

Narración e interactividad en los videojuegos (Narrative and Interactivity in Videogames)

ROY SWANSON SÁNCHEZ, *Universidad de Sonora, Sonora, México*

Volumen 1, Número 1

Edición especial. Febrero de 2016

p. 63-83

Este número se publicó el 5 de febrero de 2016

Artículo recibido: 9 de marzo de 2015

Aprobado: 19 de noviembre de 2015

ISSN: 2448-5942, doi: <https://doi.org/10.36799/el.v1i1.15>

Citar este artículo como:

Swanson Sánchez, R. (2016). Narración e interactividad en los videojuegos. *Estudios lambda. Teoría y práctica de la didáctica en lengua y literatura*, 1(1), 63-83. <https://doi.org/10.36799/el.v1i1.22>

Derechos de autor: El autor o autores conservan en todo momento sus derechos morales y patrimoniales sobre la obra; la obra no se puede alterar, transformar o ampliar; siempre debe reconocerse la autoría del documento referido. Ninguna de las modalidades de los documentos publicados en *Estudios lambda. Teoría y práctica de la didáctica en lengua y literatura* tienen fines comerciales de naturaleza alguna.

Los contenidos de este artículo están bajo una licencia de Creative Commons Atribución no comercial- Sin Derivadas 4.0 Internacional 

Narración e interactividad en los videojuegos

(Narrative and Interactivity in Videogames)

ROY SWANSON SÁNCHEZ¹

RESUMEN

El presente trabajo es un fragmento de una investigación de tesis de posgrado cuyo objeto de estudio son los videojuegos, y su objetivo es analizar cómo estos representan una historia al mezclar procesos con estrategias narrativas. Aquí se propone encontrar un punto intermedio entre *ludólogos* y *narratólogos*. Los primeros consideran que los videojuegos únicamente pueden generar ficción; por otro lado, los segundos argumentan que son capaces de representar una narración. En este trabajo se adopta una perspectiva enfocada en comprender la organización de los procesos en el videojuego para así encontrar una solución a los conflictos que emergen entre narración e interacción.

PALABRAS CLAVE: Videojuegos, narración, procesos, retórica procesal, reglas, progresión, cybertexto, estructura narrativa, aventuras de acción.

ABSTRACT

This study is a fragment of an ongoing PhD research about how videogames are capable of representing a story through processes and narrative strategies. This issue is tackled here by trying to find a middle ground on the debate of ludologists versus narratologists. The first ones consider that videogames are only capable of representing a fiction, while narratologists argue that videogames are a new way to represent narratives. To archive said middle ground, this study focuses on understanding the organization of processes in videogames in hope for disentangling the many issues that arise between interactivity and narration.

KEYWORDS: Videogames; narrative; processes; procedural rhetoric; rules; cybertext; narrative structure; action adventure.

¹ Lic. en Literaturas Hispánicas, Maestría en Humanidades y doctorando en el posgrado de Humanidades del Departamento de Letras y Lingüística de la Universidad de Sonora. r.a.swanson@hotmail.com

Artículo recibido: 9 de marzo de 2015

Aprobado: 19 de noviembre de 2015

Este trabajo está dividido de la siguiente manera: En primer lugar, hay una breve introducción en la que explico el conflicto entre ludólogos y narratólogos. En esta introducción reduzco el objeto de estudio a un género específico de videojuegos, conocido como *aventuras de acción* (Action-adventure). En la segunda parte de este trabajo expongo las perspectivas de narratólogos y ludólogos al tomar como ejemplo los argumentos propuestos por dos académicos; Janet Murray y Markku Eskelinen. Esto abre el camino a enfocar la atención a dos características en conflicto; los procesos y la narración. En la tercera sección busco la manera de encontrar un punto de conciliación entre procesos y narración desde una perspectiva con base en la representación de información, sin embargo, al no encontrar una solución, abandono este punto. En cuarto lugar, se deja de lado la representación de información, por el conflicto de la predeterminación de acontecimientos entre procesos y narración. Para solucionar este problema utilizo la propuesta del *cybertexto*. Al final de esta sección llego a la misma conclusión que Jesper Jull, de abandonar el concepto de la narración por el de la ficción al momento de estudiar los videojuegos.

En la quinta parte de este trabajo propongo una manera de utilizar los juegos de video para la didáctica de la literatura por medio de las propuestas del *cybertexto* y la *literación procesal*. Por último, la quinta sección es una conclusión que resume lo desarrollado en este trabajo.

INTRODUCCIÓN

Dentro del estudio de los videojuegos es común encontrar perspectivas contrarias sobre su análisis. Ésta división en perspectivas puede verse reflejada en el debate entre *ludólogos* y *narratólogos*. Los primeros consideran que los videojuegos deben ser estudiados de adentro hacia afuera, es decir, con base en sus características únicas, como por ejemplo, sus reglas,

capacidad de simular, su intención de divertir, etcétera. De ésta manera el estudio de los juegos en general, y videojuegos en particular puede ir formando sus propias herramientas críticas, independientes de cualquier otra disciplina. Los narratólogos estudian los videojuegos de fuera hacia adentro, es decir, parten de perspectivas que pertenecen a disciplinas como la narratología, o la literatura, para comprender como los videojuegos representan una narración.

El problema de este debate es que, por una parte, los ludólogos corren el riesgo de caer en un hermetismo interesado únicamente en analizar las cualidades matemáticas de los videojuegos, ignorando así otros elementos expresivos que los conforman, como por ejemplo el uso de música, o el desarrollo y organización de una historia, entre otros. Por otro lado, los narratólogos pueden llegar a ignorar cualidades únicas en los videojuegos que perspectivas literarias y de la narratología quizás no han considerado hasta el momento. Resulta de mayor provecho encontrar un punto de conciliación entre ambos; que permita comprender la relación entre los diferentes componentes que conforman al videojuego, y aproveche las posibles aportaciones de cada área de estudio. Por una parte, los ludólogos pueden aprovechar los avances de los estudios de la narración para desarrollar nuevas maneras de utilizar los videojuegos para la expresión de historias; y por otro lado la narratología y la literatura pueden expandir sus perspectivas sobre nuevas representaciones de ficción al considerar el uso de elementos en los videojuegos, como la toma de decisiones implícita en la interacción.

Una breve explicación aclaratoria es pertinente. En *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Espen Aarseth realiza un argumento similar al previamente expuesto. Aarseth busca la manera de conciliar la relación entre literatura y videojuegos al reconsiderar estos últimos como pertenecientes a la primera. En su exposición, Aarseth lucha en contra de la resistencia por parte de académicos literarios, críticos, y diseñadores de videojuegos por aceptar un punto medio entre sus objetos de estudio. Para solucionar este conflicto propone una expansión sobre los estudios de la textualidad, dentro de la que incluye los videojuegos y obras como *El*

jardín de senderos que se Bifurcan de Borges, y el *I Ching*, en lo que él llama cybertexto (*Cybertext*). Aarseth propone que los videojuegos son textos ya que “Producen estructuras verbales, para un efecto estético.” (3) Independientemente de si esto es verdadero o falso, no se busca dedicar el presente trabajo a su análisis; la intención recae sobre cómo aprovechar las intenciones unificadoras del cybertexto, al igual que sus herramientas críticas, para analizar la relación entre dos elementos diferentes dentro de los videojuegos.

En mi tesis anterior *Análisis de la Estructura y la Interactividad en los Videojuegos*, me dediqué a estudiar el género de *aventuras de acción*. En ella me dediqué a definir la morfología de dicho género, imitando las *funciones actanciales* de *La Morfología del Cuento* de Vladimir Propp. Es decir, identifiqué las diferentes maneras en que puede estar organizada la estructura de la historia en dichos videojuegos a través de los papeles y acciones que realizan los personajes. La razón por la que decidí enfocarme en éste género fue su relevancia y estabilidad; Los juegos de aventuras de acción aún son populares, mientras que su manera de organizar una historia y los procesos que utilizan por lo general son siempre los mismos. Dicha organización de la historia funciona con base en el *viaje del héroe* estudiado por Joseph Campbell en su obra *The Hero with a Thousand Faces*, la cual puede entenderse como:

“[...] una estructura compuesta por tres partes “separación, iniciación y regreso” Campbell explica “Un héroe se aventura desde una realidad normal, hacia una región sobrenatural: en ella se encuentran fuerzas increíbles y se consigue una victoria decisiva: entontes el héroe regresa de su aventura misteriosa, capaz de otorgar un poder a sus amigos”² (Extraído de Howard 6)
(La traducción es mía, todas las traducciones en este artículo son mías)

²[...] a threefold structure of “separation, initiation, and return.” Campbell writes: “A hero ventures forth from the world of common day into a region of supernatural wonder: fabulous forces are there encountered and a decisive victory is won: the hero comes back from this mysterious adventure with the power to bestow boons on his fellow man”.

Mientras que los procesos que componen dicho género son:

- A. Un espacio ficticio con secciones discretas interconectadas.
- B. Un avatar que puede moverse dentro del espacio.
- C. Luchar contra enemigos con algún tipo de arma.
- D. Objetos en el mundo ficticio que pueden ser activados, recolectados y/o utilizados.
- E. Acertijos de tipo lógico y en secuencia, temporales, y de tipo espacial.
- F. Abrir y cerrar un inventario, examinar y utilizar los objetos que estén dentro.³

Aquí se considera que los videojuegos que posean todas estas características pertenecen al género de aventuras de acción. Esta investigación continúa analizando dicho género, pero ahora la intención va más allá de observar únicamente su estructura, sino que también hay un interés por comprender cómo es que puede representar una historia.

ENTRE PROCESOS Y NARRACIÓN

Algunos de los pocos académicos que consideran los videojuegos como un medio de expresión artístico para representar historias son, por ejemplo, Janet Murray, quién dice

“[...] ¿Qué es primero, la historia o el juego? Para mí la historia siempre es primero, porque contar historias es una actividad humana clave que aplicamos en cualquier medio de expresión, desde lo oral y formulaic, hasta la multimedia digital”⁴ (Extraído de Wardrip-Fruin & Harrigan 2)

³Durante mi investigación de posgrado llegué a identificar estos procesos al analizar los orígenes del género de aventuras de acción, el cual mezcla los procesos de dos géneros: los juegos de acción, y los juegos de aventura.

⁴[...] Which comes first, the story or the game? For me, it is always the story that comes first, because storytelling is a core human activity, one we take into every medium of expression, from the oral-formulaic to the digital multimedia.

Murray propone el concepto de *cyberdrama* para explicar esta manera de representar historias: “[...] la actuación de una historia dentro del espacio ficticio en una computadora” (Ibid 4) Aunque esta aproximación parece convincente a primera vista, un análisis más detallado de los conceptos que maneja revela una debilidad clave, así, Markku Eskelinen explica:

“Una secuencia de eventos actuados constituyen un drama, una secuencia de eventos desarrollándose son un performance, una secuencia de eventos recontados son una narración, y quizás, una secuencia de eventos producidos al manipular un equipamiento y siguiendo reglas formales constituyen un juego.”⁵

(Ibid 37)

Aquí se analizará la relación que guardan dos áreas de los videojuegos; la estructura de su narración y los procesos. El primero se refiere a la capacidad de las computadoras de desarrollar operaciones según reglas instruidas por un programador. Todo videojuego funciona con base en éste elemento. Por otro lado, la estructura de la narración es el orden en que se desarrollan los conflictos de una historia. Este elemento no es obligatorio en los videojuegos, puesto que algunos no poseen una historia del todo. El aspecto procesal pertenece a los mecanismos de representación de las computadoras, mientras que la estructura narrativa puede entenderse como una estrategia expresiva de la oralidad o la escritura.

Es posible comparar ésta forma de dividir la composición de los videojuegos en la obra de Jesper Juul, *Half-real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Juul considera que “Los videojuegos son una combinación entre reglas y ficción.” (197)⁶. Los procesos son reglas puestas en ejecución y son parte del aspecto interactivo en el videojuego. Las reglas definen lo

⁵ A sequence of events enacted constitutes a drama, a sequence of events taking place a performance, a sequence of events recounted a narrative, and perhaps a sequence of events produced by manipulating equipment and following formal rules constitutes a game.

⁶ Video games are a combination of rules and fiction.

permitido y prohibido, mientras que los procesos pueden comprenderse como conjuntos de reglas interactuando entre sí, ejecutadas por la computadora. Juul se opone al uso de la narración dentro del estudio de los videojuegos puesto que “[...] el término narrativa tiene un rango tan amplio de significados y asociaciones para diferentes personas y teorías, que prácticamente no tiene sentido a menos que sea descrito en gran detalle”.⁷ (156) Para demostrar su punto, Juul expone seis tipos de definiciones de narración; las que las primeras tres las asocia con escritores que se resisten a relacionar el término con los videojuegos, mientras que aquellos a favor prefieren las definiciones cinco y seis; por otro lado, la definición número cuatro no es relacionada con ninguno de éstos grupos.

1. - Narrativa como la presentación de un número de eventos. Este es el significado original y literal de la palabra: *cuentacuentos* (Bordwell 1985; Charman 1978).⁸

2. - Narrativa como una secuencia de eventos fija y predeterminada (Brooks [1984] 1992).⁹

3. - Narrativa como un tipo específico de secuencia de eventos (Prince 1987).¹⁰

4.- Narrativa como un tipo específico de temática, entidades humanas o antropomórficas. (Grodal 1997)¹¹

5. – Narrativa como un tipo de escenario o mundo ficticio. (Jenkins 2003)¹²

⁷ [...] the term *narrative* has such a wide range of contradictory meanings and associations for different people and in different theories that it is practically meaningless unless specified in great detail.

⁸ Narrative as the presentation of a number of events. This is the original literal meaning of the word: *storytelling*

⁹ Narrative as a fixed and predetermined sequence of events.

¹⁰ Narrative as a specific type of sequence of events.

¹¹ Narrative as a specific type of theme-humans or anthropomorphic entities.

¹² Narrative as any kind of setting or fictional world.

6. – Narrativa como la manera en que le damos sentido al mundo. (Schunk y Abelson 1977). (Juul 156, 157)¹³

Aquí es posible solucionar el problema desde una reconsideración de dos conceptos: la representación y la predeterminación.

REPRESENTACIÓN

En primer lugar, la *representación*, expuesta en la primera definición. Sobre la cual Juul comenta “Los juegos son actividades y reglas, los juegos no son sólo *representaciones* de eventos, sino que *son* eventos”¹⁴ (158). La narración es una representación de la oralidad, cuya base para la expresión es la descripción. En cambio los videojuegos son una representación de la retórica procesal¹⁵, que utiliza procesos como un vehículo de expresión para representar otros procesos. El problema recae sobre cómo se entiende *representación*, si es de forma descrita, según la oralidad, o en forma de procesos, según la retórica procesal. En éste trabajo se propone el uso de un género en específico de videojuegos en el que existen títulos que no solamente representan acontecimientos por medio de procesos, sino también hay una descripción de éstos por una voz activa o implícita, antes, durante o después de que sucedan. Como por ejemplo: *Prince of Persia: The Sands of Time* (Ubisoft, 2008), *Alan Wake* (Remedy Entertainment, 2010), *Bastion* (Supergiant Games, 2011), entre otros. Sin embargo, estos títulos son una excepción, por lo que este conflicto en la manera de ver la información parece alejar

¹³ Narrative as the way we make sense of the world.

¹⁴ Games as activities and rules—games are not just *representations* of events, they *are* events.

¹⁵ La retórica procesal es propuesta por Ian Bogost en su libro *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Es la unión entre retórica y procesos, y la define como: “[...] el arte de la persuasión a través de interacciones y representaciones con base en reglas, en lugar de la oralidad, la escritura, imágenes estáticas o en movimiento.” (Bogost IX) ([...] the art of persuasion through rule-based representations and interactions rather than the spoken word, writing, images, or moving pictures.)

los videojuegos del estudio de la narración, por lo que es necesario cambiar el enfoque al segundo elemento, la predeterminación, para ver si es posible conciliar este problema.

PREDETERMINACIÓN

En segundo lugar, la *predeterminación* de los acontecimientos, que puede observarse en la segunda definición. Sobre esto Juul argumenta que “[...] En los juegos de progresión hay una secuencia predeterminada que el jugador debe desarrollar para completar el juego, más no se toman en cuenta todos los posibles fallos del lector”¹⁶ (Ibid). De manera que dentro de los videojuegos surge el problema de acontecimientos no previstos. Cuando las definiciones de narración hablan de *secuencias fijas y predeterminadas de acontecimientos* puede entenderse esto en relación a la estructura uni-cursal del texto¹⁷. En éste tipo de estructura, el lector es incapaz de realizar elecciones, está obligado a observar los acontecimientos según aparecen frente así durante la lectura. Cuando Juul niega que, a excepción de los juegos de progresión, en los videojuegos no existen secuencias fijas y predeterminadas, puede entenderse que habla sobre la capacidad del lector de realizar elecciones dentro de la obra, y por lo tanto a textos con una estructura multi-cursal. Ésta forma de estructura puede no haber sido considerada por las diferentes perspectivas que desarrollan las definiciones de narración expuestas arriba. Sin embargo, es posible conciliar dichas definiciones con la teoría cybertextual.

¹⁶ In progression games as the predetermined sequence that the player has to perform to complete the game, but not as all the failed attempts of the player.

¹⁷Aarseth aborda la idea del texto desde una perspectiva con base en el estudio de los espacios por Penelope Reed Dood, quien identifica dos tipos de estructuras de los laberintos: los uni-cursal y los multi-cursal. En los uni-cursal “[...] sólo hay un camino, curveándose y doblándose, usualmente hacia un centro; y el multi-cursal, en el que, quien recorra el laberinto, se enfrenta a una serie de decisiones críticas, o bivia.”¹⁷ (Tomado de Aarseth 5, 6) ([...] there is only one path, winding and turning, usually toward a center; and the multicursal, where the maze wanderer faces a series of critical choices, or bivia.) Según Aarseth un cybertexto organiza su información de manera similar a un laberinto, ya sea de manera metafórica (según una complejidad en la que el lector puede llegar a perderse) o bien de forma literal (la información forma una estructura explorable) existen así cybertextos de tipo uni-cursal y multi-cursal. En los primeros existe un solo camino y un final, la relación entre ambos es una serie de problemas y soluciones que son siempre los mismos. Por otro lado, los segundos tienen varios caminos que pueden llegar a varias resoluciones, en este tipo de textos es posible negociar la relación entre ambos.

Aunque algunos videojuegos pueden tener una estructura multi-cursal, no significa que existe una cantidad infinita de posibles decisiones. Existe un autor, o un grupo de autores que hacen posible elegir, y que definen secciones con secuencias de acontecimientos fijos. Quizás no es posible que el autor prediga por completo el comportamiento del lector, pero si establece puntos específicos en los que se necesiten tomar decisiones que hagan avanzar la historia de la obra. Estos puntos usualmente son anteceditos y precedidos por breves secuencias cinematográficas, o diálogos entre personajes, que limitan la capacidad interactiva del jugador y que funcionan como puntos nodales entre la introducción y solución de algún conflicto. En esencia ésta forma de representar las secuencias fijas es por medio de los tropos aporía¹⁸ y epifanía¹⁹. Al llegar a estos puntos, el jugador deberá tomar decisiones de tipo práctico y/o moral.

En el videojuego *Resident Evil* (Capcom, 2006) el jugador debe recorrer y sobrevivir a una extensa mansión llena de trampas letales. La historia del juego revela que dicho lugar es propiedad de la mega-corporación Umbrella, y que su propósito es trabajar como un laboratorio clandestino para el desarrollo de armas bioquímicas, altamente infecciosas y capaces de mutar grotescamente a seres vivos y reanimarlos después de su muerte. El jugador puede elegir entre dos protagonistas, Jill Valentine y Chris Redfield, dos agentes especiales de un escuadrón elite de rescate, cada uno con habilidades diferentes y eventos exclusivos. La

¹⁸ En este trabajo el concepto de Aporía se utiliza de la misma manera que Espen Aarseth lo propone en *Cybertext*. Aarseth se interesa en comprender las figuras retóricas del hipertexto. El hipertexto, al igual que los videojuegos, es una obra de tipo cybertextual en el sentido que los mecanismos lo organizan forman parte de su significado. Aarseth pone de ejemplo la obra hipertextual *Afternoon*, cuya organización obstruye la lectura del lector y lo vuelve un prisionero de la obra. (Aarseth 91) La Aporía que Aarseth propone consiste en la incapacidad de la comprensión de un todo debido a que no es posible acceder a una parte que lo compone. Así, en un videojuego, es posible que el jugador no pueda solucionar un problema ya que no posee un elemento clave, o bien, que no pueda comprender el significado de la obra de ficción ya que no descubrió un mensaje cifrado.

¹⁹ Al igual que Aporía, aquí epifanía se toma del trabajo de Aarseth. En este caso la epifanía es complementaria de la aporía. Aarseth la explica como “[...] la revelación inesperada que reemplaza la aporía, un detalle ostensible con un resultado inesperado y redentor, el enlace de salida.” (Ibid) (La traducción es mía) ([...] the sudden revelation that replaces the aporía, a seeming detail with an unexpected, salving effect: the link out.) En los videojuegos la epifanía sucede después de la aporía, puede resumirse como el momento en el cual el jugador descubre la solución al problema; el elemento u acción faltante.

historia de Jill involucra encontrarse con el personaje Richard Aiken, un compañero de equipo que se encuentra envenenado en estado crítico. El jugador tiene la opción de continuar por su camino y salvar recursos, o desviarse de la ruta más segura, arriesgando provisiones y posiblemente la vida en busca de un suero que cure a Richard. De salvarlo, Richard sacrificará su vida más adelante para proteger a Jill, y le dejará un arma especial que le ayude a luchar en contra de los seres infectados. Si se deja morir, el jugador no obtendrá ningún beneficio, y tiempo después el cuerpo de Richard se reanimará, volviéndose un enemigo más en la mansión.

En este ejemplo puede observarse la mezcla entre procesos y estructura narrativa. Los primeros forman el mundo ficticio y hacen posible que el jugador interactúe con él, estos son el espacio; compuesto por la mansión y los terrenos aledaños; los objetos dentro de estos espacios; los enemigos, personajes secundarios y el personaje principal, incluyendo sus atributos y estados, es decir, las acciones que pueden realizar (moverse dentro del espacio, atacar, hablar, etcétera) y en qué condiciones están (vivos, infectados, muertos). Por otro lado, la estructura narrativa puede observarse en cómo están organizados los momentos de decisión; al elegir un camino u otro, ya sea literal o metafóricamente, el videojuego abre una serie de posibilidades al mismo tiempo que cierra otras. Así el juego representa diferentes tipos de historias dependiendo de cómo es que el jugador interactúa con los procesos y decisiones presentes.

Otra manera de entender el problema de Juul con las secuencias fijas y predeterminadas tiene que ver con las variables de la función travesía (*traversal function*²⁰) y la división que esto

²⁰ Tomado de Aarseth. La función travesía se refiere al mecanismo del cybertexto que presenta secuencias específicas de información (*scriptons*) de toda la información del texto (*textons*) (Aarseth 62). En el ejemplo anterior del videojuego *Resident Evil*, los textons equivalen a todos los escenarios, diálogos, personajes, enemigos y objetos que conforman al videojuego. Los scriptons son lo que se representa al jugador según tome decisiones específicas, por ejemplo, estar en un cuarto de la mansión en el cual hay ciertos objetos disponibles que en otros cuartos no hay. La función travesía se refiere a las diferentes maneras en que el jugador interactúa con scriptons y textons.

implica entre *textos estáticos* (en los que no existe la posibilidad de realizar elecciones) y *dinámicos* (en los que sí pueden realizarse elecciones). Juul divide los videojuegos en dos categorías según la configuración de sus reglas. Los juegos de progresión “[...] directamente establecen cada desafío consecutivo del videojuego [...]”²¹ (Juul 67), y los videojuegos de emergencia, que “[...] establecen desafíos de manera indirecta, porque las reglas del juego interactúan (entre sí) [...]”²² (Ibid) (Paréntesis son míos). Existen tres variables de la función recorrido que resultan relevantes para comprender ambas clasificaciones:

- A. *Dinámicas (Dynamics)*, que definen si los *scriptons* y los *textons* no cambian (estáticos) o si lo hacen (dinámicos).
- B. *Determinación (Determinability)*, que identifica si los *scriptons* son siempre los mismos durante el proceso de la función travesía (determinados) o si aparecen de manera distinta según se tome una decisión u otra (indeterminados)
- C. *Función del usuario (User fuction)*, que se refiere a las acciones que puede realizar el jugador, ya sea que puede explorarse (*Explorative*), en la que el jugador decide que camino desea tomar dentro del texto; y/o que puede configurarse (*Configurative*) en la que el jugador puede elegir o crear *scriptons*.

En un juego de progresión no existen variaciones en los *scriptons*, cada vez que el jugador comience nuevamente el proceso ergodic de la obra, la solución de los problemas será siempre la misma, por lo que los videojuegos de progresión son estáticos, determinados, que pueden explorarse y configurarse. Por otro lado, en los videojuegos emergentes la interacción entre dos o más conjuntos de reglas puede generar un comportamiento posiblemente no previsto por el autor, estos juegos tienen las características de ser dinámicos, indeterminados, que pueden explorarse y configurarse.

²¹ [...] directly set up each consecutive challenge in the game [...]

²² [...] set up challenges indirectly because the games of the rule interact [...]

La clasificación de Juul no es dicotómica, sino que se presenta una subdivisión intermedia.

- a) Juegos de progresión con componentes emergentes: Por ejemplo, el género de acción, en el que el jugador tiene que atravesar un número de áreas, las cuales pueden ser negociadas de varias maneras, y son por lo tanto estructuras emergentes.
- b) Juegos de emergencia con componentes de progresión: Juegos de rol, de multi-jugadores, como *EverQuest* (Verant Interactive 1999) son híbridos, en los que la estructura general del juego es emergente, pero contiene un número de áreas que pueden ser negociadas de varias maneras, y son por lo tanto estructuras emergentes.

Los videojuegos del género de aventuras de acción son de progresión con componentes de emergencia. Es decir, tienen una historia con base en un conflicto, el cual es resuelto después de pasar por varios puntos nodales. Estos puntos son siempre los mismos cada vez que el jugador desee resolver el conflicto principal, sin embargo, la manera de llegar a estos puntos puede variar, ya sea, por ejemplo, eliminando a todos los enemigos, o bien, escabulléndose sin ser detectado por ellos. A continuación, presento una tabla (Fig. 1) con cinco títulos representativos de dicho género, en los que pueden observarse las variables de función recorrido que poseen.

	Dinámicas	Determinación	Función de usuario
<i>Assasin's Creed II</i> (Ubisoft 2009)	Estáticos	Indeterminados	Puede Explorarse
<i>Metroid Prime</i> (Nintendo 2002)	Estáticos	Indeterminados	Puede Explorarse
<i>Prince of Persia</i> (Ubisoft 2008)	Estáticos	Indeterminados	Puede Explorarse
<i>The Legend of Zelda: Skyward Sword</i> (Nintendo 2011)	Estáticos	Indeterminados	Puede Explorarse

<i>Tomb Raider</i> (Square Enix 2013)	Estáticos	Indeterminados	Puede Explorarse
--	-----------	----------------	------------------

Figura 1.

Las definiciones de narración expuestas por Juul únicamente encajan con los videojuegos de progresión, ya que tienen una estructura estática y determinada. Sin embargo, tal como fue señalado más arriba, existen videojuegos que pueden tener estructuras dinámicas e indeterminadas. Vaguedad en concepto y discordancia en cualidades hacen que Juul opte por descartar la narración. En su lugar elige la ficción, la cual define como “[...] cualquier tipo de mundo imaginado [...]”²³ (Juul 122), ésta definición, a diferencia de los conceptos previos de narración, tiene la ventaja de relacionarse con la mayoría de los videojuegos, puesto que estos se desarrollan dentro de un espacio, ya sea literalmente, como los juegos de dos o tres dimensiones, o bien de tipo abstracto, como algunos de los primeros videojuegos que funcionaban con base en texto, en lugar de gráficas visuales.

Ante estas consideraciones surgen dos opciones: Buscar la manera de modificar el concepto de narración para incluir todo tipo de videojuego que represente una historia, o bien, seguir el mismo camino que Juul y descartar el concepto de narración. Esta segunda opción parece ser la más prudente; las definiciones de narración son tantas y tan variadas que bien cualquier cosa podría pertenecer a una narración, o bien, tal como lo señala Juul, son tan específicas que únicamente funcionan en contextos limitados. Enfocar la vista en la ficción no significa descartar el trabajo desarrollado hasta el momento, la propuesta del cybertexto es completamente compatible al estudio de la ficción, y ésta igualmente puede tener una estructura de acontecimientos observables. Aquí resulta de interés especial prestar atención a tres componentes de la ficción:

²³ [...] any kind of fictional imagined world [...]

- 1) Los personajes antropomórficos. Personajes que tienen comportamientos y motivaciones humanas.
- 2) Las decisiones que el jugador puede y debe tomar. Las cuales hacen posible observar la manera en que está organizada la estructura de la ficción.
- 3) La organización del espacio. El cual el jugador puede explorar, que contiene los personajes y que refleja las decisiones elegidas.

El estudio de la ficción no presenta ningún problema para los ludólogos, siendo que es innegable que la gran mayoría de los videojuegos tienen una, y que puede observarse que existe un orden preestablecido en las decisiones que el jugador debe tomar. Además, la manera que se estudia aquí toma en consideración el uso y orden de los procesos. En este caso los más afectados parecerían ser los narratólogos, sin embargo, aquí no se rechaza la idea de que los videojuegos pueden desarrollar una historia, por el contrario, aquí se estudia la manera en que hacen esto, la única diferencia es que se deja de lado el concepto de narración, específicamente debido a que la mayoría de los videojuegos no poseen una voz que describa los acontecimientos, y ya que pueden contener acciones imprevistas; en su lugar se utiliza la ficción. Este cambio no presenta ningún inconveniente.

Antes de continuar es preciso aclarar que aquí no están siendo considerados los errores de programación en los videojuegos, o *glitches*. Estos errores tienen un comportamiento similar a las reglas emergentes, en el sentido de ser interacciones no previstas por el programador o autor del juego. Sin embargo, los glitches son análogos a los errores de impresión de un texto, o los errores en la redacción por parte del autor. Usualmente los glitches rompen con el pacto de ficción establecido, pues son vulnerabilidades en el código del juego que pueden resultar benéficos o dañinos. Así, al realizar una serie de pasos que guardan escasa relación entre sí, el jugador puede obtener un objeto antes de lo debido, multiplicarlo un número ilimitado de veces, o acceder a un área prohibida. Un glitch también puede corromper el progreso del

jugador, crear errores en los gráficos, o simplemente hacer que el videojuego se paralice por completo.

El estudio de los glitches puede resultar interesante, especialmente considerando su uso en competencias realizadas por jugadores para ver quién puede terminar un juego en tiempo record. Sería posible dedicarse a considerarlos como una especie de rebeldía por parte del jugador en contra del autor, sin embargo, dado que aquí el interés recae en comprender la configuración de la ficción en los videojuegos, resulta improductivo enfocarse en un elemento que se aleja de las intenciones expresivas del autor.

APLICACIONES DIDÁCTICAS

El cybertexto estrecha la brecha entre los estudios literarios y los estudios de los videojuegos ya que considera estos últimos como textos y analiza los mecanismos que organizan su información. Al aplicar los videojuegos a la didáctica de la literatura el interés recae en que el jugador trate de comprender la manera en que procesos y decisiones interactúan entre sí, que identifique la organización de los procesos en un juego, y comprenda cómo es que estos procesos pueden trabajar con otras formas de estrategias discursivas para desarrollar una historia. Las variables de la función recorrido pueden servir como referencias que ayuden al jugador a identificar la estructura y configuración del texto, esto no quiere decir que son instrucciones que ayuden al jugador a jugar adecuadamente, sino que pueden servir para la interpretación y estudio de estas ficciones.

Lo que propongo aquí es una herramienta crítica nueva, a la que llamo *ficción procesal*. La ficción procesal está compuesta por dos elementos: los procesos y la estructura cybertextual. Los primeros pueden estudiarse desde la retórica procesal para entender la manera en que el videojuego persuado sobre una idea; puede ser bajo un contexto interno a la ficción del

videojuego, por ejemplo mostrar el punto débil de un enemigo a través de los atributos y estados de su modelo; que posee una abertura en su armadura, y al golpearla, el enemigo se aturde por unos segundos. Esta propuesta también puede explicar la manera en que el videojuego persuade sobre una idea del mundo real, como por ejemplo que busca fomentar valores como el coraje ante la adversidad al hacer que el jugador, en el papel del héroe, luche contra enemigos que lo superan en cantidad y tamaño. La retórica procesal hace posible entender la adaptación y uso de figuras retóricas para la persuasión, ya sea igualmente en un nivel interno a la ficción del juego, tal es el caso de los tropos aporía y epifanía, que marcan el progreso correcto o incorrecto; o bien, también funcionan para la persuasión de un mensaje, como por ejemplo la hipérbole y anticlímax para crear humor y crítica.

La estructura cybertextual corresponde a cómo están organizados los procesos y cómo interactúan entre sí. Es de carácter teórico; permite analizar la manera en que el videojuego opera. Para esto hace uso del *proceso ergodic*²⁴, el cual identifica la negociación constante entre una ficción con elementos predeterminados y la interacción con los procesos que la conforman. La ficción procesal puede utilizarse para analizar la manera en que los videojuegos operan y cómo representan una ficción. A continuación presento un diagrama (Fig. 2) de carácter expositivo, su propósito es resumir el concepto de la ficción procesal.

²⁴ Concepto tomado de Aarseth. Aarseth define ergodic como “Durante el proceso cybertextual, el usuario habrá efectuado una secuencia semiótica, y este movimiento selectivo es una obra de construcción física que los varios conceptos de “lectura” no toman en cuenta. Este fenómeno llamo *ergodic*, utilizando un término apropiado de la física que deriva de las palabras griegas *ergon* y *bodos*, que significan “trabajo” y “camino”. En la literatura ergodic, se requiere un esfuerzo no trivial por parte del lector para atravesar el texto.” (Aarseth 1) (During the cybertextual process, the user will have effectuated a semiotic sequence, and this selective movement is a work of physical construction that the various concepts of “reading” do not account for. This phenomenon I call *ergodic*, using a term appropriated from physics that derives from the Greek words *ergon* and *bodos*, meaning “work” and “path”. In ergodic literature, nontrivial effort is required to allow the reader to traverse the text.)

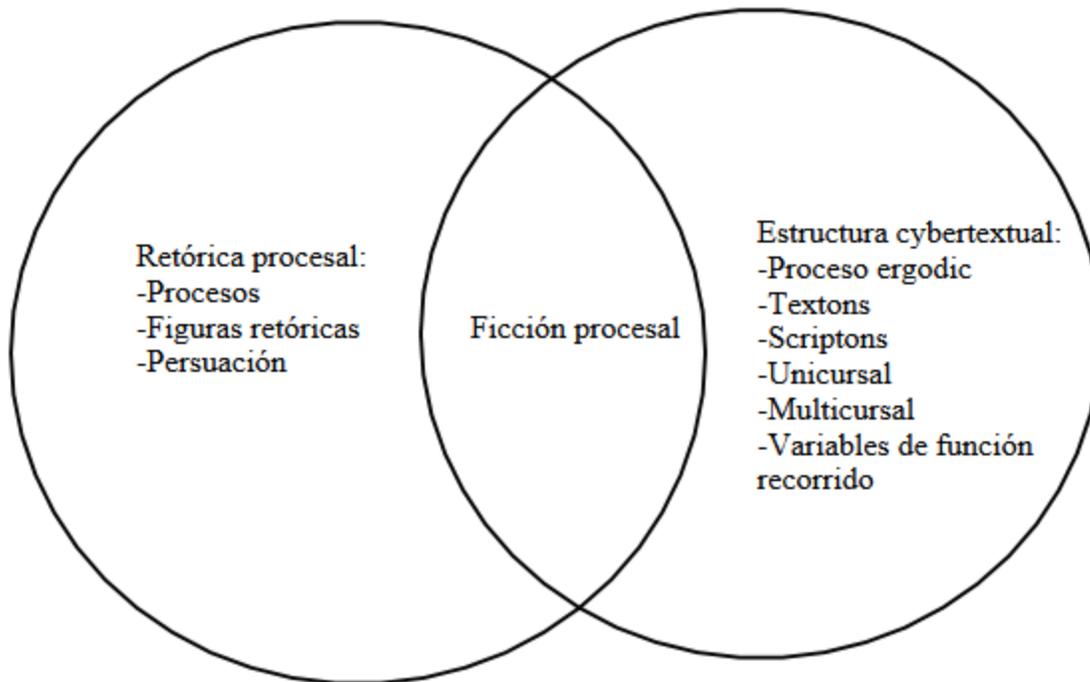


Figura 2.

Estudiar de esta manera los videojuegos puede brindar resultados interesantes respecto a la relación entre el lector, el texto, y la ficción. Sin embargo, hace falta una perspectiva didáctica que de dirección a dichos posibles resultados. Así, se propone el uso de la *literación procesal* como modelo didáctico a seguir. En esencia esta literación está interesada en comprender el mundo como una serie de sistemas compuestos por procesos. En este sentido, la guerra puede entenderse como un sistema, también la anatomía, la historia, y en este caso los textos y los videojuegos. Las preguntas claves que este modelo busca responder son:

1. ¿Cuáles son las reglas del sistema?
2. ¿Cuál es el significado de dichas reglas?
3. ¿Qué dicen dichas reglas sobre el mundo?

4. ¿Cómo respondo a dichas reglas?²⁵ (Bogost 258)

Al utilizar los videojuegos para la didáctica de la literatura pueden establecerse similitudes y diferencias entre uno y otro por medio de este tipo de preguntas, por ejemplo cómo ambos generan mundo ficticios, ya sea por medio de descripciones o bien por uso de gráficas visuales; sobre la posición del espectador en ambos casos, ya sea en el papel de un intérprete que descifre los motivos detrás de las acciones de los personajes, o bien un actor que haga dichas acciones para progresar; en la manera que ambos textos producen tensión, horror, comedia, entre otros, según el orden de su información y selección de signos, en el caso del primero, y procesos en el caso del segundo.

Para utilizar los videojuegos como un medio para la didáctica de la literatura, debe aprovecharse el proceso ergodic para que el alumno, al jugar, reflexione sobre la manera en que sus decisiones afectan el desarrollo de la obra. El uso de los tropos aporía y epifanía en las secuencias fijas funcionan como guías que señalan el avance en la historia. Es durante y después de éstos momentos de decisión que el jugador puede irse formando una idea de la manera en que está estructurada la ficción en la obra, no sólo por el momento de negociación entre las opciones disponibles, sino por la información omitida.

²⁵ What are the rules of the system?
What is the significance of these rules (over other rules)?
What claims about the world do these rules make?
How do I respond to those claims?

CONCLUSIÓN

En éste trabajo se buscó la manera de conciliar dos elementos discordantes en los videojuegos; la narración y los procesos. Por discordantes se entiende que obedecen a lógicas distintas; los procesos son acciones ejecutadas por la computadora, definidos por reglas, y que presentan la posibilidad de realizar acciones imprevistas para progresar en la obra, mientras que la narración funciona con base en la descripción de información. La manera en que se solucionó este problema fue descartando el concepto de narración por el de ficción. Esta decisión se tomó después de reconsiderar dos conflictos señalados por Jesper Juul: la representación de información y la predeterminación de acontecimientos. La primera demostró que en los videojuegos hay una mezcla entre descripción de información y ejecución de procesos que resulta incompatible con el concepto de narración, que únicamente maneja la primera, pero no el segundo. La predeterminación igualmente resultó incompatible con la narración, puesto que dentro de los videojuegos, al menos en el género seleccionado aquí, siempre habrá interacciones imprevistas por el autor, de manera que no existe una predeterminación absoluta.

Por medio del uso de la retórica procesal, y la propuesta del cybertexto, es posible analizar la capacidad de los videojuegos de configurar una ficción. Bajo ésta perspectiva pueden considerarse los videojuegos como un sistema compuesto por decisiones y procesos. La literación procesal se propone como una herramienta que permita comprender las reglas que conforman a éste sistema, la relación que guardan entre sí, así como sus implicaciones con la realidad y el lector.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Aarseth, Espen J. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore, MD: Johns Hopkins UP, 1997.

Bogost, Ian. *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. MIT Press. Cambridge 2010.

Bogost, Ian. *Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism*. Cambridge, MA: MIT, 2006.

Donovan, Tristan. *Replay: The History of Video Games*. East Sussex, England: Yellow Ant, 2010.

Howard, Jeff. *Quests: Design, Theory, and History in Games and Narratives*. Wellesley, MA: A.K. Peters, 2008.

Juul, Jesper. *Half-real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, MA: MIT, 2005.

Wardrip-Fruin, Noah, and Pat Harrigan. *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge, MA: MIT, 2004.