencillez del concepto y de la relativa facilidad de su puesta en práctica no tardaron en surgir clones primero, y reinterpretaciones bastante legítimas poco después. Desde entonces hasta nuestros días han surgido miles y miles de propuestas. Algunas cambian por completo la idea original, eliminando, por ejemplo, la figura del director de juego y cediéndola por completo a todos los jugadores. Otros le dan la autoridad narrativa a cada jugador de forma que ésta vaya rotando, y algunos, los más recientes, combinan elementos de juego de mesa con elementos dispuestos en un espacio determinado (por ejemplo, para hallar pistas repartidas en una ciudad, un bosque, etc.), o bien con aplicaciones informáticas.

En ese sentido podemos decir que, a fecha de este trabajo, los juegos narrativos de mesa han cumplido ya su mayoría de edad, comenzando a ser **vistos como "algo más", del mismo modo que "ya sucedió"**<sup>26</sup> con los videojuegos.

Aunque nunca han tenido un gran auge (comparados con otros productos culturales), la importancia del juego de rol es crucial pues fueron capaces de influir al mismo tiempo en el desarrollo de los videojuegos de aquel entonces, tal y como lo siguen haciendo hoy en día. Los primeros

---

<sup>25</sup> Proceso de investigación del que se puede saber más en <https://goo.gl/gZeVLH>

<sup>26</sup> Porque no es algo aun generalizado en la sociedad.

MUDS, o juegos de simulación de mazmorras online en los que podían participar varios jugadores a la vez, eran adaptaciones que hacían sus creadores del juego de mesa estrella de la época: Dungeons & Dragons. De todos aquellos MUDS de entonces han derivado los juegos online en los que participan millones de jugadores de todo el mundo que existen hoy, como son **y han sido: "Everquest", "World of Warcraft" o, de manera más reciente, "Final Fantasy XIV Online"**.

La facilidad con la que se produce el intercambio o trasvase del concepto del juego de rol de mesa a la computadora tiene varios motivos, no se trata solo de una necesidad de buscar ideas para generar productos digitales. Una de las más importantes es la gran carga de trabajo que asume el jugador **que elige ser "Árbitro" o "Máster", y que es el** encargado de confeccionar, administrar y describir el entorno a los demás jugadores. Su labor, que desde siempre ha sido la más costosa, es asumida por la computadora, que se encarga de lo más "engorroso"<sup>27</sup>. Esto, no obstante, no puede rivalizar con la rapidez y eficacia que posee a la hora de elaborar e improvisar contenido **un "árbitro" humano. Ninguna máquina es capaz de hacerlo, o al menos no es posible por el momento**<sup>28</sup>.

Otro de los motivos de esta facilidad de realizar la migración al mundo digital es un concepto que forma parte de la ecuación que describe a las nuevas formas narrativas interactivas y, sobre todo, el nivel en el que son **aceptadas. Este motivo es el concepto de "Inmersión". Un** término que tampoco se ha librado de ser visto como algo peligroso, al pensar que es capaz de dividir y engañar la realidad de las personas.

Aunque en los círculos especializados muchos aficionados y amantes de los juegos de rol de mesa afirman que su época dorada fueron la década de 1980 y 1990, lo cierto es que se está produciendo un auge de estos sistemas

---

<sup>27</sup> Una actividad de la que disfrutan, no obstante, muchos directores de juego pues se trata de un juego en sí.

<sup>28</sup> Existen empresas reales en la actualidad que desarrollan herramientas con el fin de crear contenidos. En principio como recursos internos de videojuegos o como sistemas integrados en webs y redes sociales, pero que pueden tener muchas otras aplicaciones. Por ejemplo: <https://narrativescience.com/Intelligent-Narratives>

de juego hoy en día. Entre otras razones, esto se debe no solamente a las facilidades de difusión e intercambio de material a través de la red, sino que, además, ahora que el videojuego se ha asentado y ha dejado de ser una actividad novedosa, los juegos de mesa de lápiz y papel comienzan a difundirse nuevamente como una oferta de ocio. Una alternativa que muchos ven como una gran ventaja al fomentar la participación y la actividad social cara a cara, y no a través de una pantalla.

Otros motivos se deben a los mismos cambios culturales experimentados en las sociedades, como el ya comentado de la cultura de la participación, además de otras iniciativas o de incluso su presencia en otros productos culturales que los difunden<sup>29</sup>, aunque sea por nostalgia<sup>30</sup>.

## Beneficios de los juegos de rol en general

Los juegos de rol poseen, por consenso académico, una serie de beneficios<sup>31</sup> al permitir trabajar<sup>32</sup> algunos aspectos como:

- El trabajo en equipo. Algo muy importante en la sociedad moderna.
- La tolerancia al fracaso y la actitud proactiva.
- El lenguaje y otros aspectos de la comunicación.
- El pensamiento lógico y creativo (lateral).
- La imaginación.
- La empatía y la adaptación.

---

<sup>29</sup> Como Big Bang Theory, por ejemplo.

<sup>30</sup> Véase Stranger Thing, que debe buena parte de su argumento a elementos propios del Dungeons & Dragons.

<sup>31</sup> Breve resumen publicado en el juego de rol, Magissa. Publicado en España por la editorial Nosolorol.

<sup>32</sup> Pautas indicadas en el informe del Ministerio de Educación. En su espacio dedicado **a los juegos de rol: "Los juegos de rol"**. Publicado por INTEF, Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado en la web del ministerio de educación, cultura y deporte. Disponible en [http://ntic.educacion.es/w3/recursos2/estudiantes/ocio/op\\_03.htm](http://ntic.educacion.es/w3/recursos2/estudiantes/ocio/op_03.htm)

- El cálculo de probabilidades y el cálculo mental.
- La resolución de problemas.
- El pensamiento táctico y estratégico.
- La expresión corporal.

A continuación, se ofrece un informe más detallado de los beneficios de estos juegos. Esta información ha sido extraída directamente del documento publicado por el Ministerio de educación.<sup>1</sup> El texto se ha extraído de la web del Ministerio de Educación. Solo en este caso, y por su interés, me he limitado a reproducirlo aquí.

Beneficios<sup>34</sup> en la educación:

- *El juego, en general, es fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Como sabemos, a la hora de aprender, la base de la calidad se basa en la utilidad práctica que se capta del conocimiento. El juego nos permite acceder al conocimiento de forma significativa, pues convierte en relevantes, informaciones que serían absurdas de otra manera.*
  - *La práctica ocasional de estos juegos en forma de taller guiado por un equipo pedagógico adecuado, en determinadas materias de la educación secundaria como Geografía e Historia, sería muy útil para memorizar, ya que, por ejemplo, no es lo mismo estudiar el **funcionamiento del gobierno del Imperio Romano que "practicar" y "ser" un senador discutiendo la política de invasión de las Galias o el gobierno de las provincias.** Y también resulta mucho más ameno y fácil de recordar el nombre de aquella cadena montañosa cuando tienes que cruzarla para llegar a la capital.*
  - *Adentrándonos en la Educación Secundaria, el uso continuo de cálculos por averiguar el resultado de las acciones (las tiradas de dado se modifican en muchas ocasiones según varíe la metodología de dichas acciones) puede ayudar a mejorar el empleo del cálculo mental. Asimismo, cuando se organizan los datos para resolver el entramado de*
-

*la partida, buscando información, tomando notas, elaborando esquemas de actuación y llevándolos a la práctica, favorecen muchos de los procesos imprescindibles a la hora de aprender.*

- *Otra gran aportación de estos juegos para beneficiar el desarrollo educativo, es la grandísima promoción de la lectura como medio lúdico y recreativo, lo que a la larga favorece la creación de hábitos que nos ayudarán a superar muchas de las dificultades que surgen en los estudios como consecuencia de una deficiente lectura comprensiva, por falta de motivación.*
- *Otro aspecto que ayuda a desarrollar los juegos de rol es la gran riqueza expresiva. Con estos juegos se desarrolla una gran riqueza de vocabulario, otro de las grandes carencias que suele ser origen del fracaso escolar.*

Aportación a determinadas actitudes:

- *Al desarrollo de la empatía y la tolerancia: mediante estos juegos se puede aprender a meterse en la piel de "otro" y empezar a plantearnos qué sienten los demás en situaciones que pueden sernos ajenas en un principio.*



- *A la socialización: el Juego de Rol fomenta el apoyo mutuo y la relación en términos de igualdad. No se trata de juegos competitivos sino cooperativos.*

Aportación para un buen estado de salud mental:

- *Los psicólogos y los psiquiatras utilizan técnicas de juegos de rol en algunas terapias. Este tipo de juegos pueden ayudar a cambiar una actitud o a corregir comportamientos indeseables en los pacientes.*
- *Según Jennifer Wilkes de la organización CAR-Pga (Comité para el Progreso de los juegos de rol) tras unas investigaciones para encontrar si existe alguna correlación entre jugar a estos juegos y determinadas patologías, o efectos en la personalidad de los jugadores, en ninguno de estos estudios se encontró correlación alguna y llegaron a la conclusión de que los jugadores son un grupo de población completamente normal.*

*Los resultados fueron los siguientes:*

- *Los juegos de rol de fantasía sirvieron para ayudar a grupos de niños entre ocho y nueve años socialmente inadaptados y así desarrollasen habilidades de cooperación mutua.*
- *Tras pasar un test de personalidad en jugadores habituales a este tipo de juegos, no se encontró ninguna desviación de la personalidad, con la posible excepción de un incremento en el factor Q1 (inclinación a la experimentación, liberal, librepensador)*
- *Los resultados obtenidos de la investigación sobre el valor de los juegos de rol de fantasía como estrategia para desarrollar la escritura creativa de los niños, demuestra un desarrollo en alumnos de Primaria y Secundaria en la habilidad de escritura, vocabulario y organización de estructuras verbales. Incidentalmente se detecta un incremento de la socialización por parte de algunos estudiantes tímidos.*
- *Se usaron cuestionarios y test de factores de la personalidad para evaluar a jugadores y a no jugadores, y no se encontraron diferencias, a excepción de una puntuación significativamente más alta entre los no jugadores de cierta tendencia al "psicotismo" (que se relaciona con la criminalidad). Sin embargo,*

*este rasgo no se puede medir con total fiabilidad y su relación con el comportamiento criminal no está confirmada, así que no se puede extraer una conclusión acerca de los posibles beneficios de los juegos de rol.*

- o *Los investigadores especulan que la persistente imagen negativa sobre estos juegos proviene de no haber oído nada sobre el juego aparte de las noticias alarmistas de la prensa.*

## Predicando con el ejemplo

Pero, siempre en mi opinión, no basta con elaborar sesudas reflexiones acerca de los beneficios o no de los juegos solo basándose en las investigaciones llevadas a cabo por otros. Pienso que los académicos verdaderamente interesados en esta materia han de promover sus propios proyectos de investigación, a la vez que tratan de poner en práctica sus ideas acerca de los juegos como nuevos modelos de narración y como formas de expresión.

Precisamente por todos estos motivos (además de por un gran interés personal) he desarrollado dos juegos de rol de mesa, de papel y lápiz, que no solo se han confeccionado con la idea de servir de forma de expresión de una serie de ideas y conceptos sino, además, como material para elaborar proyectos de investigación poniendo en práctica con ellos actividades de Gamificación.

Estos son dos ejemplos de juegos<sup>35</sup> de rol que tratan de fomentar la actividad de un medio tan interesante. Se trata de Magissa, un juego de rol para jugar con los niños, y de Scroll 2.0, un juego de rol sobre el mundo digital.

### Magissa

Magissa es un Juego de Rol de fantasía para jugar con niños de 6 años en adelante. Su objetivo es ofrecer un juego enfocado a todos aquellos adultos que deseen disponer de un sistema sencillo con el que poder jugar al rol con los más pequeños.

El juego ha sido publicado en España por la editorial de juegos [NOSOLOROL](http://www.nosolorol.com). Pretende que los niños también trabajen algunos conceptos, desde operaciones numéricas básicas a la gestión de sus recursos y el trabajo en equipo. Por ello, ofrece primero una serie de reglas básicas seguidas de otras un poco más avanzadas que ofrecen alternativas. Así, el Narrador puede encontrar un sistema ágil y escalable que le permita contar y

---

<sup>35</sup> Para obtener más información de ambos juegos es posible consultar la web de la editorial <http://www.nosolorol.com>

disfrutar de aventuras estimulantes durante mucho tiempo, mientras los niños aprenden, viven y disfrutan de ellas mediante un reglamento sencillo.

Su ambientación pretende ser genérica, pero poniendo un fuerte énfasis en el género del Cuento de Hadas. Su idea surgió sin más pretensiones que las de satisfacer el deseo de un grupito de chavales que deseaban jugar a juegos de fantasía como "D&D" o "El Anillo Único" (incluyendo el juego con miniaturas). Dada la complejidad de la mayoría de los juegos de rol y la dificultad de encontrar juegos que sirvan para iniciarse, se decidió enfocar su diseño en esta dirección. Así, los pequeños jugadores pueden jugar a "lo que juegan los mayores", incluyendo muchas de sus posibilidades. Se ha tenido muy en cuenta el que también le resulte atractivo de jugar a los adultos y les sirva para empezar.



Se trata de un juego de estructura clásica compuesto de un conjunto de reglas básicas seguidas de otras más avanzadas que siempre son opcionales. Esto permite a cualquier grupo configurar el juego que más le guste. Desde uno muy sencillito hasta un juego muy completo.

Por otra parte, una de las premisas del juego era que permitiese poder jugar largas campañas sin que diese la sensación de que se quedaba corto al

poco tiempo, a la vez que los jugadores pudiesen desarrollar sus personajes al estilo de los juegos de rol más clásicos. Jugando regularmente, una o dos veces a la semana, el juego permite hacer campañas de entre tres y seis meses llevando el mismo personaje.

El juego no intenta ser el más sencillo de los juegos que existen para niños, pero en su configuración más básica es muy simple. Esto es una decisión que se tuvo en cuenta con el fin de hacer trabajar a los niños algunos conceptos fundamentales (si se quiere claro está). Eso sí, la progresión de reglas (o módulos) está pensada para ir las introduciendo a medida que los niños van creciendo. Con las pruebas de juego se fue descubriendo la facilidad de los niños para ir asumiendo distintas reglas progresivamente y en escalera, lo que animó a ir añadiendo algunas cosas. Una sesión se proponía una regla y en la siguiente sesión otra (siempre con un límite por supuesto).

El juego, tal y como está actualmente, lo pueden jugar niños de 11 y 12 años usando todas las reglas que se proponen (es decir el Modo Avanzado o modo más complejo del juego) siempre que éstas se hayan ido introduciendo poco a poco. De todas formas, es muy importante recordar que el criterio de las edades es sólo una guía y que esto varía de niño a niño.

## Scroll 2.0

El juego Scroll 2.0 ofrece un juego de rol cuyo escenario principal sea el universo digital. Plantea interpretar el mundo digital de los programas y las aplicaciones informáticas en cualquier entorno, época y lugar.

El personaje puede ser un programa informático; un subprograma (parte de otro programa mucho más complejo); un avatar controlado desde el mundo físico por su usuario o incluso la consciencia de un usuario que habita en la red del Sistema o Sistemas (que en la práctica funciona como un programa). Hay muchas posibilidades, lo que incluye combinarlas.

Pero, aunque permite reflejar las actividades de un usuario en el mundo digital, su planteamiento original invita a enfocar al personaje desde el punto de vista de la vida secreta de los programas; sus evoluciones, conflictos, sueños, metas, búsqueda y desarrollo evolutivo como seres artificiales. ¿Qué

es lo que más desea un programa? De tener sueños y emociones ¿cuáles y cómo serían?

Con Scroll hay muchas formas de concebir los ordenadores, la red, los procesos y las operaciones, dando amplia libertad para contar historias o para usar el juego como un complemento en otros juegos de rol.



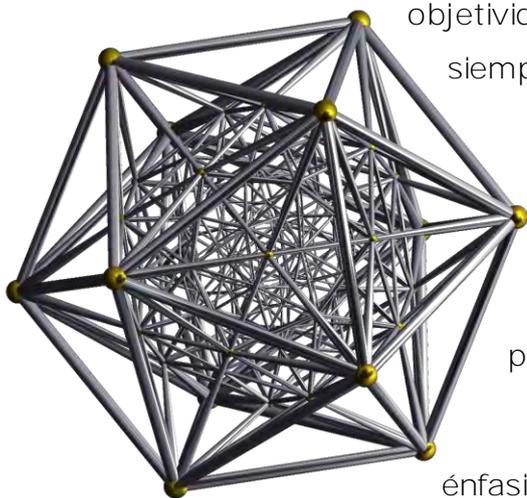
Crear el futuro queda en manos de los jugadores. Cualquier cosa es posible. Aunque eso sí de una forma abstracta, no realista. Scroll no pretende simular la realidad de los procesos informáticos en absoluto. Sí que es posible, no obstante, enfocar las aventuras y los desafíos desde una perspectiva realista. Por esa razón unas nociones básicas de cómo funcionan los ordenadores puede ser un conocimiento muy útil, pero no son necesarios para jugar.



## VII. CONCLUSIONES

Llegados a este punto, solo resta elaborar una serie de conclusiones basándonos en la información vista hasta ahora. Lejos de ser unas conclusiones exactas e irrefutables, la propia filosofía de este trabajo lo que invita es a compartir una serie de ideas conclusivas, reflexionar sobre ellas y, con suerte y mucho interés, desarrollar proyectos que permitan realizar afirmaciones con fundamento.

Si atendemos a cada medio o recurso narrativo interactivo por separado, esto es, videojuegos, por un lado, y juegos de mesa de rol por otro, es posible detenernos en cada uno y observar su larga lista de beneficios. Algo a lo que es muy conveniente aproximarse tratando de mantener la objetividad pues, allí donde se habla de sus bondades, siempre hay voces que alertan de lo contrario.



En cuanto a las segundas, y dejando a un lado las que se realizan sin fundamento por ser más bien el resultado del miedo y/o la ignorancia, es necesario prestar atención a las que presentan con argumentos razonables.

Se ha puesto un especial esfuerzo y mucho énfasis en este trabajo en que esos beneficios se basen en proyectos de investigación y sean el producto de la observación y el análisis. De ahí que por cada uno fuera necesario tener la posibilidad de consultar la o las fuentes que los declaran como auténticos. Precisamente por eso, la lista es más corta de lo que es posible encontrar si uno se documenta sobre este campo de estudio. Aquellas afirmaciones de carácter dudoso, o sin posibilidad de consulta, se han omitido.

De aquí, por tanto, es posible extraer sin mucho temor a equivocarnos, aunque en mi opinión estamos lejos aún de poder aceptarlos como hechos indiscutibles, que la hipótesis más importante que ya se planteó al principio es auténtica. En efecto, viendo sus beneficios, cada tipo de sistema por separado tienen un efecto en los usuarios y, por extensión, en la sociedad. Del mismo modo, estos mismos sistemas promueven la misma

cultura de la participación que las tecnologías de la web 2.0 ya había puesto en marcha, lo que conforma un sistema que se realimenta a sí mismo en base al potencial de las sinergias que surgen entre sus elementos.

Pero esta afirmación, que parece resultar tan obvia, se queda algo corta pues la hipótesis planteada lo que pretende es comprobar los efectos provocados por todo el conjunto, siendo observado desde una perspectiva más general que lo analiza como un gran sistema dentro de otro mucho mayor, el que forma la Sociedad de la Información y el Conocimiento.

De este modo, de todo el material consultado, y observando el conjunto, la conclusión de este estudio es que los nuevos medios de narración y de expresión tienen un efecto en la sociedad. Lo han tenido todos los medios de expresión y éste no va a ser menos. Y es que los efectos de los grandes cambios siempre comienzan en los individuos y terminan reflejándose en la sociedad, que experimenta transformaciones. Las pruebas están ahí, presentes en todo momento, al observar cómo surgen distintas subculturas en respuesta a esos cambios.

Pero, en lo que a nosotros respecta, la cuestión es averiguar y extraer el conocimiento necesario para que seamos capaces de poner en marcha técnicas y modelos narrativos interactivos que inviten a la participación de los cuales podamos obtener unas metas concretas. En otras palabras, aprender lo suficiente para poder controlarlos. Esa obtención del control sobre la potencia será el que nos enseñe de verdad qué tipo de efectos se producen, cómo son, cuáles y cómo funcionan. Mientras no tengamos ese control, no podemos hacer afirmaciones categóricas.

Estos efectos, por lo tanto, suceden ahora mismo de forma fragmentada, quizás de un modo aun no del todo conocido o, más bien, de uno que aún no mantenemos del todo controlado<sup>36</sup>. Por lo que todavía tenemos mucho que aprender para ser capaces de alcanzar la habilidad suficiente para obtener el control de todo su potencial.

El control de los efectos de estas nuevas narrativas vendrá determinado por lo bien que funcionen y lo eficaces que resulte la puesta en marcha de

---

<sup>36</sup> Yo siento que en realidad vamos improvisando, al menos todavía.

distintas iniciativas concebidas para estudiarlos como, y comenzando por, desde luego, las técnicas de gamificación.

## Caminos de investigación

Algunos de los caminos posibles de investigación para obtener más información sobre estos efectos y aprender a controlarlos ya se han descrito. Su estudio pasa por aplicar técnicas de gamificación orientados a obtener una serie de resultados. Quedan pues muchos proyectos por hacer e inventar. Mientras tanto, nos encontramos al principio, quizás, de una era donde el juego cobre más y más importancia en nuestras vidas.

La observación y análisis de los sujetos en base a proyectos de investigación enfocados a obtener información tanto desde el punto de vista cuantitativo como el cualitativo es también crucial. Estos proyectos de investigación son los que, ni más ni menos, ya se han visto al estudiar los distintos beneficios que juego y narrativa tienen que aportar.

Por último, pero no por ello menos importante, la observación atenta de los movimientos, conductas y cambios sociales y culturales resulta vital para obtener y seguir obteniendo respuestas.



## IX. ANEXO

Este capítulo está destinado a incorporar datos de interés, comenzando por un glosario de términos.

### 1. Glosario de términos

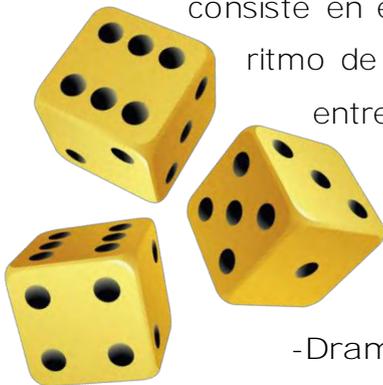
A continuación, se describen algunos de los términos más utilizados. Se añaden otros que pueden ser de gran ayuda para entender los temas tratados, así como un complemento de este trabajo.

-Actor. Una decisión basada en lo que un personaje conoce y desea hacer.

-Casual, jugador. Un jugador casual es el que dedica algo de tiempo a jugar porque le gusta, pero que no está comprometido a seguir todos los objetivos del juego. Por lo general juegan a muchos juegos, poco tiempo y lo considera un pasatiempo.

-Color. Detalles que definen una atmósfera de juego.

-Director de juego. En los juegos de rol y en algunos juegos de mesa consiste en el papel que asume un jugador que será quien controla el ritmo de la partida, asumiendo una serie de responsabilidades que, entre otras, determinará en cierto grado el curso de la actividad. El director toma decisiones que afectan al entorno en lugar de a los personajes de los jugadores, aunque los afecten después de modo indirecto.



-Drama. De la oposición y lucha contra el conflicto surge el drama, que es lo que espera recibir el espectador de un relato. En el contexto de los juegos también se refiere a que los resultados dependen de las decisiones de los jugadores, y no el azar u otros elementos.

-Escenario. Una localización en el espacio y en el tiempo.

-Gamer. Alguien que juega juegos interactivos, normalmente videojuegos, pero que incluye juegos de otro tipo como juegos de tablero por largos periodos de tiempo. El término gamer especifica a un tipo de jugador comprometido con los juegos como una importante afición y, por lo general, dedica bastante tiempo a jugarlos, buscar y compartir información.

-Gamificación. También Ludificación. La Gamificación pretende aplicar esquemas de pensamiento y mecánicas de juego en muchos ámbitos de la vida cotidiana para facilitar la consecución de objetivos relacionados con la formación, la cohesión social, la creatividad o el entrenamiento.

-Géneros de videojuegos. Una forma de clasificar los videojuegos en función de su mecánica de juego. Otros factores, como la estética o la temática, pueden también influir a la hora de definir ciertos géneros, pero en un grado mucho menor de lo que ocurre en el cine o la música.

-*Hardcore*, jugador. También jugador duro, es el jugador que le dedica a los juegos muchas horas, por lo general todos los días. Busca comprometerse con el juego y alcanzar las máximas puntuaciones o la consecución de los objetivos. El jugador *hardcore*, por lo general, considera el juego como su estilo de vida o como una parte muy importante de ésta.

-Juego de mesa. Juego diseñado para ser jugado de forma presencial, normalmente sobre alguna superficie que permita desplegar físicamente una serie de elementos.

-Inmersión. Término de múltiples significados que en el contexto de este trabajo se refiere al proceso por el cual se estimula la percepción del usuario **y de sus actos con el fin de "vivir" una experiencia determinada** lo más fielmente posible. El término inmersión siempre tiene distintos grados, que se alcanzan dependiendo de los diferentes niveles y herramientas de inmersión disponibles.

-Lúdico. **Aspectos de un juego más relacionados con el "ludus", o elementos** propios del juego como sus reglas, objetivos o elementos.

-Ludus (juego). Término que se refiere a todos los aspectos lúdicos del juego, al ocio, el entretenimiento y la diversión. El ludus hace referencia a todo el conjunto de reglas, formas, mecánicas, objetivos a alcanzar y elementos e incluso rituales del juego.

-MOBA. Acrónimo de Multiplayer Online Battle Arena. Arena de batalla multijugador online. Un subgénero derivado de los juegos de estrategia en tiempo real y con elementos de juego masivo multiusuario. Comparten elementos de ambos géneros, pero en el caso de los MOBA, su base de diseño

se centra en el enfrentamiento entre los jugadores, por lo general, de modo individual, llevando un único personaje, pero formando equipos (bandos) con otros jugadores.

-MMO. Acrónimo de Massive Multiuser online. Un juego online masivo multiusuario. Consiste en un videojuego online en el que un gran número de participantes se reúnen en un espacio virtual definido en un ordenador y pueden interactuar entre sí, ya sea simplemente charlando o de otras formas más avanzadas. El contexto de un MMO está, por lo general, más enfocado a la interacción social que a otros elementos.

-MUD. Acrónimo de Multiuser Dungeon. Un juego de mazmorras multiusuario. Generalmente basados en interfaces de texto, son videojuegos precursores de los actuales MMORPG. Los jugadores pueden leer o visualizar descripciones de un entorno e interactuar con otros jugadores, con jugadores controlados por el ordenador y ejecutar acciones en un contexto de ficción.

-MMORPG. Juego de rol Masivo Multiusuario. Consiste en un videojuego online de rol que, del mismo modo que en el MMO, un gran número de jugadores se reúnen e interactúan en un espacio virtual, pero, en este caso, diseñado con la finalidad de vivir la experiencia de un juego de rol. De este modo, cada jugador asume el rol de un personaje inmerso en un contexto que va desde la fantasía hasta la ciencia ficción, y explora ya sea solo o junto a otros jugadores un escenario diseñado según el contexto del género al que pertenezca el juego. Una particularidad de los mmorpg es que el entorno continúa existiendo aun cuando el jugador se desconecte, lo que se describe como un sistema de juego persistente.

-Narratología. Disciplina semiótica sobre el análisis y estudio estructural de los relatos, así como su comunicación y recepción.

-Paidea. Término que se refiere a la actividad dirigida hacia la diversión y el entretenimiento propia de los niños, es decir, por el simple placer de divertirse. En el contexto de este trabajo se refiere también a la diversión obtenida en el juego desde un punto de vista educativo.

-Personaje (PJ). En los juegos de rol y en muchos videojuegos se refiere a un personaje de ficción controlado por un jugador real.

-Personaje no jugador (PNJ). En los juegos de rol y en muchos videojuegos se refiere a un personaje que no es controlado por un jugador, sino por el ordenador o por el director de juego.

-Realidad virtual (RV). Un entorno donde por distintos métodos se emulan escenas y objetos de apariencia real. Por lo general el concepto hace referencia a un entorno generado por métodos informáticos diseñado para dar al usuario la experiencia de estar inmerso en él.

-Rol, juego de. Un juego de rol consiste en un juego en el que los jugadores asumen uno o una **serie de "roles" o papeles en los cuales asumen la** identidad de uno o de una serie de personajes de ficción. El objetivo del juego es crear entre todos los jugadores un relato de ficción por medio de la interacción entre ellos.



El juego de rol puede estar conducido por un Director de Juego (también llamado máster, árbitro, guardián o juez), aunque no es obligatorio, que será quien marque las pautas a seguir en el desarrollo del relato. Del mismo modo, el juego puede valerse de algunos recursos como utensilios de escritura o métodos para obtener valores numéricos, símbolos o pictogramas, por lo general con el fin de obtener resultados aleatorios.

-*Sandbox*. Juego no lineal de final abierto. Término en inglés que nombra al entorno de juego ideal preparado para la exploración, resolución de desafíos y elaboración de relatos que no sigue una secuencia ni tiene un final cerrado, concediendo libertad al jugador para desarrollar la experiencia de juego como prefiera. El término no es absoluto, por lo que se entiende como un sistema **de juego no lineal con diferentes grados de "no linealidad"**. El *Sandbox* ideal —teórico— es el que otorga libertad absoluta, algo que resulta inalcanzable en la práctica en diseño de videojuegos. En los juegos de rol de papel y lápiz es posible alcanzarlo, en teoría, aunque en la práctica sean las propias limitaciones de las capacidades de los jugadores las que impongan unos límites naturales.

-*Shooter*. Término que en el contexto de los videojuegos describe a un género de juegos cuya base de diseño consiste en el enfrentamiento con distintos tipos de armas, por lo general desde un punto de vista subjetivo tanto en primera como en tercera persona.

-Simulación. Término de muchos significados, que en el contexto de este trabajo se refiere la acción de emular una situación o experiencia con el fin de percibirla del modo más realista posible, aunque dicha experiencia no esté basada en una experiencia real y plausible en el mundo físico.

El concepto de simulación es uno de los tres pilares del Gran Modelo teórico que describe lo que los jugadores esperan alcanzar al jugar un juego. En el contexto de una computadora la simulación es un intento de modelar situaciones de la vida real (aunque también ficticias) por medio de un programa de ordenador.

-Simulador. Aplicación informática diseñada para tratar de reproducir una experiencia concreta como, por ejemplo, pilotar un avión. En el mundo de los videojuegos se dividen en simuladores de vuelo, de batallas (tanques por ejemplo), de conducción, de aeromodelismo, etc. Desde el punto de vista del Gran Modelo de la teoría de juegos, se trata de un tipo de juego diseñado poniendo el mayor énfasis en el aspecto simulacionista.

-Sistema. En el contexto de los juegos un sistema es la descripción y la forma en la cual los elementos y eventos del juego se desarrollan.

-Situación de juego. En el contexto de los juegos, normalmente se refiere a un dilema que hay que resolver.

-Valle inexplicable. También valle inquietante. **Del inglés "uncanny valley"**. Consiste en una hipótesis aplicada tanto en robótica como en simulación y animación en 3D por ordenador que afirma que cuando una réplica con rasgos antropomorfos se asemeja a un ser humano real provocan rechazo (instintivo) entre los observadores humanos. Pero esto sucede solo a un cierto nivel de semejanza, de forma que cuando la apariencia se aproxima a la forma humana la respuesta emocional del observador se hace más positiva. Si esta apariencia aumenta, llega un punto en el que el observador siente repugnancia y rechazo. No obstante, cuando la apariencia continúa

convirtiéndose en una réplica más exacta, se vuelve a cruzar un punto y la respuesta vuelve a ser favorable.

El valle define pues un cierto nivel de semejanza que por su inexactitud resulta extraño y provoca una reacción adversa. En videojuegos es un concepto muy importante pues a un cierto nivel de detalle el personaje del juego puede provocar rechazo en el jugador.



## BIBLIOGRAFÍA

- Revista electrónica de Teoría de la Educación. [online] "La narrativa en los videojuegos: un espacio cultural de aprendizaje socioemocional". [Consulta: 15 de marzo de 2017]  
[http://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev\\_numero\\_09\\_03/n9\\_03\\_esnaola\\_levis.pdf](http://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_09_03/n9_03_esnaola_levis.pdf)
- Biblioteca UOC. Grado de Multimedia. [online] "Linear interactive storytelling". [Consulta: 16 de marzo de 2017]  
<http://www.kreativrauschen.com/projects/linear-interactive-storytelling/linear-interactive-storytelling.pdf>
- Edanna. "El círculo mágico I y II". (2016) Lavondyss.net. Artículo publicado en el sitio web del mismo autor de este trabajo. <http://www.lavondyss.net>
- HOGUET, BENJAMIN. New Narratives. [online] Consulta 21 de mayo de 2017.  
<http://www.benhoguet.com/en/>
- TWAIN, MARK. "Entrada en Wikipedia" [online] Wikipedia.com  
[https://en.wikipedia.org/wiki/Mark\\_Twain](https://en.wikipedia.org/wiki/Mark_Twain)
- MCKEE, ROBERT. "Entrada en Wikipedia" [online] Wikipedia.com  
[https://en.wikipedia.org/wiki/Robert\\_McKee](https://en.wikipedia.org/wiki/Robert_McKee)
- HOMO LUDENS, "Entrada en Wikipedia" [online] Wikipedia.com  
[https://en.wikipedia.org/wiki/Homo\\_Ludens](https://en.wikipedia.org/wiki/Homo_Ludens)
- HUIZINGA, JOHAN (1944). "*Homo Ludens*". Switzerland: Routledge. Disponible en [http://art.yale.edu/file\\_columns/0000/1474/homo\\_ludens\\_johan\\_huizinga\\_routledge\\_1949.pdf](http://art.yale.edu/file_columns/0000/1474/homo_ludens_johan_huizinga_routledge_1949.pdf)
- RODRIGO, JOSUE. "La narrativa interactiva del videojuego". [online] [Consulta: 20 de mayo de 2017]  
<https://es.slideshare.net/josuerodrigo/la-narrativa-interactiva-del-videojuego>

- [BALLÓ, JORDI, PÉREZ, XAVIER](#). "La semilla inmortal". Editorial Anagrama. Publicación 18/04/2006
- MURIEL, DANIEL. "Cultura participativa y videojuegos". [Publicación online] Zehngames (artículos). [fecha de consulta 12 -06-2017] <http://www.zehngames.com/thinkpieces/cultura-participativa-videojuegos/>
- BERENGUER, XAVIER. "El diseño es el medio audiovisual". Publicado en La Ferla. Universidad de Caldas & Universidad de Buenos Aires, 2007.
- PERERA M. VICTORIA, FARRAY CUEVAS, JOSEFA. "Sociedad de la información y cultura mediática". Publicado por Netbiblo, S.L. A Coruña, 2003.
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN. "Los juegos de rol". Publicado por INTEF, Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado en la web del ministerio de educación, cultura y deporte. [http://ntic.educacion.es/w3//recursos2/estudiantes/ocio/op\\_03.htm](http://ntic.educacion.es/w3//recursos2/estudiantes/ocio/op_03.htm)
- ORIHUELA, JOSÉ LUIS. "El jardinero y el laberinto". Artículo publicado en la Universidad de Navarra. [Fecha de consulta: 17/06/2017] <https://pendientedemigracion.ucm.es/info/especulo/hipertul/califia.htm>
- Ludificación y Gamificación. "Entrada en Wikipedia" [online] Wikipedia.com <https://es.wikipedia.org/wiki/Ludificaci%C3%B3n>
- Género de videojuegos. "Entrada en Wikipedia" [online] Wikipedia.com [https://es.wikipedia.org/wiki/G%C3%A9nero\\_de\\_videojuegos](https://es.wikipedia.org/wiki/G%C3%A9nero_de_videojuegos)
- Economía virtual. "Entrada en Wikipedia" [online] Wikipedia.com [https://es.wikipedia.org/wiki/Econom%C3%ADa\\_virtual](https://es.wikipedia.org/wiki/Econom%C3%ADa_virtual)
- Borrás Gené, Oriol (2015). "*Fundamentos de la gamificación*". Madrid: GATE-Universidad Politécnica de Madrid. p. 4.
- Gallego Gómez, Cristina; Pablos Heredero, Carmen de (noviembre de 2013). "[La gamificación y el enriquecimiento de las prácticas de innovación en la empresa: Un análisis de experiencias](#)". *Intangible capital* 9 (3): 800-822. [ISSN](#) 1697-9818.
- H. MURRAY, JANET. "Hamlet in the Holodesk" (Hamlet en la Holocubierta). The MIT Press; updated edition edition (April 7, 2017).

- KOSTER. RAPH. *A Theory of Fun for Game Design*. Published by O'Reilly Media, Inc., 1005 Gravenstein Highway North, Sebastopol, CA 95472.
- SCHELL. JESSE. *The Art of Game Design. A book of Lenses*. Second Edition. CRC Press. 2015.



20 de junio de 2017