



**Benemérita Universidad Autónoma de Puebla  
Facultad de Filosofía y Letras  
Maestría en Estética y Arte**

**La construcción ludonarrativa como resultado de la experiencia estética de la exploración urbana dentro del ambiente postapocalíptico en los video juegos de mundo abierto.**

**TESIS**

**Presentada para obtener el grado de Maestría en Estética y Arte**

**Presenta:**

**Lic. Emir Jairat Rosado Bolio**

**Director de tesis:**

**Dr. Alberto J.L. Carrillo Canán**

**Puebla de Zaragoza, Puebla, México**

**Abril 2024**

## Índice

1. Introducción-----	2
2. Justificación-----	5
3. Planteamiento central-----	9
4. Objetivos-----	9
5. Metodología-----	10
6. Capítulo 1: Antecedentes y marco conceptual-----	12
a. Experiencia estética-----	15
b. Imagen-cuerpo o cuerpo-imagen-----	19
c. Ludonarrativa-----	23
d. Exploración Urbana-----	29
e. Agente parasitario-----	34
7. Capítulo 2: La exploración estética de lo urbano, la ambientación y los sistemas sociales-----	39
a. La limitación del espacio geográfico y su importancia dentro de la exploración urbana-----	45
b. El escenario lúdico como ambiente explorable-----	59
c. La ilusión de lo urbano como espacio realista-----	69
8. Capítulo 3: La estructura narrativa dentro del videojuego en la ludonarrativa-----	78
a. La importancia del relato fragmentado dentro de la narrativa externa y la narrativa interna-----	87
b. El relato ludonarrativo surgido de la experiencia de la exploración y la interferencia de los agentes parasitarios -----	99
9. Conclusiones -----	106
10. Bibliografía básica y complementaria-----	110

El presente trabajo esta dividido en tres capítulos, el primero de estos abordara de manera amplia tanto los antecedentes del videojuego, como el marco conceptual que se empleara para el análisis de los videojuegos aquí estudiados. Los cuales corresponden a los títulos de Fallout 4 (2015) y Fallout 76 (2018), seleccionados por la diferencia que presentan tanto en su temática, como en sus mecánicas de juego, siendo el primero de los dos títulos un *roll playing gamer* (RPG)<sup>1</sup> de mundo abierto<sup>2</sup>, mientras El segundo es un *massive multiplayer online Roll playing gamer* (MMORPG)<sup>3</sup>. Ahora bien, en ambos títulos, se le presenta al jugador la libertad de explorar, aunque en el primer la exploración se realiza de manera individual, mientras que, en el segundo título existe la posibilidad de interactuar online con otros jugadores. No obstante, en ambos casos se verán actividades que serán consideradas dentro de este trabajo como *agentes parasitarios*, muchas de los cuales facilitaran lo que se ha denominado aquí como ludonarrativa.

Mientras tanto en el segundo capítulo se procederá a analizar y explicar la importancia que tiene la ambientación y los sistemas sociales al interior de los videojuegos, también se explicara como impacta sobre el jugador el realismo que ofrecen los videojuegos modernos. Entendiendo el realismo como la forma lógica de proceder al interior del juego. En este sentido se expondrá como el ambiente lúdico juega un papel importante como espacio explorable autocontenido dentro de sus propios límites al interior del espacio virtual. Estas cualidades son importantes dentro de la industria de los videojuegos, pues está reconocer que el espacio virtual, permite generar entornos que puedan dar pie a escenarios que, como lugares realistas, permitan la acción de lúdica del juego, por lo que incitan no solo a lo contemplación de los escenarios construidos, sino también a l participación al interior de los mismo.

Con esta intención, el videojuego deja de ser una imagen en movimiento, para convertirse en un entorno que simula un ambiente social, el cual cuenta también con múltiples formas de entenderlo y apreciarlo. Algunas de estas nuevas experiencias unifican temporalmente los límites entre los virtual y lo real, permitiendo generar experiencias estéticas

---

<sup>1</sup> Son juegos en los que el jugador puede desarrollar las cualidades estadísticas de avatar que controla, además se pueden seleccionar las habilidades que caracterizaran al personaje desarrollado en algunos casos se puede realizar cambios estéticos, tanto de vestuario, como de apariencia. Siendo también posible en algunos títulos el poder alterar elementos que forman parte del entorno, como casas, autos, entre otros elementos.

<sup>2</sup> Son juegos cuyos mapas son realmente amplios, permiten explorar libremente los alrededores, por lo general los límites de los mapas son fronteras naturales, como montañas, ríos o mares. En estos juegos exististe una gran variedad de misiones secundarias, que no necesariamente están relacionadas con la trama principal, donde el jugador incluso puede ignorar todos estos objetivos, pues no depende de ellos para el desarrollo de su personaje.

<sup>3</sup> Son juegos en los que existe la posibilidad de crear un avatar el cual interacciona con los avatares de otros jugadores, dentro de un entorno virtual que proporciona el juego.

cercanas a una segunda vida dentro del apartado virtual. Esto es posible porque como veremos al interior del capítulo 2, el videojuego de mundo abierto pretende dentro del espacio virtual, emular tanto como sea posible lo real, en otras palabras, si bien exige un entendido realista el cual justifique las acciones tomas, también tiene como intención generar espacios imaginarios cuyas características sean fácilmente identificadas dentro de los parámetros de lo real, sin dejar de ser estos espacios producto de la imaginación de sus creadores. Un ejemplo de lo anterior se encuentra en la percepción del tiempo, pues este concepto existen tanto fuera como dentro de los juegos, siendo así denominado como el tiempo del juego, este tiempo se programa de acuerdo con el tiempo real y fruye en paralelo, de esta forma dentro del espacio virtual se crean patrones tiempo que si bien corren el paralelo, pueden ser ejecutados de manera diferente, ya que el tiempo al interior del juego fluye de manera diferente, ya que este puede ser revertido o modificado según los acontecimientos que ocurran dentro de las interacciones del videojuego. Otro ejemplo menos abstracto, sería el que se produce al replicar al interior de estos espacios virtuales, ciudades que existen en la vida real, así como objetos, personas e incluso llevar a esas realidades mitos y leyendas del folklor popular de diferentes culturas.

En juegos como Fallout 4 y Fallout 76 que fomentan la exploración urbana de un mundo abierto en ruinas, otro aspecto importante dentro de este tipo de juegos es que el jugador tiene la posibilidad de alejarse de la trama principal propuesta por los desarrolladores, permitiéndole explorar libremente el mundo que se le ofrece como escenario lúdico, teniendo la capacidad de agenciarse poco a poco de este. Esto se debe a que como se ha señalado al jugador se le ubica en un entorno limitado y fácilmente reconocible pues en este hay claramente definidos elementos que son cotidianos para este, como lo son lugares y objetos, para el caso de estos juegos aparecerán menciones de ciudades como la ciudad de Boston o Washington entre otras, las cuales aunque el jugador no conozca en persona es muy seguro que pueda reconocerla por los referentes más sobresalientes de estas, como sería la casa blanca o el estadio de beisbol de la ciudad de Boston, muchos de estos referenciados o descritos en libros, películas o series. De esta forma el jugador se puede permitir sumergirse en la contemplación y apreciación de los paisajes del entorno urbano que tiene a su disposición al interior de estos espacios, mientras se familiariza con el entorno que le rodea. En este sentido la progresión del juego favorece que el jugador construya su propio relato, el cual no requiere necesariamente de concluir el juego, sino de explorarlo y vivirlo como un espacio propio.

Otro aspecto que se abordara en este capítulo será la manera en que la ambientación los mundos abiertos postapocalípticos crea una estética deseable, para incursionar, por el atractivo

de que le proporciona al jugador de ser un pionero, dentro de un mundo previamente civilizado. Además, se puede experimentar una exploración urbana diferente, pues esta no contiene el presente inmediato, sino que esta permite la añoranza de un pasado al examinar las zonas derruidas o abandonadas, teniendo la posibilidad de explorar el interior de los sitios emblemáticos reconocibles dentro de la realidad, pues existe cierto grado de morbosidad al recorrer el interior abandonado de las ruinas de casa blanca, por ejemplo. Si bien el recorrerá este espacio mientras estaba en su mejor momento parece interesante, el deambular por este cuando se encuentra en un estado deplorable, probe un cierto aire de misterio y inmoralidad que le da un mayor plus, pues el jugador sabe que no debería estar ahí, sin embargo, en un mundo sumido por la destrucción no hay quien selo impida. Este sentimiento de encontrarse al interior de una ruina es importante para motivar a una exploración similar a la que ejecutaría un arqueólogo, quien se encontrara con los restos de una civilización antigua, tan diferente, pero al mismo tiempo entendida como símil de algo ya previamente conocido.

La investigación que se produce de esta exploración al interior de videojuego, así como el reconocimiento de lo propio y lo extraño, deriva como se verá a lo largo del capítulo 3 en un que relato individual el cual se le denomina como *ludonarrativa*, siendo este presentado de forma oral y ocasionalmente también se puede presentar en un formato escrito e inclusive audiovisual. Este tipo de relato derivado de la acción de intervenir y modificar las propuestas generadas por quienes desarrollan el videojuego. En este sentido como se verá a lo largo de este capítulo, al jugador se le propondrá desde el videojuego una premisa, la cual sirve como punto de partida, pero que ni impide o limita la decisiones que realice el jugador, ya que este no tiene necesidad de resolver el conflicto planteado por los antecedentes que se le proporcionan, de debido a esto se le permite al video jugador ir construyendo el relato conforme este va realizando diversas acciones que tiene un sentido trascendente e importante sobre las otras experiencias vividas a lo largo de lo que le tome jugar al juego. En este sentido, la estructura del relato, aunque parte de una premisa unificadora, lo que ocurre a partir de ese punto, se convierte en una serie de causalidades fragmentadas, que son unificadas a partir de los recuerdos y experiencia que se han vivido en el videojuego. Ahora bien, como se ha señalado, estas experiencias no están limitadas a los acontecimientos internos del videojuego, sino que también contemplan las interacciones e interrupciones que sucedan al exterior del mismo en el espacio de lo real.

Esta forma de narrativa será considerada como un relato reactivo, el cual le permite al jugador involucrase en el videojuego de maneras diversas, en un primero siendo consiente de

los antecedentes que se le proporcionen por medio de las sinopsis de los desarrolladores o jugadores, así como por medio de los breves relatos que existan sobre cada uno de los personajes o lugares que se visiten. Dichos elementos como se ira viendo pueden encontrarse tanto al interior del juego, así como de manera externa, siendo proporcionados estos conocimientos por a través de diferentes medios externos como pudieran ser manuales del juego, contraportadas, trailera entre otros muchos formatos. Por su parte al interior del videojuego, se podrán encontrar estos contenidos, a partir de notas de textos, audios o imágenes, las cuales se presentan como una propuesta argumentativa sobre los acontecimientos previos a las interacciones del jugador.

A estas experiencias segmentadas del relato, también se le deben agregar a lo que dentro de este trabajo se le ha denominado *agentes parasitarios*, los cuales serán definidos como aquellas manifestaciones que intervienen o modifican las acciones del jugador, siendo estas presentadas como diferentes mecánicas del juego, por lo que no tienen que ver con los argumentos del relato que se le ha propuesto al juego. De esta manera como se ira viendo estas mecánicas tienden a incitar a diferentes acciones que se encuentran fuera de los objetivos que se proponen en la primicia central, así lo objetivos de estas mecánicas son de carácter secundario y tampoco son requisitos para concluir con el juego. Un ejemplo de esto son las tablas de puntos o los easter egg, los cuales, si bien amplían la experiencia del videojuego, no se encuentran ligados a las premisas del conflicto. No obstante, como se ira viendo, estos elementos si conforman parte de la ludonarrativa, pues al ser este producto de los fragmentos de la experiencia del jugador, estas mecánicas pueden encontrar un lugar dentro del relato final de quien ha jugado al videojuego, incluso volviéndose estos últimos más importantes que el relato previamente establecido por los desarrolladores.

### **Justificación**

Dentro de la comunidad de video jugadores existe una gran variedad de títulos de juegos cuya ambientación está centrada en mundos devastados por guerras nucleares, pandemias globales u otros eventos apocalípticos, ante los cuales la sociedad humana ha sucumbido y colapsado dejando tras de sí las ruinas de una sociedad que fue plena. Estos títulos tienden a ser populares, porque llevan al jugador a experimentar y explorar ampliamente los restos de una sociedad, la cual a dejando de existir, si bien en muchos de estos títulos, el jugador se debe enfrentar a diversos enemigos (saqueadores, monstruos y animales) una de las experiencias más

significativas es la de explorar las ruinas dejadas atrás. Existiendo quizás una fascinación por la destrucción y la devastación, similar a la generada por el cine de catástrofe de Hollywood.

Con el afán de motivar a estas acciones los programadores crean misiones u objetivos que impulsan al jugador a buscar ítems entre los escombros, motivando la actitud del coleccionista. Ahora bien, no todos los objetos coleccionables están dados por las misiones, hay artículos que se encuentran casualmente y estos llevan al jugador a explorar con mayor detenimiento su entorno para hallar otros objetos similares, al mismo tiempo que se espera encontrar otros misterios o secretos ubicados dentro del mundo que aparece ante ellos. Ejemplos de estos juegos los podemos encontrar en la saga de Fallout, The Last of Us (2013), entre otros títulos. Sin embargo, estas experiencias no se quedan solo en encontrar objetos, también se fomenta otro tipo de experiencia que es la interpretación de textos dejados atrás, ya sea por supervivientes o por gente del pasado, ejemplo de estos podemos encontrarlos en títulos como Left 4 dead o Resident Evil.

Son estas motivaciones extras y que no son propiamente el objetivo del juego las que producen la incorporación de los *agentes parasitarios* pues como señala Giddens “la motivación denota más un potencial de acción [...]” (Giddens;2015;44). Cuyos motivos se vuelven una acción “[...] en situaciones que de algún modo quiebran la rutina” (Giddens;2015;44). Como ejemplo de lo anterior están los coleccionables de Fallout 4, que sumado a las notas y audios permiten desbloquear misiones secundarias, las cuales trasgueden el ritmo del juego y por lo tanto interfieren con la rutina de este, permitiendo nuevas posibilidades de acción. Así como también podríamos tener en cuenta las referencias incluidas a otras franquicias o elementos de la cultura popular los cuales llevan al jugador a la investigación más allá de los límites del juego, en busca de establecer una relación entre los referentes proporcionados en el videojuego y la realidad. De esta forma estos nuevos incentivos incluidos por los programadores, tiene la capacidad de desviar la atención del jugador de la tarea principal, probando con ello otras posibilidades de experimentar el juego y de agenciarse de este. De esta forma la labor de salvar a determinado personaje o impedir determinadas acciones, pueden quedar en segundo término al encontrar interés en realizar acciones secundarias, invitando con ello a la exploración de las ruinas de estos entornos urbanos.

Estas acciones de coleccionismo y exploración dentro de estos títulos se aprovechan de la curiosidad humana, para de cierto modo alargar la experiencia del videojuego, al mismo tiempo provocan una aproximación a nuevas formas de narrativa dentro del medio virtual, esta

narrativa tiende a provenir de la fragmentación de experiencias, como ya se ha mencionado y se ira desarrollando más adelante. Esta forma del relato lúdico producto del videojuego y de esta serie de posibilidades no lineales son las que se conjugan para formar un “[...] resultado final [que se] deriva como una consecuencia no buscada de un agregado de cursos de conducta [...]” (Giddens;2015;50). Intencionalmente secundarios, que en muchos casos no favorecen a la progresión del juego, ni a la conclusión del conflicto central. Por lo tanto, al recorrer se le permite al jugador irse apropiando poco a poco no solo del conocimiento previo al conflicto a resolver, sino que también de todo aquello que le rodea, entendiendo esto

[...] como un proceso por medio del cual grupos sociales [o individuos...] interactúan con la propuesta cultural, económica, organizacional y de consumo de ese sistema mediante formas de adjudicación de nuevos sentidos, usos y propósitos que actúan como filtros y les permite mantener su propio horizonte de comprensión del mundo (Neüman;2008;71).

De esta forma no solo nos integramos al contexto de estas sociedades ficticias, en cuanto a la narrativa que nos proponen, sino que también nos involucramos con referentes culturales de la sociedad que crea el videojuego. Pues como ya he señalado y veremos más adelante existen referentes de la cultura pop que se encuentran dispersos por el entorno del juego, los cuales para poder entenderlos o bien debemos tener conocimientos previos de estos o ahondar en ellos. De tal forma las acciones de recolección de información y exploración son expuestas como mecánicas secundarias, las cuales son llevadas fuera de los límites del conflicto principal, pero al mismo tiempo son estas experiencias las que le permiten al jugador sumergirse en su propio universo, creado por el desarrollo de sus intervenciones en el entorno virtual del videojuego.

Por otro lado, esto también es importante dentro de la experiencia del *gameplay* del videojuego, pues los jugadores que optan por estos títulos tienden a invertir muchas horas en la exploración de estos mundos, tratando de descubrir todos los secretos ocultos. Entonces la experiencia de estos juegos no solo busca destacar las sensaciones heroicas al superar los conflictos dados por la derrota de los enemigos en turno, o al acabar el juego tras la resolución final del problema inicial, sino que también se busca establecer un paralelo general con otras sensaciones y experiencias de la vida cotidiana. De ahí que de manera indirecta estos videojuegos proporcionen experiencias similares a las de los historiadores o los arqueólogos quienes, por medio de los fragmentos del pasado, buscan reconstruir los procesos históricos, de un pasado que se anticipa lejano. Ahora bien, estas acciones no son una calca de lo real, sin embargo, de manera indirecta y casi metafórica estos videojuegos, plantean lo que sería el proceso de recabar información en la tarea de tener una mejor comprensión de aquello que les

rodea y los motivos del porque ha acontecido lo ocurrido muchas veces dentro del núcleo central del argumento del juego. En los dos juegos aquí analizados este núcleo central sería la guerra nuclear que devastó a la sociedad humana dentro de los límites de ambos juegos, sin embargo, cada juego tiene su conflicto central, en Fallout 4 es buscar y recuperar a un hijo secuestrado, mientras que en Fallout 76 es desarrollar una cura para una nueva enfermedad que, aparecida, al mismo tiempo que se busca el lugar de origen de esta y contener dicha enfermedad. De esta manera como se ha dicho, el sentido arqueológico e historiográfico en su menor exponente cobra cierta relevancia dentro del acto de la exploración, sea por el gusto de conocer más sobre el pasado en común de ambas entregas o bien con la finalidad de encontrar resolución para los dos conflictos expuestos,

[...] por una ilusión, o bien, una imaginación acerca de lo que ocurre en el mundo ficticio del juego para en un momento dado por venir poder realizar “acciones” en ese mismo mundo ficticio. Jugar no es siempre actuar directamente en el mundo ficticio, sino también lo es simplemente tener conciencia de lo que pasa en dicho mundo ficticio [...] (Carrillo;2013;143).

En ese sentido como señala Carrillo también se debe tener en cuenta que en ambos mundos se le permiten al video jugador generar unas experiencias estéticas individual o grupal si existe la interacción con otros como lo sería para el caso de Fallout 76. No obstante en ambos casos, esta experiencia surge como resultado tanto de la exploración, como de la contemplación de los escenarios que se presentan, pues se debe destacar que las imágenes en ambos títulos buscan generar una ilusión detallada de los objetos que conforman estos espacios, en un detalle que no cause aberración por lo que se expone como resultado de un fin del mundo. Ya que como señala el autor al ser conscientes del entorno ficticio el jugador busca cierta familiaridad con este, pero sin caer en un sentido real de lo encontrado al interior de estos imaginarios. En ese sentido, aunque macabro o lúgubre lo expuesto en los videojuegos hasta cierto punto debe de proveer una experiencia estética amigable con el sentido general de quienes son el público objetivo de dicho juego. Así los jugadores, como usuarios se permiten ser guiados hacia las imágenes que los lleven a la contemplación y admiración de lo que en otras circunstancias sería un escenario desolador y poco atractivo. Por lo que si bien se recorren mundos devastados por la guerra en cierta forma estos deben ser hasta cierto punto agradables a la vista, bajo este entendido los títulos antes mencionados no buscan ser simulaciones de realidades apocalípticas o simuladores de exploración urbana, sino que son ambientes inmersivos que buscan estimular visual y auditivamente al jugador que en ellos se adentre, creando con ello una ambientación distinguible de la realidad, pero que al mismo tiempo permita una semejanza con esta.

Curiosamente, como se ira viendo será esta conciencia del espacio y del entorno la lleve muchas veces al jugador a distanciarse de los objetivo principales o secundarios, centrándose en por lo tanto en el reconocimiento del espacio explorable, pero al mismo tiempo será este involucramiento lo que le permita a cada jugador tener, experiencias completamente diferentes pese a jugar el mismo título. De esta forma tanto Fallout 4, como Fallout 76, como otros tantos juegos que aquí no serán abordados terminan siendo “parasitados” por motivaciones ajenas a la trama del juego y de esta forma se convierten en experiencias ludonarrativas

## **Planteamiento central**

### **Hipótesis**

La experiencia ludonarrativa como relato fragmentado surge, como resultado de acciones segmentadas y mecánicas secundarias, las cuales son producto de la exploración urbana, la cual se realiza al interior de los juegos de mundo abierto de ambientación apocalíptica, cuya ambientación genera una experiencia estética que se disfruta con el libre deambular dentro del escenario del videojuego, contribuyendo con ello a generar vivencias significativas que complementaran al relato lúdico.

### **Objetivos**

#### **Objetivo general**

Analizar la influencia de la exploración urbana dentro de la construcción de los relatos ludonarrativos y la experiencia estética de los videojuegos de mundo abierto con ambientación postapocalíptica.

#### **Objetivo particular**

Explicar la relación que existen entre la ludonarrativa y la experiencia estética dentro de la exploración urbana en los videojuegos de ambientación apocalíptica.

Establecer las relaciones entre la ludonarrativa y las experiencias estéticas al interior de los videojuegos de ambientación apocalíptica.

Describir las experiencias y las sensaciones producto de la exploración urbana al interior de los videojuegos de mundo abierto de ambientación apocalíptica.

### **Metodología**

Se usará a lo largo de esta investigación como eje principal los dos últimos títulos de la saga *Fallout* que corresponden a la entrega de *Fallout 4* (2015) y *Fallout 76* (2018), que servirán como referentes de otros juegos similares. Así mismo se emplearán como ejemplos la mención de otros títulos, haciendo alusión a como mecánicas de estos han permanecido vigentes dentro de los juegos más modernos. De igual forma se considera que ambos juegos ya señalados aportan datos importantes que remiten a elementos presentes en los juegos actuales y del pasado.

Durante el proceso de la investigación se recabará información de primera mano, ya que se pretende ser partícipe de interacción directa con ambos títulos al jugarlos, buscando con ello entender la experimentación y el alcance inmersivo que se genera dentro del espacio escénico que ambos videojuegos proporcionan. En este sentido se tendrá la posibilidad de explicar con mayor profundidad las mecánicas y los elementos tanto visuales, como auditivos con los que se entren en contacto durante la intervención en las actividades internas del videojuego. De igual forma se pretende recolectar información secundaria sobre los videos a través de las plataformas *YouTube*, *Instagram*, *Facebook*, entre otras, reforzando esta información por medio de divulgaciones académicas. Esta información será cotejada y comparada entre sí para determinar si existen para ambos casos, elementos que den pie a la experiencia fragmentada del relato ludonarrativo y como este se entiende en cada uno de los dos videojuegos analizados.

Además de usaran como referentes otros videojuegos los cuales de igual forma proporcionan experiencias similares, pues tienden a presentar una primicia central cuyo conflicto debe ser resuelto, peor ante la posibilidad del mundo abierto que ofrecen, tienden a desarrollar claras acciones secundarias que no están ligadas a estos acotamientos centrales. Un caso de este tipo de juegos sería *Grand Theft Auto* (2005), el cual es considerado uno de los pioneros en permitir la libertad de exploración dentro de los límites de su propio universo. Sin embargo, dentro la mayor diferencia con *Fallout 4* y *Fallout 76* es que, dentro de su mapa, aún existen zonas que no son de libre acceso, hasta que se cumplan con ciertos requisitos, por lo que la liberación de la totalidad del mapa, solo se adquiere tras llevar a cabo una secuencia de objetivos claro, que al concluirlos liberan la capacidad de exploración. En este sentido los títulos aquí revisados, ya entregan un mapa abierto y listo para ser explorado, cuyos límites como se verá más adelante solo sirven para establecer un sentido de coherencia, que facilite a sus creación y supervisión.

Como también se buscará detallar la forma en que las imágenes influyen en la experiencia estética del juego y el impacto que tiene en los relatos ludonarrativos, se pretende hacer uso de las imágenes-objeto, para intervenir progresivamente en el paisaje postapocalíptico dado que ambos juegos tiene mecánicas que permiten construir en el espacio virtual, siendo Fallout 76 aquel que presenta una mayor libertad, ya que Fallout 4 pese a que tiene esa posibilidad, los espacios en lo que se puede interactuar de esta están claramente señalados en el mapa, al ser claramente denominados como asentamientos. Así que se contempla establecer tanto asentamientos, como viviendas particulares haciendo uso de todos los medios que el juego proporciona, con la finalidad de vivir toda la experiencia inmersiva y establecer una mayor consecuencia entre el espacio real y el espacio virtual, esto porque específicamente en Fallout 76 se pretende crear un museo, haciendo uso de los conocimientos adquiridos sobre museografía a lo largo del proceso de la maestría, así pues se pretende llevar los conocimientos adquiridos al interior del relato ludo narrativo. Finalmente, se debe establecer que los videojuegos aquí estudiados son efímeros en tanto espacios de tránsito, sobre todo siendo el caso para el juego de Fallout 76 que requiere un servidor online para su mantenimiento y uso ya que no cuenta con un soporte físico que le permita trascender una mayor distancia en el tiempo, por lo que en el momento que se le deje de dar soporte este juego será inaccesible, así que todo registro interno quedara perdido. Por lo tanto, en la medida de lo posible se recurrir a realizará capturas de pantalla con la finalidad de servir como apoyo visual y como referente tangible de lo que se ha trabajado, de igual manera se capturara como forma personal de registro capturas audiovisuales que serán resguardas de forma personal, mientras que aquí serán presentados las imágenes con el fin de ilustrar el progreso del juego, sirviendo al mismo tiempo como un recurso del relato ludo narrativo que aquí será expuesto a manera de descripción como ejemplo de lo que se ha ido encontrado y con ello evidenciando cómo funciona el relato ludonarrativo en el formato escrito.

## Capítulo 1: Antecedentes y marco conceptual

En la elaboración de este documento se abordan cinco conceptos centrales para poder realizar el análisis de los videojuegos seleccionados y llegar a una mejor comprensión de lo explicado a lo largo de esta investigación. Los conceptos antes señalados serán los siguientes: *experiencia estética*, *imagen-cuerpo o cuerpo-imagen*, *ludonarrativa*, *exploración urbana*, *agente parasitario*, por otro lado, y previo a entrar de lleno en la definición de los conceptos señalados, también consideró importante definir lo que se entiende por ambientación apocalíptica, así como lo que se entenderá por espacio virtualidad y cómo influye en la recreación de la experiencia estética de los mundos postapocalípticos.

Ahora bien, entendernos por mundos postapocalípticos, a aquellos universos que han sido devastados sus mundos de manera tal que humanidad se ha reducido su mínima expresión, de esta forma aquellos que han sobrevivido a tal catástrofe de escala planetaria deberán, sobre llevar su cotidianidad bajo un entorno hostil que atenta contra la integridad física y psicológica de quienes la habitan. Sumado a esto se debe entender que bajo esta premisa los valores morales y sociales de la sociedad humana ya no se perciben de la misma manera. Además, dentro de estos universos el protagonista en este caso el jugador tendrá la tarea de reconstruir así mismo como a su vida, por lo que un elemento importante de estos mundos postapocalípticos y una de las razones por las que los video jugadores se acercan a ellos, es porque les permite encarar lo desconocido bajo una experiencia estética que ofrece la libertad no solo alterar la apariencia física del personaje desde los primeros minutos de la partida. Sino que también existe la posibilidad de romper con el estereotipo del camino del héroe, pues se tiene la posibilidad de tomar el camino del antihéroe, o el villano si así se desea. De esta forma se puede llegar a crear un avatar cuya personalidad sea virtuosa o no, mientras se explora de manera segura un ambiente violento.

Como señala Gurr estos mundos crean “[...] un espacio seguro fantasmático donde uno puede morir preferentemente, a su “propia manera” (Gurr; 2015; 141). Esta posibilidad se debe a que en estos video juegos los “[...] paisajes apocalípticos nos proyectan hacia adelante: eliminan las restricciones de la civilización y reviven las condiciones fronterizas donde el “hombre” puede [...] inventarse a sí mismo de nuevo” (Gurr; 2015: 140). Lo cual como veremos más adelante favorece la creación de lo que aquí llamaremos *ludonarrativa*, la cual a su vez se ve plagada de *agentes parasitarios*, los cuales son usados para incitar a la *exploración urbana*.

Otro punto por destacar es la gran popularidad que este tropo ha ganado en los últimos años, la cual se ha manifestado en diferentes formatos de entretenimiento, como lo son el cine, la literatura, la fotografía y la animación, entre muchos otros. En todos estos medios recurren a diversas formas

[...] de desastres naturales y calamidades humanas es un gran impulso para la producción de ficción apocalíptica superficial en todos los medios. Esta superficialidad habla del tema del atractivo popular, ya que, en esencia, el apocalipticismo es una cosmovisión [...] Describe el mundo en términos sencillos del bien y del mal, ofrece respuestas simplistas a problemas complejos y coloca la responsabilidad de resolver estos problemas en otra parte [...] (Dotommaso; 2014; 502).

Si bien, las novelas, las películas y los programas televisivos nos permiten ver estas resoluciones tanto positivas, como negativas, en las que se ven envueltos los protagonistas. Es en el videojuego de mundo abierto en el que se le permite al usuario, como jugador encarnar a un avatar, en cuyos manos queda el dar resoluciones a dichos conflictos, en los cuales no es necesario tomar el rol del héroe virtuoso. De esa manera el jugador es y no ajeno a los conflictos que se le presentan, por una parte, es ajeno a estos ya que como individuo es no pertenece a esos universos, pero es también participe de las problemáticas de esto bajo el entendido de que el avatar es una extensión de este, que como producto aparte tiene la tarea de implicarse en las actividades socioculturales que el juego manifiesta como uno más de los habitantes de mismo. Bajo este entendido el jugador mueve al avatar guiado por nuestros sus propios intereses, al mismo tiempo experimenta “[...] una liberación de la realidad presente” (Dotommaso; 2014; 474). Esto último se logra cuando el jugador durante el tiempo de juego se permite a si mismo quedar inmerso bajo las acciones que emprende al interior del espacio virtual, sin que estas afecten su cotidianidad en el entorno del mundo real.

A partir de lo anterior se crean una fragmentación de acontecimientos, que se efectúan dentro de dos entornos diferente, el primero se manifiesta dentro del videojuego y el segundo se manifiesta fuera de este, la interacción entre ambos es lo que como veremos más adelante genera a lo que aquí llamaremos ludonarrativa. A estos escenarios virtuales a en los que el video jugador logra ingresar pueden ser considerados como una serie de “[...] relaciones entre información y contenido, donde... lo virtual es una de las formas de ser lo digital [...]” (García;2014;50). La cual propone una experiencia inmersiva e interactiva, la cual está

compuesta por lo que se denomina hipermedia<sup>4</sup>. En este sentido el espacio virtual busca generar dentro de sus límites una experiencia realista del mundo real, la cual solo “[...] admite en este enfoque ciertos rasgos de verdad...porque lo virtual propone otra forma de experiencia de lo real y del ambiente, además de ser experiencias perceptivas desde el usuario” (García;2014;48).

En este sentido es el usuario será capaz de vivir sus propias experiencias virtuales por medio su interacción inmersiva dentro del ambiente creado por medio de la hipermedia, adentrándose de esta manera a un relato virtual que se construye conforme a las interacciones del jugador. La virtualidad como espacio generable, manifiesta sus propios objetos, los cuales se convierten en emulaciones de objetos reales, pues de cierta forma son concebidos a partir de imágenes de los objetos reales, de esta forma el objeto virtual “[...] se fabrica retrospectivamente, a partir de lo existente-presente, por lo cual lo real y lo posible se constituyen por relación de semejanza [...]” (Diodato;2011;148) donde el objeto, puede existir en lo virtual sin ser un algo tangible en la realidad y viceversa.

En otras palabras, estos mundos existen gracias a la construcción de escenarios “[...] que intentan estructurar un campo coherente con el espacio-tiempo de la relatividad, pero para nosotros es útil para interpretar no solo el cuerpo-ambiente virtual en general, sino [...]” (Diodato;2011;147) que también nos permite establecer en estos

[...] una reversibilidad sujeto-objeto en la que la diferenciación de los cuerpos en el campo, incluidas dimensiones, volúmenes, formas, cualidades secundarias y terciarias, se convierte en relativa ausencia o presencia de relaciones causales, en intercambio continuo. (Diodato;2011;147).

En otras palabras, las imágenes construidas en la virtualidad adquieren un cuerpo dimensionado, el cual adquiere propiedades tangibles con las que se pueden interactuar a pesar de que dichos objetos no tienen una presencia corpórea en nuestro espacio físico, esto es posible debido a que podemos interpretar al “[...] objeto virtual como imagen interactiva” (Diodato;2011;148). La cual se aprovecha de la estimulación de nuestros sentidos para emular la corporalidad de los objetos tangibles en los objetos intangible. Todo esto siendo posible porque el jugador, puede manifestar dentro del juego una representación del yo, la cual, a manera de avatar, toma una corporalidad ilusoria, que al igual que los demás objetos adquiere

---

<sup>4</sup> Es la relación que surge entre hipertexto y la multimedia.

cualidades solidas por lo que entre estas imágenes-objeto existe la ilusión de haber una interacción física corporeizada.

Estas interacciones virtuales son las que permiten el concebir un mundo alterno, dentro del cual el jugador representado por una imagen-cuerpo puede abrirse paso e interactuar con los objetos que se le presentan en el espacio virtual. Al mismo tiempo, el jugador tiene la posibilidad de vivir la experiencia catártica de los mundos postapocalípticos en la que, como usuario, puede definir su propio relato sin la necesidad de estar ligado a las propuestas de los desarrolladores. Por lo que al final el relato resultante será tan variado como el entorno por el cual se place el jugador tanto dentro como fuera del espacio virtual. Serán estas cualidades secundarias de los videojuegos de mundo abierto, las que permitirán, como ya se ha señalado generar una de exploración mucho más amplia, que se manifestara a manera de relato de una segunda vida digital, en la cual la *experiencia estética* de los paisajes se vuelve un “[...] punto relevante para la dinámica interactiva del cuerpo-imagen virtual” (Diodato;2011;150).

Por su puesto dicha experiencia estética nos lleva a la *agencia parasitaria* del juego, al vernos involucrados con las motivaciones contempladas por los desarrolladores, así como por aquellas que son el resultado de múltiples posibilidades colaterales, las cuales surgen como producto de la continua exploración de estos mundos virtuales. Una vez comprendido esto procederé a abordar los conceptos clave, iniciando por definir lo que se entenderá por *experiencia estética*, posteriormente se abordaran los conceptos de *narrativa entonces*, *agente parasitario*, *imagen-cuerpo* y finalmente el concepto de *exploración urbana*.

### **Experiencia Estética**

Entenderemos la experiencia estética desde la perspectiva de Berléant quien señala que la experiencia estética solo puede ser vivida a través de las percepciones sensoriales y nuestras referencias culturales. De esta forma podemos asumir que todo lo que nos rodea está comprendido en una dimensión estética, la cual según los contextos de cada individuo pueden visibilizar o invisibilizar diferentes aspectos de la realidad inmediata de cada individuo, siendo de esta forma consientes de aquellos elementos que son deseables o no. Ahora bien, para Berléant solo se puede experimentar el fenómeno a través de la propia experiencia individual, generando con ello un entendimiento personal y único de lo que es estético para cada persona. Debido a esto, el individuo solo puede ser consciente de la experiencia estética por medio de sus propias acciones prácticas, esto ocurre tanto dentro, como fuera del ambiente virtual, pues es en la medida en la que el jugador interactúa con su entorno este logra ser capaz de apreciar

la estética que comprende el mismo. En este sentido existe un desplazamiento que se produce por medio de la vista, ya que el jugador de videojuegos se no es quien emprende el movimiento de desplazamiento, sino la representación digitalizada de su corporalidad, la cual a su vez se manifiesta en la manipulación del avatar.

Por lo tanto, la experiencia estética a la que me refiero se dará como resultado de la interacción sensitiva e inmersiva dentro de los márgenes del mundo digital, la cual es percibida por los sentidos humanos. De esta forma se entenderá que lo estético es aquello que trasciende el entorno digital y se manifiesta en nuestra realidad por medio de los sentidos. Entonces esta manifestación de lo estético se convierte en la suma de nuestras experiencias, tanto desde fuera, como dentro del ambiente digital. Ahora bien, para percibir estos entornos digitales, pese a que la vista es uno de los sentidos más importantes, pues es incluso esta la que permite el desplazamiento en la movilidad, también se deben considerar los otros sentidos, ya que incluso el tacto se ve afectado al percibir las vibraciones de los controles o bien al considerar la comodidad del jugador al momento de emprender la acción de jugar. Bajo esta premisa, se debe considerar que el olfato y el gusto, también tienen a un que mínimamente un impacto en la experiencia estética del videojuego, pues como se ha señalado, en este tiempo de experiencia estética se conjugan tanto el espacio digital, como el espacio de lo real.

Berléant señala metafóricamente, que “[...] podemos tener experiencia estética en el puro deleite sensual de contemplar un trillique solitario que florece entre los escombros frondosos de un bosque en primavera” (Berléant;2010;42). En este sentido la mera contemplación, ya produce una experiencia de lo estético y esto se debe a que para Berléant la interacción con la flor se produce aun cuando entre el espectador y el objeto existe una considerable distancia. Esto se debe a que dicha interacción se da cuando nuestra vista entra en contacto con la imagen de la flor, imagen que llega al individuo como producto de la reflexión de la luz, la cual dota de color a la flor y forma a la flor, pero esta experiencia sensible no se limita solo a lo visual, pues como señala el autor también existe una interacción por medio de las partículas que residen en el ambiente, que por medio de estas somos capaces de percibir la fragancia o la ausencia de esta.

El ambiente digital de videojuego produce una experiencia similar a la que se produce al contemplar la flor a la distancia, ya que el cuerpo físico del jugado no entra en contacto directo con los cuerpos-imagen y sin embargo este es capaz de reconocer los colores y las formas de los objetos, así como es capaz de entender su volumen y peso dentro de los

parámetros del mundo digital. A esta información se le suman los componentes auditivos, tanto de la ambientación sonora producto de los acompañamientos musicales, así como de los sonidos ambiental como lo serian la lluvia, el viento, el trinar de las aves o el caudal de un rio, entre otros. Estos elementos nos hacen reconocer los objetos tanto por su forma, como por sus sonidos, adentrarnos en el entorno virtual, tanto por la vista como por el audio, al mismo tiempo que el control nos liga de manera tangible con los elementos corpóreos al interior de juego, generando de manera así a partir de estos sentidos una conciencia general del mundo digital. La cual se ve reforzada por el estado anémico del jugador, al momento de jugar y que se manifiesta en elementos no digitalizados que se logran percibir con los dos sentidos restantes.

Se trata de una situación paradójica: la misma identidad, el mismo yo del usuario es al mismo tiempo sin cuerpo e hipersensible: para encontrar un cuerpo “ligero” es necesario de dotarse de un cuerpo “pesado”, es decir acentuar tecnológicamente las capacidades del cuerpo orgánico (Diodato;211;31).

Al estimular el sentido de la vista, el oído y el tacto, los desarrollos buscan establecer un sentido realista que permita dotar de presencia a un cuerpo ausente, el cual obtiene solides mientras mayor sea la importación que se le proporcione a estos tres sentidos, sumado a esto al jugador se le dota también de informaciones secundarias cuyo fin es estimular el interés y curiosidad de este por la exploración, dotando de esa manera de sentido a las acciones que el jugador emprende. Esta es la razón por la que el videojuego moderno, busca captar el interés de los jugadores, ya no solo con visuales llamativos, sino que también se le proporciona relatos fragmentados que motiven al jugador a involucrase con el conflicto interno, ya que, dentro de este medio, el jugador deja de ser un observador pasivo, para convertirse un componente activo capaz de generar y construir al interior de estos espacios. De esta manera se convierte en un cuerpo presente, o como señala Diodato en un cuerpo “pesado”, el cual se ancla al espacio digital, bajo un compromiso que deriva en un primer momento en dejarse ser engañado, por la ilusión de lo incorpóreo presente en las de imágenes en movimiento, así como en los sonidos que las acompañan y en un segundo momento se permite así mismo generar una actitud proactiva y comprometida con la experiencia estética que el juego le propone como experiencia tangible.

Por otro lado, para aumentar el involucramiento dentro de estos espacios, algunos periféricos son pensados para establecer un paralelismo aun mayor con los objetos reales, pues se les permite emular de manera especializada la forma de dichos objetos. De esta forma no solo se es capaces de interactuar con el objeto en el ambiente virtual, sino que también se le

permite al jugador entablar una relación física con dicho objeto en la vida real. Algunos de estos periféricos serían los volantes, los pedales, las pistolas e incluso cabinas enteras que simulan los controles de los aviones o bien también existen periféricos que emulan a al chasis de las motocicletas. Estos elementos sensoriales buscan establecer una mayor relación con la estimulación táctil y visual al ofrecerle al usuario un objeto realista que simula a los objetos que se encuentran en el ambiente digital, de esta manera se pretende generar una relación mucho más cercana a lo real, recreando de esta manera con mayor precisión la experiencia táctil de interactuar con dichos objetos. Esto buscando al mismo tiempo establecer una experiencia inmersiva mucho más profunda y comprometida al dotar de esta forma a nuestro cuerpo virtual de un medio físico con el cual interactuar desde la realidad y cuya intención es brindar un sentido de realismo al componente intangible.

Como se ha visto aun en la virtualidad se puede llegar a generar una experiencia estética, pues el jugador es capaz de “desplazarse” y accionar dentro de la virtualidad, al mismo tiempo que es capaz de interactuar con el mundo le rodea. Ahora bien, como se ha señalado, dentro de los juegos de mundo abierto postapocalíptico la experiencia estética del jugador no está limitada por los paisajes de desolación que se le presentan dentro del juego, ya que estos espacios invitan al desplazamiento y por lo tanto le otorgan al jugador una libertad para explorar el entorno, esta exploración invita a estar alertas y por lo tanto a estar conscientes de las capacidades sensoriales de los sentidos.

Por lo tanto, el usuario está consciente de percibir un espacio imaginario, no tiene la percepción de experimentar una realidad desmaterializada sino una realidad que se siente como “otra”, diferente y en cierta medida parecida a un producto de la imaginación (Diodato;211;31).

Otro aspecto importante a tener en cuenta, en la construcción de la experiencia estética, es la sensación de logro, la cual se produce al hallar entre los escombros un objeto único que pocos jugadores han encontrado. Esto generan en el jugador una sensación satisfactoria, que impulsa al coleccionismo y este motiva a continuar con la exploración. En resumidas cuentas, podemos definir a la experiencia estética como la manifestación de lo real, por medio de la percepción de los sentidos, creando de esta forma

[...] una ventana a la...estética como...inmediatez de la experiencia perceptiva; y el pragmatismo como requisito para considerar los significados y consecuencias implícitos en la práctica de ideas [...] Juntos, estos contribuirán a una mejor comprensión de cómo podemos conocer y comprender el mundo humano (Berléant ;2010;36).

Berléant propone entonces que la experiencia estética, se vive libremente a través de los fenómenos, que son percibidos por los sentidos y de la práctica, lo cual nos permite una mejor comprensión del mundo que nos rodea, tanto si este mundo comprende a lo real o a lo virtual. En ambos casos surgen nuevas ideas, así como experiencias y sensaciones, que nos elevan a lo sublime y al disfrute de lo estético. Por tanto, los videojuegos con ambientación postapocalíptica recurren a este tipo de ambientación para generar en el video jugador una experiencia realista de lo que pudiera llegar a ser una realidad futura., la cual se establece generando paralelismos y estimulando los sentidos, con lo cual se busca llegar a una inmersión sensitiva dentro de lo virtual. Al ser estimulados por medio de las imágenes y sonidos, nuestros sentidos, son usando como medio para comprender el mundo virtual creado por los desarrolladores y programadores.

### **Imagen-cuerpo o cuerpo-imagen**

Como se ha visto en el apartado anterior, para generar la experiencia estética dentro de los videojuegos las imágenes son elementos fundamentales, las cuales evocan por medio de lo visual sensaciones y emociones que le permiten al jugador adentrarse en el universo que tiene ante él. A lo largo de esta investigación entenderemos a la imagen como la relación entre la imagen- medio- cuerpo, donde las imágenes son cuerpos virtuales cuya realidad se encuentra presente en el espacio de lo virtual y que a su vez conviven con los cuerpos físicos del mundo real. Esto se logra mediante los periféricos, los cuales como se ha señalado previamente permiten extender las sensaciones táctiles de las imágenes al cuerpo real. De esta forma se crea un paralelismo entre el cuerpo físico real y el cuerpo imagen cuyas formas simbólicas o figurativas sitúan al jugador bajo un contexto que dora de coherencia al ambiente simulado dentro del espacio virtual.

Para Diodato las imágenes virtuales, van más allá de ser simples representaciones de algo, ya que estas van más lejos al volverse tangibles dentro del mundo en el que interactúan. Esta tangibilidad es producto de la interacción entre formas que dan la sensación de volumen. De esta forma el autor nos advierte

[...] que la imagen digital no es una “imagen” propiamente dicha sino un cuerpo-imagen, ya que está constituida por secuencias ordenadas de unidades binarias, o cadenas de caracteres que se desarrollan en los diferentes niveles de una sintaxis, la cual construye la semejanza entre estas secuencias y las apariencias sensibles, que en la actualidad son sobre todo sonoras o visivas, pero que en general son perceptibles (Diodato;211;19).

Esta perceptibilidad es la que nos permite generar una experiencia estética y al mismo tiempo que dota a la imagen de un cuerpo virtual, entendiendo al cuerpo virtual como todo objeto que posee un volumen y por lo tanto genera una experiencia tridimensional que al moverse tiene la capacidad de generar un efecto óptico y/o sonoro similar al que se produciría en la realidad. Estos cuerpos incluyen a los objetos inertes como serían piedras, árboles o edificios hacia como a los personajes NPC<sup>5</sup>, siendo estos últimos dotados de una relativa inteligencia artificial, la cual reaccionará ante ciertos estímulos. “En muchos casos se trata de cierto tipo de entidad grafica que, relacionadas a otras entidades del mismo tipo, constituyen un ambiente con el cual el usuario puede interactuar” (Diodato;211;31). Ahora bien, estas interacciones pueden darse de dos formas. La primera surge cuando el jugador entra en contacto con objetos inertes al lanzar una piedra o al abrir una puerta y la segunda interacción se da cuando el jugador entra en contacto con aquellos personajes que simulan tener una inteligencia artificial y responden a los estímulos realizamos sobre ellos. Estas últimas entidades graficas son representaciones humanas o humanoides que son incorporadas al escenario para dotar de un sentido socio cultural al mismo, pues estos avatares están programados para simular acciones cotidianas, las cuales incluyen, comer, pasear, rezar, conducir, comerciar, entre muchas otras. También tiene la finalidad de ser los actores de doten de vida al mundo digital por el cual el jugador se desplaza y con es a través de esto que se desarrollan los conflictos por los que el personaje del jugador debe transitar.

En este sentido la imagen puede adoptar una forma de representación tan compleja como los objetos reales, pues como se ha señalado la siempre imagen programada, puede llegar a simular acciones humanas. Debido a esto, para Diodato la virtualidad que las imágenes adquieren está ligada a la capacidad con la que los desarrolladores logren emular la corporalidad de lo real por medio de la hipermedia, la multimedial y la interacción del usuario con estas. Con respecto a esto Belting señala que, si bien las imágenes se vuelven medios corpóreos de lo real, lo son, pero sin llegar a ser la realidad misma, en el ciber-espacio las imágenes se mediatizan creando corporalidades abstractas, pero que a su vez se encuentra ligadas a lo que representan “[...] esto a sus ves está ligado al usuario y a su deseo de imágenes. Estos abarcan desde las impresiones sensoriales táctiles...hasta el espacio hiperreal y las simulaciones [...]” (Belting;2007;51) que nos permiten a través de nuestros sentidos generar experiencias sensoriales mucho más inmersivas, las cuales le permiten al jugador profundizar en el universo que se le presenta. Por lo tanto, algo será tan real como las imágenes que se

---

<sup>5</sup> Siglas que significan Non Playable Character, en español significa Personaje No Jugable o PNJ

presenten lo sean, así la historieta “Grognek the Barbarian” de Fallout 4 comic serializado dentro de aquel universo, o también dentro de esta saga, se han presentado imágenes de aliens que fungan como antagonistas en algunas de las sagas, seres que, si bien no tiene un homólogo en la realidad, son tan reales como las imágenes que se le han presentado al jugador, pues dentro del contexto de dicho mundo tiene razón de ser.

Se debe ser consciente que dentro de los mundos virtuales también existen dos factores importantes que determinaran el grado de inmersión, el primero está relacionado directamente con la capacidad del motor gráfico y del procesador con el cual el mundo virtual opera, mientras el segundo factor está relacionado con el paralelismo entre lo real y lo virtual. En el primero de los casos Diodato señalara que, si bien nosotros como usuarios jugamos un papel importante para la corporalidad de los objetos, estos últimos quedan sometidos a las capacidades de procesamientos de los equipos electrónicos en este sentido la realidad que se nos presente

[...] será tanto más eficaz cuanto mayor sea la capacidad de la computadora de calcular las posibles acciones y reacciones del usuario y constituir previamente potenciales internaciones por parte de los cuerpos-ambiente virtuales. Por lo tanto, mientras tal calculo tienda más a lo infinito y tal algoritmo pueda ser convertido en fenómeno, lo virtual simulara más lo real (Diodato;211;19).

Con lo anterior podemos entender que la inmersión dentro de la realidad virtual se logra en tanto la capacidad que tenga la computadora para reaccionar a las acciones del jugador, pero también se debe tener en cuenta la capacidad que tenga para generar un desplazamiento uniforme de las imágenes y con ellos producir la ilusión de movimiento. Por otro lado, también se debe tener en cuenta que las imágenes deben ser coherentes con lo que proyecta, de lo contrario no se podrá entender como estas se vinculan con su entorno y con los paralelismos de la realidad. Pues como el alíen antes mencionado, si bien estos seres no son reales, dentro de la cultura popular existen varios referentes de como estos pudieran lucir de ser reales, por lo tanto, su apariencia tendera a una u otra influencia dentro de esta propuesta. Otra forma en la que proceden estos paralelismo es por medio del el tiempo-ambiente<sup>6</sup>, donde “[...] lo virtual [e]s un tiempo impreciso e impredecible, anterior y posterior respectó a toda sucesión y a todo movimiento [...]” (Diodato;2011;151). En este sentido lo virtual es una desarticulación del orden cronológico donde las acciones del presente se mezclan con las acciones del pasado, esto

---

<sup>6</sup> Se hace alusión a la relación que existen entre la ambientación del juego y el tiempo interno y externo, en otras palabras, es la ambientación durante la que transcurren los acotamientos, la relación al tiempo presente en el que el juego es jugad.

es evidente cuando el personaje muere, para posteriormente revivir, o bien cuando dentro de los acotamientos del juego se ubican en un tiempo pasado, como los juegos de guerra en los que el juego transcurre durante la segunda guerra mundial. Por otro lado, en juegos de mundo abierto esta desarticulación se encuentra mucho más presente, pues el jugador tiene la capacidad de ignorar o repetir las misiones o evento que este desee las veces que así lo considere necesario, por lo tanto, la fragmentación del tiempo se produce de manera más flexible, provocando con ello diferente resultado.

De igual forma hay una marcada diferenciación en cuanto al presente de lo real y el presente de lo virtual, aun si el ciclo día noche puede ser emulado en el espacio virtual, este puede ser detenido o manipulado para que deje de coincidir con el mundo real. Aun así, si la ilusión no es completa podemos estar conscientes de la inmediatez de cada uno de estos espacios, pues el entorno de lo virtual, aunque inmersivo es efímero y tarde o temprano regresaremos al tiempo real. Un ejemplo de esta temporalidad imprecisa podemos encontrarlo en los universos postapocalípticos, lo cuales existen contruidos bajo un pasado previo a la llegada del jugador y cuyo futuro por venir incierto, pero tanto el pasado, como el futuro son desconocidos para el jugador quien es ajeno a estos aun cuando en el presente imaginario del juego el cómo individuo se entiende ha sido participe de dichos acotamientos. Si bien esto crea una disonancia narrativa, al final de cuentas es esto lo que permite que exista una ludo narrativa, en tanto el jugador se permita ser engañado y se preste para participar de la mentira atemporal.

Por otro lado, como se ha señalado, los jugadores solo están inmersos en el espacio virtual en tanto son participes del mismo y mientras su tiempo real se los permita, pues el mundo real tiende a interferir con el tiempo de juego. Así pues, esta dualidad entre el tiempo interno del juego y el tiempo externo es crucial para entender la forma en la que el jugador como protagonista es capaz de construir su propia historia, a través de sus experiencias estéticas. Generando a través de estas un relato ludonarrativo, el cual es producto de los pensamientos y memorias del jugador, las cuales perduraran “[...] como una experiencia no-habitual que es el encuentro entre la memoria orgánica y la memoria informática, tiempos heterogéneos memorias que se superponen, entre la continuidad orgánica y la discreción digital de [...]” (Diodato;2011;151) donde “[...] los cuerpos orgánicos y digitales... subsisten como eventos interactivos” (Diodato;2011;151). Entonces la imagen se vuelve el medio corpóreo por el cual se crean las experiencias estéticas dentro de los espacios virtuales que se nos ofrecen. Por lo tanto, al recorrer los antiguos restos de las grandes urbes contruidas al interior de los videojuegos postapocalípticos considero que el jugador tiene la posibilidad de vivir una

experiencia estética en la que la *exploración urbana*, así como los *agentes parasitarios* son determinantes para la creación de un relato ludonarrativo.

### **Ludonarrativa**

Cuando hablamos de ludonarrativa, se debe tener en cuenta que esta es una forma de narración propia de los juegos, pero que está más directamente relacionada a los videojuegos. La cual es un producto de una fragmentación de eventos y experiencias que son estructurada bajo una lógica inmediata que responde al relato presentado por parte de quien expresa sus experiencias a manera de relato oral. Por lo tanto, el orden de principio a fin puede variar de una exposición a otra, pues mayoritariamente como ya se ha señalado, esta forma de narrativa se expresa de manera oral y esta está directamente construida por la fragmentación de sensaciones o recuerdos que tuvieron impacto relevante sobre el jugador provocados por las experiencias estéticas y lúdicas vividas durante el juego. Ahora también existen aunque en menor medida manifestaciones ludonarrativas, las cuales quedan registradas en diferentes formatos, acercándola de esta forma a narrativas mucho más convencionales, pues estas registran la temporalidad bajo un formato definido y cuya modificación puede ser complicada, más sin embargo pueden aceptar variaciones externas bajo la intervención de quien expresa el relato al complementar o incluir elementos que no fueron considerados durante la elaboración del relato escrito o gravado en formatos de audio o video. Si bien, la ludonarrativa es una forma de narrar de las experiencias vividas durante el tiempo lúdico del juego, cuando hablamos de los videojuegos “[e]ntendemos que, entre otras funciones, los videojuegos tienen el potencial de transmitir mensajes, persuadir, conmover, instruir y contar historias” (Hernández;2022;57).

En cuanto a los videojuegos Hernández entiende que, aunque los videojuegos no eran propiamente historias lineales, estos si contaban con elementos narrativos, por lo que el autor comprende que el videojuego no requiere de una historia profunda que los respalde, pero también reconoce que para los juegos que, si poseen una, aunque sea construida por medio de relatos breves y concisos, llegan a poseer un mayor atractivo para los consumidores. El videojuego es por lo tanto en esencia un medio de comunicación interactiva, que tiene la posibilidad de crear relatos ludonarrativos que deriven posteriormente en narraciones convencionales como las encontradas en la literatura o en el cine. En cuanto a los juegos aquí analizados y en los que centrare mi investigación, le presenta al jugador una premisa central basada en una guerra nuclear, que deriva en un mundo postapocalíptico, ambientación que se vuelve el detonante que unifica a la saga de 6 juegos, la cual comprende a Fallout, Fallout 2,

Fallout 3, Fallout New Vegas, Fallout 4 y Fallout 76. Ahora bien, cada juego tiene su propia premisa, para el caso de los dos últimos que serán analizados dentro de esta investigación se verá que en el caso Fallout 4 la propuesta inicial, con la búsqueda del hijo del protagonista quien es secuestrado mientras los padres se encuentran en un estado de internación criogénica. Por su parte el segundo plantea la búsqueda y colaboración de la supervisora del refugio nuclear al cual pertenece el protagonista de la historia, el cual ha sido recientemente ha sido abierto con la intención de que los sobrevivientes recolonizen la superficie. De esta manera se establecen las bases para que el jugador inicie su aventura virtual y con ello genere los antecedentes que deriven posteriormente en relatos ludonarrativos. En este sentido el jugador tiene la capacidad de intervenir y por lo tanto es libres de modificar el proceso por el cual sus acciones lleven su experiencia a la conclusión del juego. Por otro lado, existen juegos que presentan más de un final, cuyo resultado depender de varias variantes, desde completar el juego sin morir, hasta realizar un determinado número de acciones o elecciones durante el juego, como haber cometido actos positivos o negativos contra los NPC.

Podríamos señalar como uno de los precursores de estos finales alternativos al juego de Metroit (1986) pues al completar el juego en la dificultad más alta, habiendo recolectado determinados objetos y al concluirlo bajo un determinado límite de tiempo, el jugador sería capaz de desbloquear diferentes finales, en el mejor de estos se vería que el piloto que se encontraba bajo la armadura de batalla del protagonista, es realmente una mujer cuyo nombre es Samus, pero estos datos no se revelan sino hasta el final de juego. De esta forma solo los jugadores más determinados llegaron a observar en aquella época la verdadera identidad del protagonista de la saga Metroit. No obstante, como veremos líneas adelante si bien este era un privilegio reservado para unos pocos, cada usuario que hubiera jugado habría tenido sus propias vivencias de como haber llegado hasta aquel final, las dificultades y los retos encontrados serian narrados a la par del descubrimiento final el cual era visto como un premio dado a los esfuerzos invertidos tras haber recolectado todos los objetos, en el menor límite de tiempo permitido. Sin contar que para quienes no pidieron conseguir este logro en su momento y debido a las limitaciones de la época, dentro de su relato ludonarrativo el protagonista nunca les fue revelado como un personaje femenino, por lo que seguramente mantuvieron la idea de este era personaje masculino, hecho que se mantuviese hasta que completaran los criterios del juego o bien hasta que alguien les relatara la verdad sobre el personaje.

En este sentido se puede considerar que los programadores le ofrecen al jugador una posible trama la cual recorrer, pues de manera breve estos tienden a presentar el pasado o la

historia de los personajes que intervienen en el juego, la cual se ampliará en el momento en que el jugador tome sobre su avatar, elemento corpóreo que le representa al interior del juego y con el podrá interactuar con los objetos ubicados dentro del espacio virtual. Ahora bien, existe juegos como Fallout que al ser mundos abiertos le permiten al jugador si así lo desea dejar de lado la trama principal, para dedicarse a vagar libremente sin un rumbo fijo dentro del espacio del mundo que se le presenta, en este caso el jugador puede decidir concluir el juego sin llegar a ver la conclusión de la trama propuesta por los desarrolladoras, dedicándose de esta forma a la exploración y gestión de recursos en lugar de a cumplir con las pautas preestablecidas por las misiones primarias o secundarias. No obstante, pese a no mantenerse bajo la linealidad de los argumentos prestablecidos a manera de relatos, el jugador puede construir los suyos a partir sus propias experiencias. Bajo esta premisa debemos entender entonces que, dentro de la ludonarrativa, la parte narrativa “[...] se convierte en un parámetro de análisis de la forma en que se vive la experiencia y no en la que se desarrolla el relato, mientras que desde el punto de vista lúdico y de diseño [...]” (Rangel;2022;126) el análisis recaer en la experiencia de haber jugado el juego, la cual busca sustento en el relato que se ha construido previamente por los desarrolladores del juego. En este sentido la ludonarrativa parte de ambas experiencias, las cuales se conjugan para permitir que el jugador, crear un relato que opera desde la vivencia de haber jugado el juego y en segundo lugar se nutre de las mecánicas de juego, las cuales incluyen las propuestas del relato histórico que define la personalidad y las vivencias de los personajes con los que el jugador interactúa dentro del historia. En todo caso, se podría decir que, al ser la propia historia individual del jugador, el final del juego como relato ludonarrativo no está determinado por la necesidad de concluirlo o de comprender cada aspecto de histórico del mundo ubicado al interior del espacio virtual, ya que se prioriza al relato como una manifestación de lo vivido como experiencia inmersiva, desde una perspectiva de cada personal.

En otras palabras cuando la historia se acaba, no necesariamente se llega al final prestablecidos, sino que la vivencia de proceso como historia independiente llega a su fin cuando decide dejar de jugar el al juego y por lo tanto deja de construir relatos ludonarrativos entorno a este, es aquí cuando concluye la historia entono al juego y por lo tanto en ese momento la historia del jugador también ha concluido, pero solo en el apartado de la memoria bilógica, pues dentro de la memoria informática quedan registradas las acciones ejecutadas por el jugador las cuales pueden ser reactivadas en el momento en que el jugador retome el videojuego. Por lo tanto, al decir que la historia concluye, es decir la historia que el juego

propone, mas no el relato que deriva de la experiencia del juego, pues cuando se retomar la partida, el jugador es capaz de generar una nueva serie de interacciones dentro de los escenarios que una vez recorrió, y por lo tanto tiene la capacidad de generar una nueva serie de experiencias. De esta manera el relato ludonarrativo puede seguir a partir desde el punto en el que se dejó de jugar al videojuego.

De esta manera la memoria orgánica permite al jugador recordar las experiencias estéticas previas, al mismo tiempo le permite crea nuevas experiencias, mientras, tanto la memoria informática guarda y registra el progreso en el juego dando como resultado la experiencia ludonarraativa del relato fragmentado, la cual no depende del carácter secuencial propio de la literatura y el cine. Pues en la mayoría de los videojuegos esta secuencia interrumpe con cada muerte o reinicio de partida, si bien la memoria informática guarda un registro progresivo de las acciones del jugador, es evidente que como usurario intentara no cometer los mismos errores y por lo tanto la secuencia de acciones buscare ser completamente diferente a las primeras interacciones. Por lo tanto, las acciones de video jugador serán diferentes y en consecuencia el relato se verá alterado, en consecuencia, de su aciertos y errores previos. Esto implica la construcción de un

[...] circuito mucho más flexible, que requiere de la participación del jugador para ser construido y, eventualmente, también generar reglas que dirijan las acciones y la toma de decisiones. Se trata de sistemas abiertos de juegos que, a pesar de operar con algunas reglas o cosas que hacer (sino no habría juego), comprenden un campo de acción más libre en el cual las conexiones entre imágenes de pensamiento, imágenes perceptuales y, de manera general modalidades de pensamiento [, las cuales] incrementan su complejidad (López;2013;20).

A partir de lo expuesto por López, se puede llegar a entender la razón por la cual el relato ludonarrativo tiende a la fragmentación y a la estructura flexible, ya que este se encuentra principalmente conformado por la memoria orgánica, que se refuerza por medio de lo establecido previamente a través de las premisas establecidas dentro de cada jugo. Las cuales irán mutando conforme a jugador se enfrente a la toma de decisiones con respecto a cada escenario por el cual se desplace, esta libertad que como señala el autor, se entremezcla con el pensamiento, las imágenes y así como las mecánicas del juego son las que con llevan que el relato sea variado. En este sentido la interrupción del de la secuencia es la que nutre y complejiza al relato ludonarrativo, al mismo tiempo que este mantiene su flexibilidad ante lo que acontezca al interior del espacio de juego y dentro de cada escenario en el que el jugador interactúe.

Ahora bien, como se ha señalado, si existe un registro del progreso, pero este solo se encuentra guardado en una memoria informática, siendo este el que permite que el jugador pueda acceder a la secuencia que de cierta forma establece el juego. Sin embargo, en el registro de la memoria orgánica queda registrados “[t]odos los momentos significativos ubicados [...y...] localizados gracias al recuerdo de una sesión de juego especialmente importante, que no necesariamente tuvo que ver con algún logro dentro del juego” (Rangel;2022;107). Pues dentro del relato ludonarrativo lo que se prioriza es la experiencia y la sensación del momento, siendo esto lo que establece la secuencia de acontecimientos y no la linealidad del registro informático, ya que, si bien los logros potencian el sentido de éxito, estos pueden ser secundarios en el momento en mayor relevancia el proceso por el cual fueron obtenidos y no el resultado final de poseerlos ya que como señala Rangel dentro de la ludonarrativa serán las experiencias más significativas aquellas que tendrán mayor remembranza tras haber concluido el juego .

No obstante, es posible alterar nuestra memoria orgánica, ya que esta esta se encuentra determinada por el tiempo externo que pertenece al tiempo presente que vivimos en la continuidad de nuestros día a día siendo y por lo tanto es el que transcurre en la nuestra realidad. Esto se debe a que sin importar el tipo de obra que esta sea, todas poseen dos tiempos siendo estos el tiempo interno y el tiempo externo, la relación entre estos son los que establecen la continuidad y la profundidad de la trama de los relatos ludonarrativos y a su vez afecta a la memoria orgánica y menor medida a la memoria informática. Sin embargo, el tiempo en las obras literarias permanece relativamente estático, sin importar cuantas veces la obra sea leída esto se debe a que los acontecimientos pasaran exactamente iguales en el tiempo interno del libro, sin importar las veces que este sea leído y por lo tanto la memoria informática no sufrirá cambios, facilitando el proceso por el cual la memoria orgánica recuerde los acontecimientos previamente establecidos, permitiendo que exista un desarrollo secuencial de los sucesos, el cual puede ser recuperado tantas veces sea necesario, permitiendo una narrativa estructurada.

Con respecto a los videojuegos supongamos lo siguiente en un juego de carreras que se juega por primera ocasión, tras derrapar en una curva, el vehículo se sale de la pista en dos ocasiones, pero en la tercera vez el jugador logra frenar a tiempo reduciendo la velocidad tomando la curva con mayor facilidad. Esta acción ha modificado considerablemente, las circunstancias del juego, pues si bien la curva se mantiene, el jugador ha actuado de manera diferente, lo que le permite al jugador restarle segundos a sus tiempos previos, por lo que aunque se pierda o se gane, el tiempo registrado en la memoria interna del juego puede mejorar, alterando los registros internos del juego y por lo tanto generando un relato diferente aun en el

dispositivo que registra la secuencialidad de las acciones, permitiendo que incluso esta narrativa contenga cierta flexibilidad al momento de ser planteada . Por lo tanto, se debe considerar como señala Carrillo que

[...] el tiempo externo, el tiempo al nivel del “discurso”, consiste en una selección y ordenamiento de los elementos de la historia para su narración; el segundo, el tiempo interno, a nivel de la historia, está dictado por la secuencia de eventos que constituye la trama (Carrillo;2013;136).

De esta manera al actuar en consecuencia o por libertad propia, se crea una ludonarrativa, la cual se construye a partir de las integraciones del jugador las cuales tiene la posibilidad de incluso modificar el tiempo interno del videojuego, siendo entonces incluso para el jugador ser capaz de modificar la memoria interna de la consola en la que se registran las acciones y los logros del jugador. Ahora bien, en los mundos abiertos, así como en varios juegos modernos, al jugador se le concede una mayor libertad y por lo tanto se le incita a la exploración de cada escenario por el cual transita. Generando con ello aún más posibilidades y secuencias que lo lleven a salirse momentánea del objetivo que el juego establece como prioritario. De esta forma el jugador ya no solo se encuentra motivado a concluir el juego, sino que operan sobre los múltiples estímulos, que lo incitan a la creación de múltiples relatos lúdicos.

Desde este punto de vista, los actos del jugador pueden tener “[...]consecuencias no buscadas y [...] se pueden realimentar sistemáticamente para convertirse en condiciones inadvertidas de actos ulteriores (Giddens;2015;45). De ahí que la ludonarrativa solo sea posible si existe una interacción e intención de realizarla una acción, la cual detona una reacción a la acción tomada, la cual a su vez modificara el proceder del jugador, modificando al mismo tiempo el relato de este. Tanto en la narrativa interna, como en la narrativa externa ...las “acciones”, es decir, de la actuación propiamente dramática, constitutiva de “episodios” causalmente encadenados, se pasa a los “eventos” como meros “incidentes” prácticamente sin prioridad reconocible de los unos respecto de los otros [...] (Carrillo;2013; 283) hasta el momento en que el jugador decide exprese ya sea de cualquier manera, establecido con ello una narrativa flexible a la cual durante esta investigación se le considerará como ludonarrativa. Y como se verá más adelante incluso se emplea esta forma del relato al momento en que se describen a manera de relato escrito lo vivido mientras se interactuaba con el juego, por lo que cada relato usado como ejemplo a lo largo de este trabajo debe ser considerado como parte de mi propia experiencia ludonarrativa, pues estos relatos acontecen de manera fragmentada y

solo adquieren sentido bajo la lógica en la que sean ordenados más allá de su uso como ejemplos.

### **Exploración Urbana**

Una parte importante de todo videojuego desde la década de los 80 es la exploración, si bien hay algunos donde esta mecánica no se cumple, hay muchos otros títulos donde de una forma u otra es necesarios interactuar con los elementos del entorno para conocer las propiedades de los mismo, sobre todo cuando se tiene la primera interacción con dicho mundo. Pues es solo a través de las exploraciones que el jugador puede comprender las reglas de mundo por el cual se desplaza y el cual lo ira envolviendo poco a poco. Además, la exploración, también permite que el jugador entienda las capacidades del personaje, así como la de los enemigos o aliados que se ira encontrando, de esta manera “[...] hay un desplazamiento de los personajes al entorno, lo cual implica que la escenificación, el ‘entorno’, adquiere mayor importancia que en la dramaturgia tradicional” (Carrillo;2013; 285). Esto se debe a que el entorno tratado como personaje tiene la intención de proveer al jugador pistas que le permitan ir deduciendo lo que es factible o no hacer, así como lo que se requiere para poder proseguir dentro de los escenarios determinados. Esto también implica que el jugador pasa de ser un espectador pasivo a un personaje activo e incluso proactivo dentro de la toma de decisiones, por lo tanto, el video jugador tiene la capacidad de decir como interactuar con su entorno, buscando con ello el mayor beneficio para sus fines. A partir de esto el jugador procede a dejar la linealidad que se establecía entre la pantalla y la vista la cual era guiada por la cámara, pues ya no es el camarógrafo quien muestra lo que se debe ver o a lo que se le debe prestar atención, sino es el mismo video jugador quien controla tanto la cámara, como sus movimientos dentro de espacios virtual, decidiendo de esta forma hacia dónde dirigirse y hacia donde enfocar la mirada.

Como actores dentro del videojuego el jugador, se entiende así mismo como parte de un entorno que también es libre y el cual se encuentra en constante movimiento, en ese sentido el escenario debe ofrecer elementos de interés que capten la atención del jugador, así el escenario le permite experimentar de manera interactiva lo que este tiene para ofrecerle, mientras se mantiene en un constante cambio. En otras palabras, “[p]ara despertar sensaciones en el jugador, los diseñadores utilizan efectos climatológicos en sus escenarios como la lluvia o la nieve. También [agregan...] secretos a los escenarios para que los jugadores dejen volar su imaginación mientras van explorando y descubriendo el escenario” (Bueno;2018;67). Serán entonces estas cualidades sensoriales las que le permiten al jugador adentrarse de manera mucho

más inmersiva al escenario que ofrece el juego de tal manera que lo sienta vivo y en constante cambio. Así pues, no solo somos nosotros los que nos desplazamos en este escenario virtual, sino que el espacio cambia y se transforma en paralelo, con o sin la intervención del jugador, esto aplica también como se verá más adelante para las interacciones con los NPC los cuales también poseen un sentido de desplazamiento que les otorga una rutina simulada, previamente programada, de esta manera los espacios se mantienen como ya se ha dicho cambiando y manifestado diferentes posibilidades

Carrillo señala que el desplazamiento es importante, tanto para el personaje, como para los elementos que conforman el escenario y los cuales rodean al personaje, así pues, el entorno adquiere un valor mucho más significativo en la recreación de lo virtual, acentuando con ello la relación que se produce entre espacio como escenario y el jugador. Además, la acción de explorar es un acto propio del ser humano que “[...] se sitúa desde esos márgenes para repensar el espacio y sus usos, con el fin de dibujar un recorrido de pasados imaginados y futuros en construcción” (Degradi;2020;13). Debido a esto, en los juegos modernos de mundo abierto, así como otros varios y que no son abordados en este estudio, los cuales ya no basan su jugabilidad en la tarea de memorizar y superar una serie de patrones preestablecidos, sino que se le invita al jugador a conocer y encontrar las diferencias sutiles que el espacio le ofrece, esto con la finalidad de que este sepa aprovecharlas. De esta manera el jugador será recompensado al tomarse el tiempo de observar su espacio, descubriendo con ello los elementos que le permitan superar el obstáculo que se tiene frente a él, por lo que en cada recorrido podrá tomar un acercamiento diferente para abordar el problema. “En este espectro, las redes de conexiones serán concreciones de los vínculos establecidos entre imágenes de diversos tiempos, espacios y movimientos; no habrán de seguir un orden basado en la causalidad ya que no persiguen efectos delimitados por metas sino más bien centrarán su interés en la aleatoriedad de la vivencia obtenida en ese momento” (López;2013;21). Por otro lado, con mundos virtuales cada vez más detallados, existen muchas posibilidades para que la observación, la contemplación y por ende del disfrute visual, sean también parte de la experiencia de la actividad de jugar al video juego.

Considerando lo anterior entonces cual sería el atractivo de los mundos abiertos postapocalípticos si se toma en cuenta que estos ofrecen espacios destruidos, envejecidos y olvidados, en los que abundan la desolación del paisaje una vez lleno de vida. Berléant argumenta ante esto que “[l]a percepción ambiental no solo es fundamentalmente estética, sino que la percepción contribuye significativamente a nuestra comprensión del medio ambiente,

subrayando el hecho de que el medio ambiente no está dividido. La continuidad de la percepción significa que todos los factores y características de la experiencia ambiental, incluidos aquellos con los que los humanos contribuyen, están unidos como una continuidad (Berléant;2010;123). Bajo esta premisa, se entenderá que en una relación de acontecimientos, existe, una elementos estético que capta la atención sobre lo que ya no se encuentra presente bajo su contexto original, en este sentido la experiencia es similar a que se vive cuando se visita las ruinas de un sitio arqueológico, pues hay algo poderoso que permite a los seres humanos maravillarse ante aquellos edificios y objetos de un pasado de que ya no se es parte, el cual la reconstrucción del mismo por medio de la imaginación, como si de un rompecabezas se tratase, por lo que existe cierta diversión en preguntarse como hubiera lucido ese espacio en sus mejores tiempos.

De esta forma, como señala el autor, no solo se obtiene información importante de los restos, la cual ayuda a la comprensión de lo que se tiene enfrente, sino que también dota de una continuidad placentera entre lo que estuvo y lo que esta, llevando del cambio para mejor. De esta forma en los videojuegos postapocalípticos el jugador al unirse al entorno tiene la posibilidad de ser partícipe de la decadencia del entorno o bien ser quien con un sentido progresista, busque encaminar a los restos de la humanidad o a si mismo a un futuro mucho más satisfactorio, que supere la desgracia que le rodea, mientras se maravilla y se cuestiona al mismo tiempo como hubieran sido las cualidades de los espacios que le rodean antes de que la devastación de la civilización llegasen al universo que el juego propone. Es así como el juego posapocalitico de mundo abierto no solo le brinda al jugador la oportunidad de explorar para buscar coleccionables o para encontrar mejoras tanto para armas, como para su vivienda, sino que también se contempla por parte de las desarrolladoras que exista experiencia estética, con la que el jugador se pueda identificar y que como ya se ha dicho le siga motivado a recorrer e investigar el espacio.

En la actualidad podríamos construir una historia [tan solo] del andar, como forma de intervención urbana, que contiene los significados simbólicos de acto primitivo: el errar en tanto que arquitectura del paisaje, entendiendo por paisaje el acto de transformación simbólica, y no solo física del espacio antrópico (Careri;2009;21).

Como señala Careri, si bien el individuo en la realidad es un errante, que disfruta de la contemplación de la arquitectura urbana, en los juegos postapocalípticos que se analizan aquí el jugador ya es un “errante”, en el sentido estricto de la palabra, pues pese a tener un refugio,

este debe de buscar entre los escombros los elementos que le permitan fortalecerse y proseguir con el acto de jugar al mejorar las condiciones que le rodean, en un sentido de supervivencia simulada. Por lo que, en la forma más primitiva, los jugadores que se adentran en estos juegos tienden a ser vagabundos que deambulan con plena libertad por el mundo, recolectando los recursos necesarios para su subsistencia dentro de los límites del juego. Esto se debe porque como señala Careri en su forma más primitiva el ser humano es un ser errante por naturaleza, quien puede disfrutar de la contemplación del entorno mientras procede en su labor de recolección. En este sentido el jugador adquiere dentro del videojuego un sentido estético de su entorno de la misma manera en que lo hacemos en nuestra cotidianidad del mundo real, pues este se desplaza para cumplir con sus necesidades al mismo tiempo que se forma una imagen estética del ambiente que le rodea.

Esto a su vez le permite al video jugador construir como señala Careri un relato de los acontecimientos más significativos comprendidos dentro de su labor de exploración, pues como se ha señalado el juego no solo presenta enemigos y recursos, sino que también existen misterios ocultos los cuales presentan curiosidades llamativas que enriquecen a los escenarios, así como a lore del video juego y del jugador. En este sentido la forma más directa que tiene el ser humano para apropiarse de un espacio es por medio del recorrido de este, al recorrer y explorar los entornos el ser humano es capaz de apropiarse de estos, mientras que a su vez se es posible escribir un relato individual de lo acontecido. Por otro lado, dentro de la virtualidad del videojuego, el jugador tiene la capacidad de transformar el espacio con mayor facilidad, pues las limitantes del mundo real no se encuentran presentes dentro de los espacios virtuales, pues estos operan bajo otras reglas tanto físicas, sociales, como de tiempo, obstante como señala Berléant surge un compromiso estético el cual a través del medio ambiente da fe de los eventos que trascurren al interactuar con los escenarios del mundo virtual, los cuales “[...] se traducen en experiencias que se combinan para formar el mundo vivo que habitamos. El compromiso estético es una piedra de toque eficaz en la construcción de entornos que promuevan una experiencia satisfactoria y rica (Berléant;2010;131).

Así el videojuego se propone a crear ambientes ricos en vida, que nutran el interés del jugador, mientras le brindan una serie de emociones y vivencias únicas, que le lleven a la inmersión satisfactoria en los escenarios que se le ofrecen, las cuales al mismo tiempo refuercen en compromiso estético de la verosimilitud dentro de las normas establecidas previamente, por el ambiente del juego. Continuando con la idea del desplazamiento y exploración del ambiente urbano, se debe tener en cuenta que este es un espacio escogido, pues las ciudades son en cierta

forma como se verá más adelante espacios de cambio, que en esta predispuestos en los imaginarios como lugares de oportunidades y dificultades por igual, de ahí que se escoja como punto de interés el ubicar estos lugares al interior de estos mundos, pues el hecho de andar por estos lugares se convierte en una acción simbólica que le permite al jugador entenderse en un lugar reconocible y al mismo tiempo no lo es. Por lo tanto, como señala Careri el recorrido se convierte en la primera acción estética que penetra dentro del caos propuesto por la ambientación de la urbe, en este caso una ciudad postapocalíptica. Así curiosamente la primera regla que se establece por parte del jugador es la de explorar.

En cuanto al paisaje urbano, este es importante no solo porque en él se representa tanto en la vida real, como el imaginario del videojuego un entorno caótico, cuyo orden no solo se logra al recorrerlo, sino también porque “[l]as formas urbanas [...] son moldeadas por condiciones dadas e independientes—geográficas, climáticas, políticas, económicas, sociales—son en gran medida el resultado de la casualidad y las circunstancias. Podemos llamar a esto el modelo urbano histórico y aleatorio y debe distinguirse de las imágenes ideales prevalecientes de la ciudad (Berléant;2010;127). Por lo tanto, como señala el autor, la urbe como espacio escultórico implica una sensibilidad que no solo parte de la premisa del sentido escultórico que rodea al paseo, sino que también se debe ser consiente de escultura que se forma con el paso, que como acción de intención convierte a la masa y el volumen en cualidades ambientales propias del entorno por el que se deambula, aun si estas masa y volúmenes se encuentran la arquitectura del espacio virtual. En ese sentido la ciudad como espacio urbano prevalece por medio de la ayuda de arquitectura la cual como señala Berléant permite una experiencia del paisaje urbano que aparece ante el video jugador como un entorno construido deliberadamente, en el que las formas y volúmenes se han desplegado no como matriz estética, sino como interacciones íntimas dentro de una experiencia dinámica que promueve el cambio constante y que se ve justificada por el premisa inicial de un mundo que ha sido destruido, de esta manera la ciudad como ruina se sobrepone a la ciudad ya reconocida, estableciendo con ello un sentido de familiaridad que permite un sentido de caos que no le es ajeno al jugador y con el cual puede involucrarse inmersiva mente al adentrarse en el entorno urbano caótico por naturaleza hasta que se es transitado.

En el videojuego postapocalíptico se representa el carácter mítico del fin del mundo, el fin de las urbes y por lo tanto el fin de la civilización, al mismo tiempo que se plantea que el humano existe como individuo y como ente social, pues dentro de estos mundos siempre existirán resquicios de lo que una vez fuera la sociedad moderna acorde a sus tiempos, siendo

estos grupos los que apelen a regresar a los estándares del pasado como forma de vida deseable. Por otro lado, se establece al entorno como un ambiente hostil, que solo puede ser domado en tanto el jugador deambule a través de este, por lo que se le pide de manera directa e indirecta que parte de la acción de jugar se dedique a la exploración, invitándole a internarse en las devastadas ruinas de las ciudades que cual sirenas incitan al jugador atrayéndole con la promesa de recompensas y recursos. Así pues la acción de exploración urbana será entendida como la forma en que el jugador ordena el caos propuesto desde la premisa inicial de estar en un mundo que no responde a las morales y sociales que ya se conocen dentro de la sociedad a la que pertenece el jugador en su entorno de lo real, así el acto de explorar se convierte en un acto de apropiación en el que el jugador reconoce lo familiar, mientras se permite integrarse a los escenarios del videojuego por medio de una inmisión interactiva y activa. Como universo este es el trasfondo que presenta la saga Fallout, siendo un universo en el que el jugador es capaces de reconquistar para si un mundo, en la que podemos seguir las pautas establecido y volvernos el héroe de la historia o bien, puede desechar esta propuesta para escoger el camino un camino que le permita ser libre de vagar y ser quien al fin de cuentas por medio de la exploración construya un relato diferente al propuesto inicialmente, tomando en cuenta que aun si escoge ser el héroe de la historia, su relato será completamente diferente al de otros jugadores, esto debido a que el videojuego como espacio explorable, es un lugar de experiencias fragmentadas que se unifican bajo el argumento ludonarrativo de cada jugador.

### **Agente parasitario**

Se entenderá como agentes parasitarios a aquellos elementos que tienen un carácter secundario dentro de las mecánicas principales del videojuego, en otras palabras, se encuentra prestablecidos al interior de la memoria interna del videojuego, siendo partes complementarias de la mecánica principal. La finalidad de estos elementos es la de generar un mayor interés y extender el tiempo de juego, permitiendo que la experiencia sea completamente diferente cada que el jugador ingrese al videojuego, al mismo tiempo que se incita a que el jugador regrese a seguir jugando aun cuando ya allá concluido con la premisa principal del juego. Estos agentes también se manifiestan en retos o conflictos que dotan de realismo a propio juego y que permiten que el jugador se sienta en un ambiente, genuinamente es realista y por lo tanto se mantiene dentro de una lógica causal dentro de la cual el jugador puede operar, al mismo tiempo que este tiene un mayor entendimiento de las normas y reglas que premia o castigan al usuario. Como Giddens señala cuando hablamos los agentes estos pueden ser entendidos como una serie de procesos que se derivan de múltiples interacciones entre los individuos y el medio

que los rodea. En el caso de los videojuegos basándose en lo que propone Giddens podemos entender al agente parasitario como agente “[...] capaz de desplegar [...] un espectro de poderes causales, incluido el poder de influir sobre el desplegado por otros (Giddens;2015;51). Para este caso entenderemos por otros, al trabajo realizado por los desarrolladores del videojuego, quienes como ya se ha visto, suelen proponer un sentido al juego que desarrollan, sentido que será desestructurado, aparte de las integraciones del jugador con el juego y las opciones secundarias que este le proponga.

En este sentido se le permite al jugador contemplar un horizonte de posibles interacciones, las cuales generan un efecto de causalidad, bajo el cual se puede proceder, según sus conocimientos y experiencias previas, pero al mismo tiempo esta conducta no siempre esta influenciada, por una motivación directa. En otras palabras, el estímulo que se le proporciona al jugador, si bien busca estimular a que el jugador realice ciertas acciones, este último será quien decide si las emprende o no. Ahora bien, tanto estas interacciones con el entorno son conscientes o no, estas pueden ser entendidas como estímulos externos, los cuales tiene la finalidad proponerle una continuidad secundaria al jugador, la cual lo mantenga activo y participativo dentro del espacio escénico del videojuego.

El agente parasitario hace referencia a los factores que alteran al objetivo principal del videojuego. Para comprender esto, se debe entender primero que las motivaciones del jugador actual son mucho más variadas que las que se ofrecían, los primeros juegos siendo estos en algunos casos replicas sencillas de juegos ya existentes, como por ejemplo, en el videojuego *Nunght and Crosses* “OXO” (1952) el objetivo era simple ya que este juego replicaba el clásico juego de tres en raya, en el que para ganar el jugador debería conectar una línea recta con tres símbolos iguales dentro de un espacio específico. Las acciones dentro de este videojuego se establecen sin generar mayor complejidad, ya que la secuencia, aunque varia, se mantiene bajo una condición estable, la cual indica que, en cada turno, el jugador pondrá dentro de una de las nueve casillas, una cruz o una círculo hasta obtener la victoria en el momento en que se haga la línea de tres figuras consecutivas. Este tipo de juegos presentan una propuesta sencilla en la que las acciones concluyen cuando el juego termina, por lo tanto, no existe ningún otro factor externo que provoque la causalidad, directa o indirecta, que inciten a ejecutar acciones secundarias que se salgan de parámetro ya establecido. Ahora bien, con la llegada de mejores procesadores y con el surgimiento de la primera era de las consolas en 1966, los videojuegos se complejizan y con ellos surgen situaciones que no tienen relación con el objetivo de completar el juego, para ganar.

Las compañías comenzaron en este punto a buscar formas que motivaran a los posibles usuarios a adquirir los nuevos juegos que iban saliendo, ante un mercado altamente competitivo, ya no era suficiente la motivación de completar el juego, por el juego, sino que se busca establecer factores secundarios que retuvieran el interés de jugador sobre este. En un mercado en el que había una gran variedad de títulos parecidos, debía haber factores, que les permitieran ser diferenciados de sus competidores, por lo que las compañías empezaron a promover lo que aquí denomino agentes parasitarios, que se anexaban al juego, sin mayores repercusiones en las tramas de los mismo. *Dragster* (1980) podría ser señalado entre uno de los primeros juegos en adoptar la mecánica del “logro”, pues cuando el jugador llegaba a los 10,000 puntos, podía tomar una foto al monito, para posteriormente enviarla por correo a la compañía y como respuesta recibiría un parche de tela como muestra de su determinación, al completar el juego con una puntuación determinada. Aunque la linealidad se mantenía, existirá en relación con concluir el juego un objetivo secundario y este era el obtener los 10, 000 puntos para tener acceso a un parche que reconocía al jugador. Al mismo tiempo también se encuentra dentro de este juego un segundo agente parasitario, el cual se puede encontrar en el uso del tablero de puntaje, el cual está directamente relacionado con la progresión del juego sin que este afecte de manera directa las acciones de jugador, pues es hasta el final de la partida que el jugador conoce su progreso, siendo este establecido en cantidad de tiempo jugado o puntos adquiridos durante la partida.

Entre los agentes parasitarios existen otros que tienden alterar la progresión del juego, a estos agentes parasitarios se le denomina comúnmente *easter egg* o “huevos de pascua”. Estos engloban misterios o referencias ajenas al universo del juego, las cuales pueden estar escondidas a lo largo del mismo. El primer *easter egg* fue la firma del desarrollador Warren Robinett, que se encontraba en una sala oculta dentro del juego *Adventure* (1979), al circular este misterio entre la comunidad, aquellos que desearan conocer el secreto debían adquirir el juego y luego interrumpir el progreso de la partida para buscar la sala escondida, gran parte de estas acciones se debían a las limitaciones tecnológicas de la época. El juego de *Adventure*, como su nombre señala no solo fue el primero en incluir un *easter egg*, sino que fue de los primeros en promover una exploración alterna de las áreas del juego, pese a sus limitada capacidades gráficas y de desplazamiento. Con la llegada de la tercera revolución tecnológica en los años 90<sup>7</sup>, se dio un salto generacional enorme en la industria de los videojuegos, que fue

---

<sup>7</sup> La cual se caracteriza por contar con procesadores y motores gráficos que tenían la capacidad de emular el potencial gráfico de los arcades. Cuyos representantes serían la Sega Saturn, Nintendo 64 y la Play Station

conocido como la era de los 16 bits en esta era se introdujeron procesadores y motores gráficos más potentes, que permitieron expandir los universos virtuales que ofrecían los videojuegos hasta el momento. Con ello se pasó de la orientación regular en 2D a una orientación de 2D y media, como se puede ver en el juego de *Doom* (1993). También surgieron los primeros juegos completamente en 3D como *Clockwork Knight* (1995) que pese a ser en 3D usaba una mecánica de desplazamiento lateral.

En muchos de estos títulos ya se exploraba formas diversas de agentes parasitarios, uno de los más notorios y quizás el más usado, fueron los *easter eggs* y la recolección de objetos con el fin de establecer colecciones internas, al encontrar estampas o figuras a lo largo de la aventura las cuales iban siendo señaladas en un álbum ubicado en las listas del menú principal. En estos mundos, tanto en los bidimensionales, como en los tridimensionales se colocaban estos objetos los cuales debían ser encontrados, pero que no facilitaban o no aportaban nada al progreso del juego, e incluso muchos de estos se encontraban en lugares de difícil acceso, por lo que representaban un reto por sí mismos el poder obtenerlos, y en algunos casos el riesgo era tanto que en ocasiones implicaban la muerte del personaje del jugador. Con la llegada de la era de los 32 bits y posteriormente con la generación de los 64 bits, las consolas de sobremesa y los procesadores de computadora, abrieron la posibilidad a generar espacios mucho más complejos, cuya calidad gráfica permitía disfrutar de experiencias estéticas, mucho más inmersivas, siempre y cuando se cómo señala Diodato, los procesadores pudieran correr los cada vez más complejos lenguajes de programación.

La resolución de las pantallas también jugó un factor importante, pues sin importar si un motor gráfico pudiera, era capaz de correr un programa a 60 fotogramas por segundo (FPS), si la pantalla no era capaz de correrlos, la calidad de la imagen sería deficiente y por lo tanto se rompería la ilusión de realidad a la cual se intentaba que el jugador pudiera entrar, perdiéndose de esta manera el sentido inmersivo de la imagen en movimiento. Ahora bien, resumiendo, hasta este momento se ha señalado que existen factores que desvían las acciones del juego o bien contabilizan la progresión de este.

Sin embargo, cuando hablamos de los mundos abiertos la cosa cambia, el jugador no está predispuesto a un desplazamiento de ningún tipo, por lo que la linealidad y la progresión quedan completamente fragmentada, de hechos desaparecen. Bajo este precepto se opera en relación con la narrativa entonces, donde “entonces” uno decide que rumbo tomar, que objeto adquirir o manipular, si salvar o no a algún personaje, construir o destruir, o cualquier otra

acción que podamos realizar siempre y cuando esté programada en el juego. En esencia, muchos juegos sobre todo aquellos que anexan, coleccionables a su entorno, pretenden que el jugador explore. Esta actitud de explorar está dada desde la aparición de los “power ups” que uno debe ir recolectando a lo largo de la partida para mejorar las habilidades del protagonista.

Desde los juegos de Mario Bros (1987), en el que el jugador iba golpeado con la cabeza incontables ladrillos, con la finalidad de encontrar hongos que aumentaran el tamaño de Mario, o enredaderas que permitieran subir a niveles superiores, al igual que los pasajes escondidos en las tuberías. La acción de explorar como actividad esencial de videojuego ha estado presente, tanto como un elemento que ayuda en la progresión de la partida, así como al convertirse en un agente parasitario que nos alienta a ir más allá de la misión primaria.

## Capítulo 2: La ambientación del mundo y sus sistemas sociales

Al concebir la creación de los universos ya sean fílmicos, literarios o en el caso de este estudio los universos virtuales de los videojuegos, primeramente, se debe ser consciente de los límites tanto físicos como sociales que contengan las estructuras que le darán sentido al mundo que se pretende crear. En otras palabras, se deben determinar y establecer las relaciones normativas que rigen al nuevo universo creado. Estas limitaciones geográficas y sociales permiten al jugador generar una experiencia sensitiva reconocible, la cual surge al interactuar con un mundo que se encuentra vivo y en constante cambio gracias a la intervención tanto de jugadores, como de los procesos previamente programados. Estas experiencias visuales alentaran al jugador a explorar los diferentes espacios concebidos dentro de los límites del mundo previamente establecido, al mismo tiempo que se establece con ello una inmersión mucho más profunda, la cual se ve reforzada gracias a la posibilidad de interactuar con los objetos que rodean al jugador.

De esta manera se le permite al avatar del jugador entrar en contacto con una gran variedad de objetos inertes (piedras, armas, mesas, entre otros objetos varios), al mismo tiempo que también se interactúa con objetos que están programados para tener movimiento, siendo estos representados en la mayoría de los casos por los NPC (animales, personas, entre otros organismos), los cuales son programados por medio de una inteligencia artificial, la cual les permite generar la ilusión de estar vivos. Estos elementos sumados a las características del entorno le permiten al jugador generar una percepción sensorial la cual inicia por medio de la vista la cual es estimulada por medio de los colores, las profundidades y las formas de los paisajes, esta estimulación se refuerza por medio de sonidos ambientales, los cuales se refuerzan a través del tacto.

Esta última se lleva a cabo por medio de los mandos, con los cuales el jugador tiene la capacidad de manipular de forma corpórea e incorpórea los objetos del mundo virtual, por medio de un avatar que lo representan dentro del mundo del videojuego. Un ejemplo de cómo estos tres elementos se unifican bajo una sola forma sería por medio de los juegos de carreras, por medio del parabrisas simulado por la pantalla podemos ver los paisajes, mientras estos pasan frente a nuestros ojos dando la sensación de movimiento, el sonido del motor nos indica que justamente nos encontramos al interior de un carro y la vibración del mando nos asegura que el vehículo se encuentra preparado para iniciar su movimiento. El cuadro queda completo cuando el jugador tiene en sus manos el mando que simula las características de un volante y

de una palanca de velocidades, aunque estos últimos no son del todo necesarios, ya que incluso con un mando tradicional el jugador puede percibir la fuerza centrífuga al tomar las curvas y muchas veces esto se verá reflejado cuando este se incline hacia un lado cada que tome una, aun cuando el efecto de dicha fuerza no opere sobre el cuerpo físico del jugador.

Otro elemento importante para crear la ilusión de realidad será el que se encuentre en el desenvolvimiento de las acciones previamente programado en los NPCs, los cuales como ya se ha señalado unas líneas arriba, buscan replicar por medio de su inteligencia artificial las relaciones e interacciones sociales que se darían en el mundo real entre individuos. Estas interacciones también pueden ser obtenidas al interactuar con otros jugadores si el juego así lo llegara a permitir al incluir dentro de este la posibilidad de partidas multijugador. Tanto si son en formato de pantalla dividida, como si fuera por medio del vínculo online.

Todas las características aquí señaladas son ciertamente necesarias para generar dentro de estos nuevos mundos virtuales una versión ilusoria de lo real y cotidiano, lo cual como ya he señalado no solo delimita el entorno geográfico, sino también ordena el entorno social, el cual incluye el intercambio de bienes o servicios, relaciones interpersonales sean de amistad, noviazgo o matrimonio tanto con NPCs, como con los avatares de otros jugadores. Sera a través de estas características que los diseñadores del juego establecerán las reglas del universo tanto aquellas que repercuten en el orden social, como todas aquellas que establecen las normas físicas de estos universos en los que se adentra el jugador. De esta manera si se establece que un kilo de plumas no equivale a un kilo de plomo, entonces esta regla se aplicara en los pesos, volúmenes y masas de todos los objetos, aunque no siempre bajo la misma correspondencia, pues estas características se establecen muchas veces en respuesta a darle sentido a la jugabilidad y no a la representación ilusoria de lo real. Esto aplica tanto si se construyen universos futuristas, como fantásticos, sin importar lo inverosímiles o lo irreales que se consideren los sucesos dentro de estos escenarios, se debe entender que cada uno cuenta con sus propias reglas físicas y funcionan bajo lógicas ajenas al mundo real pero que en conjunto otorgan realismo al mundo en el que conviven.

Es debido a esto que se debe entender que dichos mundos no tienen la finalidad de ser cien por ciento realistas en comparación con el mundo real, pues el objetivo que se persigue es el de llegar a ser creíbles y auténticos dentro de los marcos en los que operan. Por tal motivo estos escenarios solo se basan en entornos que sean reconocibles para el jugador, por ello se crean espacios urbanos, selváticos, oceánicos, entre otros muy diversos lugares que existen en

el mundo real, los cuales llegan a ser recreados con cierta veracidad. Debido a ello siempre serán considerados como realistas y no como reales, ya que por muchos detalles que se deseen incluir en la mayoría de las veces estos serán o bien omitidos o substituidos por algún elemento irreal, pero mucho más creíble dentro del contexto en el que el jugador se establece. Lo anterior es posible debido a que los videojuegos se establecen dentro de espacios virtuales cuyos límites están establecidos, tanto por las capacidades de programación de los desarrolladores, como por los procesadores y motores gráficos que permiten que los juegos se reproduzcan adecuadamente. Estos elementos establecerán desde el mundo real las características finales del juego, así como sus funciones y limitaciones, permitiendo crear con ello entornos complejos entendidos desde las capacidades técnicas con las cuales hayan contado tanto desde su concepción, como a través de su desarrollo.

Cabañes expresa que los diseñadores de escenarios deben tener en cuenta, no solo las posibilidades aparentemente ilimitadas del espacio virtual que alberga al juego, sino que también se deben considerar los límites físicos que contienen al universo en sí mismo. En otras palabras, se debe ser consciente de los límites que nos impone en un primer momento el marco de la pantalla y en un segundo momento los que imponen la complejidad de los detalles. Por otro lado, aunque se pudiera hacer una copia a escala 1 a 1 del mundo real, es muy probable que no hubiera una computadora que permitiera procesar tanta información sin que esta tuviera problemas o errores de correlación. Lo antes mencionado ya ocurre en la mayoría de los juegos de mundo abierto, sin ser estos una calca a detalle de lo ya existente, estos errores se producen por la exigencia que se les pide a los procesadores para reconocer cada detalle puesto en los elementos gráficos del juego. Debido a esto la simplificación tanto del espacio, como de los elementos visuales son necesarias, de lo contrario se pudieran producir errores que rompan con el marco realista de las mecánicas físicas del mundo ya establecido<sup>8</sup>. A estos límites serán tratados en el presente trabajo como escenarios, habitaciones o cuartos según sea el caso, entendiéndose que serán tratados como sinónimos a lo largo de esta investigación.

Ahora bien, dentro de las particularidades de los primeros juegos estos límites espaciales dentro del mundo virtual se establecían a partir no solo de las características antes mencionadas, sino que también se consideraba por parte de los diseñadores y desarrolladores los límites establecidos por los márgenes de la pantalla del televisor, que eran elementos físicos

---

<sup>8</sup> Ejemplo de estos errores se producen en la deformación de los elementos sólidos, también fusionan texturas, formas y figuras, en algunos casos se pueden encontrar objetos volando o flotando sin que esto tenga alguna función o fundamento dentro de las mecánicas físicas del juego. Ver anexo imagen 4

ubicados en el mundo real. Pese a esta cualidad no se deben pensar en estos primeros juegos como menos complejos, ya que incluso muchas ambientaciones propias de estos siguen siendo usadas en la actualidad para seguir desarrollando juegos con una jugabilidad y ambientación similar. Se deben entender, que debido a las limitaciones de su contexto muchos juegos de la década de los 50 y 60 usaban como ya he señalado al marco del televisor como punto de referencia, el cual entraba en una relación directa con el espacio virtual generando de esta forma unas ilusiones ópticas las cuales permitía expandir el escenario virtual sin la necesidad de agregar más elementos gráficos. Teniendo todo esto en cuenta, podemos entender como intuitivamente el jugador percibía la posibilidad de que hubiera un espacio más allá de los márgenes de la pantalla, uno al que no tenía acceso, pero del que era plenamente consciente.

Un ejemplo que nos permite entender esta ilusión entre el escenario interno y la limitación del margen de la pantalla lo podemos encontrar en el juego de *Breakout* (1976). Un juego en el que el jugador, toma control de una raqueta representada por una barra blanca ubicada en la parte inferior de la pantalla, con la cual intentaba mantener el control sobre una pelota representada por una esfera blanca. Esta pelota iba rebotando en los bordes de la pantalla, en un intento de golpear y destruir todos los bloques ubicados en la parte superior. Cuando el jugador perdía la oportunidad de golpear la pelota, esta caía hacia la ilusión de un vacío, el cual era construido por el marco de la pantalla de la parte inferior, perdiéndose de la vista del jugador. A partir de aquí el jugador puede intuir que dicha pelota sigue en una caída libre perpetua, esto se logra al entender que el espacio por debajo del marco del televisor se extiende más allá de la pantalla y al no haber forma de comprobar si la pelota ha tocado fondo, ni de manera visual o sonora entonces se puede deducir que esta seguirá cayendo ilimitadamente. Si dicho espacio tiene un fondo o no, pareciera ser algo trivial, pero gracias a esto se puede entender el peligro que amenaza a la pelota y por lo tanto a la vida del jugador que se ve representada en ella, ya que al perder la oportunidad de devolverla hacia la parte superior del escenario no solo significa fallar el tiro, sino que implica verdaderamente un peligro constante de ser devorado por el abismo que se cierne debajo de la raqueta del jugador, ya que la pelota que cae en esta jamás regresa.

En este sentido el programador pudo dejarse someter a las limitaciones de la pantalla y dejar que las pelotas perdidas se acumularan en la parte inferior, esta situación, estéticamente no arruinaba la experiencia, pues de una u otra forma la pelota saldría del control del jugador y este perdería, a su vez esto se vería reflejado en la cantidad de pelotas perdidas en la parte inferior. Sin embargo, esta situación permite presuponer que las pelotas acumuladas pueden y

serán recuperadas en algún momento, quitando de esta forma el sentido de tensión a la preocupación por perder la pelota, ya que prácticamente no se corre ningún riesgo. Es por lo anterior que con la doble finalidad tanto de mantener limpia la parte inferior de la pantalla, como la de aumentar la sensación de riesgo, se crea un abismo sin fin cuyo punto de partida es el borde de la pantalla. Generando con ello una sensación de tensión aun mayor con forme la dificultad y velocidad de la pelota vallan en aumento, como resultado se exigirá una mayor atención y coordinación por parte del operador de los comandos. De lo contrario el jugador vería desaparecer cada una de las pelotas por el abismo sin posibilidad de ser recuperadas. Esta sensación de perdida reafirma el sentido de derrota, el cual se ve amplificado gracias a que se crea la ilusión de profundidad en un escenario bidimensional, si bien el escenario se mantiene bidimensional al emplear de manera estratégica el límite de la pantalla, el escenario obtiene nuevas dimensiones ausentes en el mundo real, pero presentes en el mundo virtual.

Con forme la complejidad de los videojuegos fue aumentando, también fue necesario que los diseñadores y programadores tuvieran mayor conciencia, tanto de los bordes de la pantalla como de las profundidades del espacio virtual. Por lo tanto, Plasencia señala que “[...] a la hora de diseñar un escenario hay que controlar distintos aspectos como la perspectiva, la luz, las sombras, la ambientación, la época [...]” (Plasencia;2018;10) entre otros aspectos que proporcionaran los límites necesarios para establecer las dimensiones del mundo que se desea construir. Esto también permite que los desarrolladores no se pierdan dentro de las profundidades del espacio virtual.

Como ya se ha visto en estos espacios se proveerá al jugador una serie de estímulos variados, los cuales le permitirán experimentar diferentes emociones y sensaciones conforme fruyan los acontecimientos del juego. El juego de *Breakout* en su limitada complejidad grafica ya lograba generar estos estímulos, haciendo uso de una pelota y una raqueta, mientras se hace uso de un punto desconocido proporcionado por los límites de la pantalla, creando con ello la ilusión de un largo abismo sin fin. Todos estos elementos en su conjunto producían una sensación de tensión la cual se veía magnificada por la idea de perder la pelota ante el abismo que suponía la parte inferior de la pantalla, sumado al descontrol de la pelota que iría aumentando de velocidad luego de cada nivel superado.

En los juegos modernos gracias a sus recursos pueden generar una multiplicidad de sensaciones diferentes, ya que dentro del espacio virtual no existe un solo escenario, sino que se han construido diferentes cuartos cada uno con la intención de generar diferentes entornos

ficticios que en conjunto crean un solo universo. Será en estos espacios en los cuales el jugador podrá interactuar e ir construyendo sus propias experiencias. De esta forma las experiencias son tan diversas y variables como los escenarios construidos por los programadores. En estos nuevos escenarios los desarrolladores tienen la posibilidad ya no solo de establecer una relación con el mundo real por medio de la pantalla, sino que son capaces de manipular las luces, los colores, las formas y sombras que se han producido en la virtualidad, a través de estos elementos logran crear la ilusión de profundidad y volumen, de tal manera que dentro de un escenario pueden haber elevaciones de tierra, barrancos abismales con o sin fondo, todo esto sin que el entorno virtual requiera de estar ligado directamente a la pantalla, pues en estos nuevos espacios existe una perspectiva de 360° que nos permite ubicarnos en cualquier posición del escenario construido.

En este sentido según Plasencia mientras más logrado es un escenario más invita al usuario a explorarlo y es por ello por lo que dentro de los elementos que conforman al espacio virtual, el diseñador debe ser consciente no solo del aspecto visual, sino también de los objetos que conforman el entorno. Cosas como botiquines, armas o cualquier otro objeto con el cual interactúe el usuario debe ser meticulosamente planeado, pues el exceso o la ausencia de estos puede entorpecer el ritmo y por lo tanto interrumpir la inmersión, pues el jugador puede sentir que el juego es irreal al ser extremadamente fácil o por el contrario se puede percibir como un juego injusto, tomando en cuenta el esfuerzo invertido y las recompensas obtenidas. Es por ello por lo que en los videojuegos más modernos emplean:

[...] un equipo cada vez más numeroso, interdisciplinario y multicultural. Su diseño es muchas veces obra de arquitectos y artistas, que cuentan con una formación estética. Ellos son los responsables de conferir una parte de su personalidad, generando visiones particulares de [los escenarios], que, como manifestaciones culturales, están vinculadas a un contexto específico y al imaginario e historia [...] que representan. (Pérez;2012;36)

De esta manera debemos entender que los elementos dentro de los espacios escénicos del videojuego no sirven solo como una ambientación escenográfica o como decorados, pues será a través de estos que el jugador comience a conocer y a entender cómo funcionan las leyes físicas, ambientales y sociales de cada uno de los escenarios que son recorridos por él. En segundo lugar, estos elementos ambientales permiten entender las funciones del *gameplay*, mientras el usuario se adentra en el contexto narrativo e histórico del espacio donde se desarrollarán los eventos jugables. Debido a lo anterior ahondaré en esta característica del videojuego centrándome en el análisis de dos juegos de la saga Fallout, siendo el primero de

estos Fallout 4 y Fallout 76, ambos títulos corresponden a mundos abiertos, pero con la notable diferencia de que el primero es un mundo construido para un solo jugador y el segundo es un juego para múltiples jugadores conectados por online. No obstante, en ambos podemos encontrar ambientaciones complejas que hacen referencia a espacios urbanos y naturales, los cuales buscan estimular visualmente el interés por ser explorados, dándole al jugador la posibilidad de reconstruir los sucesos previos a su interacción en dicho escenario. Descubriendo de esta manera lo que aconteció en la vida de quienes habitaban dicho espacio, luego de sobrevivir a una guerra nuclear de escala mundial.

### **La limitación del espacio geográfico y su importancia ambiental**

El videojuego y en general cualquier forma de juego puede ser entendida como una puesta en escena más o menos compleja según los elementos que la conforman, sin embargo lo que tienen en común entre sí es que en toda forma de juego existen normas o reglas que regulan lo que se permite y no dentro de los límites establecidos del área de juego. En juegos como la travesía o el escondite, previo a iniciar la actividad lúdica, los participantes limitan el área que comprende la zona en la que se llevara a cabo el juego, de esta forma se establece hasta donde se permite que un jugador corra o se esconda, se determina las bases si es que las hay, así como los lugares que están restringidos sea por su peligrosidad o por el riesgo que supone para los integrantes que participan o para los objetos que en ese lugar se encuentren. De esta manera se pueden cancelar el acceso a áreas en las que se puedan romper objetos valiosos, aun si estas se encuentran dentro de los límites permitidos, creando con ello muros imaginarios que limitan el acceso a las zonas prohibidas.

Como se puede ver este acto de delimitar la zona del juego proporciona las primeras reglas a seguir, las cuales a su vez conforman el espacio geográfico por el cual los jugadores se pueden desplazar. Será solo después de haber definido la zona del espacio geográfico que los jugadores pueden explicar el resto de las reglas o bien iniciar el juego bajo la premisa de ya conocerlas o bien estas se irán explicando o modificando conforme el juego avance. Esta delimitación espacial, no se limita solo a este tipo de juegos, pues incluso si se juega a piedra papel o tijera, los participantes pueden elegir sus posiciones en el espacio, ya sea estar de pie o sentados, de esta manera cada juego tiene un límite geográfico el cual corresponde o se adapta a las necesidades y características del juego al que se pretenda jugar.

Con respecto a los videojuegos, particularmente las nuevas generaciones de estos, los programadores se han permitido construir simulaciones de entornos muchos más realistas y

amplios, de entre los que destaco aquellos considerados como mundos abiertos. Los cuales, pese a la sensación de amplitud ilimitada, realmente se encuentran encerrados dentro de [...] escenarios muy acotados en los que se reducen las distancias. En ellos “paredes invisibles” delimitan el radio de acción [...] (Pérez;2012;35) similar a la forma en que los niños delimitan el espacio para los juegos de las atrapadas y el escondite, no obstante, en el mundo virtual [...] gracias a los nuevos recursos técnicos, estas habitaciones se han ampliado, [permitiendo generar] representaciones de áreas urbanas, más amplias, detallistas y complejas, lo cual nos lleva hablar de una tendencia creciente hacia representaciones urbanas abiertas (Pérez;2012;35).

En este sentido el mundo virtual ya no se encuentra auto contenido por los márgenes de la pantalla o como sucedía en juegos como *Breakout*, los cuales aun cuando estaban atados a las limitaciones de su época ya buscaban desafiar las convencionalidades de los márgenes. Los nuevos juegos subsecuentes expandieron sus mundos, creando habitaciones que cuadro a cuadro permitían ir avanzando por el escenario en una línea horizontal conforme el personaje se desplazaba a la derecha o izquierda de la pantalla, permitiéndole al jugador tener un acceso a los espacios que antes estaban escondidos por los marcos de la pantalla. De esta manera por primera vez se abre para el jugador el mundo virtual del juego. Con la llegada de los juegos 3D el espacio de cada escenario volvió a transformarse, pues al otorgarle volumen a las formas hasta ahora bidimensionales, surge la posibilidad de generar una visión de 360°, permitiéndole con ello al juego desplazarse en más de un sentido.

Ahora con estos nuevos adelantos tecnológicos, se puede entender que los límites del juego no estaban anclados a una sola zona o área en concreto. Sin embargo, aún sigue habiendo la necesidad de generar límites claros y bien definidos, la diferencia es que ahora son los programadores quienes establecen estos límites, de la misma forma que los niños ponen los límites previos a jugar a las escondidas o las atrapadas. Estos límites deben existir en los videojuegos principalmente porque de esta forma los desarrolladores tienen un mejor control de las mecánicas de cada espacio, así como también supone una mejor calidad de las imágenes al ser reproducidas por los equipos de video (consolas). Estos límites pueden estar marcados ya sea por paredes invisibles, también se pueden presentar en forma de abismos infranqueables, montañas inalcanzables, escombros, mares, entre otros múltiples elementos que tendrán la finalidad de establecer la periferia del juego.

En el caso de *Fallout 4* y *Fallout 76* se presentan barreras naturales como el mar, las montañas, pero también se presentan barreras producto de escombros o bien se han creado muros invisibles que impiden el paso del jugador aun cuando es claramente factible pasar por el espacio que se tiene frente a uno. En otros casos como en *Subnautica* (2014) el jugador está limitado por el nivel de peligrosidad de las zonas y por la capacidad de oxígeno que se le otorga al avatar del usuario. De esta forma dicho avatar puede ser devorado por alguna criatura de las profundidades o por el contrario puede asfixiarse por alejarse más allá del punto permitido. Lo mismo aplica en el caso de *San Andres* (2004), en este caso el jugador será devorado por tiburones si se pretende alejarse nadando de la zona del puerto o bien será perseguido sin clemencia por toda la policía y el ejercito si llega a entrar a una zona que no se haya desbloqueado previamente.

De este modo estos espacios tienen la capacidad de contener de una u otra forma al avatar del jugador, al mismo tiempo que se le presentan múltiples áreas, las cuales proporcionan una multiplicidad de escenarios. Estos pueden ser tanto urbanos, como naturales, los cuales pese a ser considerados espacios abiertos aún siguen siendo habitaciones cuyo límites son finitos, aun cuando los fondos de la escenografía den la ilusión de encontrarse en un espacio infinito. Por eso considero prudente entender estos espacios, de la misma manera en que los niños se imponen límites antes de jugar a las atrapadas o las escondidas, ya que estos crean un espacio virtual dentro del cual construyen una habitación imaginaria, cuyos límites están establecidos por muros intangibles, pero que estos muros no estén presentes no implica que no existan. Así tanto en el mundo virtual, como en el mundo real se crean estos cuartos ilusorios en los que se llevará a cabo el acto de jugar.

Lo anterior queda evidenciado en los juegos de realidad aumentada, en los cuales el mundo real se funde con el mundo virtual, creando con ello escenarios de juego que comparten ambos espacios lúdicos. Un ejemplo de este tipo de juegos sería *Pokemon Go* (2016) el cual por medio de la realidad aumentada expande los límites del juego y con ellos se extienden los límites de la exploración urbana a un espacio ubicado en el mundo real, donde el jugador debe desplazarse físicamente por la ciudad en la que este vive, para con ello realizar la acción de jugar. Será a través de este desplazamiento por el espacio físico que el jugador tendrá la posibilidad de encontrar y atrapar a los *pokemon*<sup>9</sup> que se vaya encontrando por la ciudad. Por su parte estas criaturas también se adaptarán a ciertas zonas del espacio urbano, pues habrá

---

<sup>9</sup> Personajes de la franquicia que simulan ser animales con rasgos imaginarios que los dotan de propiedades únicas y que son coleccionados, para luego enfrentarlos entre sí.

mayor posibilidad de encontrar pokemones de tipo agua, cerca de fuentes o ríos que se encuentran en nuestra realidad conurbada.

Así cada especie de estas criaturas estará concentrada en áreas que respondan a sus características biológicas, por lo que algunos serán más fáciles de ser encontrados en áreas con agua o con vegetación abundante, alentando al jugador a que se desplace por el mundo real en busca de dichas zonas de captura. Ahora bien, los límites de este juego también dan la sensación de ser infinitos, pero realmente están limitados por las capacidades de desplazamiento del jugador, el cual, si bien tiene la posibilidad de viajar a otra ciudad, región o país del mundo real, este acto de desplazamiento dependerá en la mayoría de los casos de la capacidad económica del jugador. De esta forma aun cuando el jugador sepa que cerca de los ríos, mares y lagos hay mayor posibilidad de encontrar pokemones de tipo agua, no por ello el jugador será capaz de desplazarse hasta estos puntos en el mundo real.

Por otro lado, existen otras características que también determinan las distancias y lugares por donde el jugador podrá desplazarse, de esta manera se tendrá en cuenta cualidades como la edad de jugador y si la zona en la que vive puede considerarse segura o no, para salir tanto de día, como de noche, también se tendrá en cuenta el tiempo que dispone para hacer recorridos de un punto a otro de su ciudad, entre otros factores. Estas características contextuales, junto con otras muchas le permiten establecer al jugador los límites tanto de tiempo, como de espacio, estableciendo con ellos las fronteras del juego, las cuales en la mayoría de los casos quedaran reducidas a unos cuantos escenarios de la zona urbana. De esta manera aun cuando el juego de realidad aumentada da la sensación de no tener límites dentro del mundo real, queda evidenciado que como todo juego está condicionado por un espacio virtual, el cual como muchos otros juegos también tiene una serie de límites claramente configurados y estableciendo con ello escenarios de juego los cuales quedan claramente establecidos en el espacio del mundo real.

Gubern señala que estos escenarios como elementos inmersivos han sido importantes desde las primeras representaciones teatrales en la que los espectadores de una obra entraban al juego de ser engañados por medio de los escenarios. De esta forma el espacio de ensueño queda confinado por los límites impuestos por el marco escénico sobre el cual se presentaba la obra, creando con ello una frontera entre la ficción y la realidad. Con esto queda evidenciado que los espacios escénicos en el juego tienen la doble función, primero de delimitar la zona de en la que se realiza el juego y en segundo lugar tiene la función de posibilitarle al jugador una

inmersión más profunda dentro de las ilusiones construidas virtualmente por el mundo del juego. Debido a esto autores como Cabañes señalan que “[e]l espacio es una categoría fundamental que ha traído consigo innumerables reflexiones desde el campo de la filosofía, la física, etc., y no es menos importante en el videojuego, donde, no solo es tan relevante como las propias reglas a la hora de definir las mecánicas, sino que también condiciona por completo la experiencia del jugador (Cabañes;2013;65). Teniendo esto en cuenta se entiende entonces que existe un paralelismo entre los espacios que nos ofrecen los videojuegos y los escenarios construidos para las escenas teatrales, ya que ambos espacios le permiten al usuario ser engañado, mientras se adentra en una ilusión. La diferencia radica en que dentro del videojuego el jugador pasa a ser un actor más de la escena y por lo tanto tiene la capacidad de manipular el espacio ilusorio por el que se desplaza. En este sentido el espacio del videojuego no solo condiciona y contextualiza las escenas, sino que también se vuelve un espacio interactivo en el que el jugador puede intervenir.

En los juegos modernos de mundo abierto como *Fallout 4*, *Fallout 76*, *GTA San Andrés*, *Subnautica*, entre otros, se hace uso de un mapa con el cual el jugador es consciente de los límites y espacios que conforman su entorno. El mapa como complemento le permite al jugador tener una información adicional sobre el contexto social y cultural de la zona por la que este se desplaza, por lo que el jugador es consciente no solo de las características de los escenarios, sino también muchas veces puede intuir las cualidades o propiedades de los personajes, objetos y criaturas que se encontrara en ellos. Toda esta información ayudara a nutrir el relato del jugador en la medida que este vaya entrado en cada uno de los escenarios, en este sentido los límites geográficos no solo limitan el espacio físico, sino que también condicionan la experiencia sociocultural del jugador, la cual ira cambiando de una región o zona a otra.

Como he argumentado hasta este punto el juego es capaz de conferir un espacio en el cual no solo se desarrollarán las actividades del acto de jugar, sino que también proporcionan un contexto sociocultural que alienta a la fantasía ilusoria, debido a esto el escenario debe ser entendido como un elemento indispensable en todo juego sean estos virtuales o no. Es por ello por lo que autores como Bueno señalan que el escenario debe ser concebido como un personaje más, el cual será parte importante en las emociones y sensaciones que experimentará el jugador. Por lo tanto “[...] a la hora de definir un escenario [se debe] intentar que este tenga una historia interesante que contar y que mediante la exploración aprendas más detalles del lugar donde te encuentras. Agregando una historia al escenario lo harás más interesante y realista [...]

añadiendo un plus de exploración [con lo cual] aumentara la jugabilidad y las horas de juego (Bueno;2018;28).

De esta manera en el caso *de Fallout 4* se le presenta al jugador una ciudad devastada por una guerra nuclear, la cual no es cualquier ciudad es una representación ficticia de la ciudad de Boston ubicada en el año 2287, pero cuya estética tanto de los autos, vestimenta y cafeterías, entre otros objetos y edificios están inspirados en la Norteamérica de los años 50-60, y cuya tecnología es similar a como las presentada en los medios de comunicación de la época. De esta manera tanto los robots, como las maquinas tienen características futuristas propias a las presentadas en los trabajos de ciencia ficción de aquellas décadas. Al adentrarse el jugador poco a poco en este mundo repleto de peligros radiactivos, biológicos, naturales y sociales, propios de una sociedad distopía, podemos percibir que esta nueva sociedad se ha alejado de los valores morales de una sociedad moderna actual. Al recorrer el entorno el jugador puede encontrar rastros de conflictos armados, como marcas de disparos dejadas en algunos edificios, sumado a los cuerpos de los desafortunados que fueron alcanzados por los proyectiles enemigos, sumados a estos cuerpos el jugador podrá encontrar los restos de viejos esqueletos de gente que murió debido a las explosiones que acontecieron durante la Guerra Nuclear que devasto a toda la humanidad.

De esta manera el escenario construye una atmosfera desoladora, la cual termina de ubicar al jugador en un momento de la historia de la sociedad del videojuego, en el que tanto el personaje, como el jugador se vuelven extraños dentro de su propio universo, pues este ha sido insertado dentro de los acontecimientos de la vida diaria de los habitantes del Boston devastado. Esta propuesta argumentativa se logra dentro del juego al mostrar el momento en el que el avatar del jugador es criogenizado, unos instantes después de que el jugador ha tomado control sobre este. Así el personaje queda congelado mientras caen las bombas, sobre su ciudad natal, mientras es suspendido en hielo por 200 años. Pasado ese tiempo es descongelado y obligado a redescubrir lo que queda de su mundo vagando de esta forma por una ciudad postapocalíptica llena de varias adversidades. De esta forma se le presenta al jugador un entorno tan desconocido, como lo es para nosotros. En este punto inicia la exploración del entorno inmediato para conocer los acontecimientos más sobresalientes de la situación en la que se encuentra tanto el personaje, como nosotros los jugadores. Desde esta perspectiva para Bueno la exploración en todo videojuego es útil no solo para tener conocimiento de los acontecimientos contextuales del entorno por el que el jugador se desplaza, sino que al mismo tiempo esta ira aprendiendo las reglas y dinámicas sociales de cada uno de los asentamientos y

lugares que sean visitados. En este sentido también se aprende las acciones que se puede o no realizar con los mandos, se aprenden cosas como que botón permite apuntar con el arma, que botón nos permite tomar objetos y que objetos pueden o no ser manipulados dentro del espacio virtual. Se aprende si un salto de 2 metros es posible, o si el avatar puede o no resistir a tal cantidad de impactos de bala, estas reglas de la física y de la biología del personaje son aprendidas con forme a la experiencia de la prueba y error mientras el jugador recorre el espacio escénico.

Por otro lado, también se entienden el tipo de particularidades de cada zona, las cuales no solo permiten al jugador concebir las generalidades históricas del lugar por el que se transita, sino que también le permiten imaginar los sucesos particulares de cada área. En el caso de Fallout 4 estas abarcan tanto la derruida ciudad Boston, como las afueras de dicha ciudad conformada por los suburbios y sus alrededores. Las decoraciones y elementos incorporados en cada escenario le permiten al jugador crear interpretaciones y deducciones personales de los acontecimientos inmediatos de los lugares que se encuentra visitando, ya que como he señalado anteriormente cada área del mapa deberá ser tratada como un escenario distinto, por lo tanto, cada zona cuenta con un contexto particular que la hace única. De esta manera es importante entender que el panorama que ofrece el escenario puede cambiar según por donde el jugador ingrese a dicha escena, pues de acuerdo con el punto por el que se ingrese al escenario, los objetos encontrados alrededor pueden generar una lectura diferente, por lo tanto, un mismo lugar puede tener más de una lectura contextual, la cual también será diferente de un jugador a otro. Un ejemplo de este tipo de múltiples interpretaciones lo podemos encontrar en el escenario de Fallout 4 ubicado en el *Autocine Starlight* de Fallout 4, en la zona en cuestión pueden surgir varias lecturas particulares de los acontecimientos que tomaron lugar en dicha área, lecturas que se dan a partir de los objetos que se pueden encontrar en los alrededores.

En el primer caso presento la interpretación de mi propia lectura del lugar que conforma el auto cinema. Este relato parte de un esqueleto que fue descubierto en la cabina de proyección del dicho auto cinema, el cual se encuentra recostado sobre un saco de dormir, mientras que a su alrededor podemos encontrar un conjunto de maletas. A partir de lo antes descrito se puede intuir que aquel esqueleto pertenece a una persona que logro sobrevivir a los atentados de la guerra y que murió en algún otro momento después de que cayeran las bombas nucleares. Esta conclusión se puede obtener debido a que al entrar al edificio la puerta está asegurada, mientras que al interior del edificio podemos encontrar varias trampas activas, como si el difunto hubiera buscado resguardarse en el lugar más alto de aquel edificio mientras descansaba o se recuperaba

de una lesión. Por otro lado, al encontrar el equipaje junto a al esqueleto se puede deducir, que en algún momento debió llegar con él, quizás en algún momento después de que cayeran las bombas. De aquí se puede llegar a inferir que el personaje murió probablemente de inanición tras encerrarse en el lugar más inaccesible del edificio, ya sea por que estuviera rodeado por alguna de las bestias de la zona o bien por saqueadores que le hicieron estar adentro del edificio sin la posibilidad de salir hasta desfallecer. Esta interpretación de la muerte puede variar de un jugador a otro como ya he señalado, e incluso desde la perspectiva individual de cada jugador puede haber una variación ya que se puede asumir que el cuerpo encontrado perteneció a una persona que murió de vejes o quizás estaba gravemente herido, por lo que antes de morir de inanición sus heridas se infectaron o bien murió desangrado tras no haber podido tratar las heridas adecuadamente. Cualquiera de las alternativas nos presenta a un ser humano que encontró su fin en algún momento próximo a nuestro despertar, quizás unos 2 años antes o pudiera ser mucho más tiempo ya que lo que se encontró es un esqueleto y no un cadáver en plena descomposición, como muchos otros que podemos encontrar a lo largo de la ciudad de Boston.

Sea cual fuera la razón de su muerte está claro que el dueño del esqueleto estuvo viviendo en la zona durante un tiempo, pues sobre la pantalla gigante del auto cinema se encuentra instalado un puesto de franco tirador. También se encuentra una trampa activa que impide el acceso por las escaleras y tras desactivarla, al subir al techo del lugar descubrimos una silla, una mesa, una taza de café, así como varias botellas de licor y un arma de francotirador. Todo estos invitan a pensar que el muerto que encontramos solía pasar largas jornadas en aquel lugar, el cual le era ventajoso pues no solo estaba ubicado a una altura considerable, sino que también estaba ubicado cerca de una carretera principal. Como se puede ver mientras más elementos se vayan encontrando, se puede ir ampliando la historia entorno al esqueleto que se ha encontrado, sin embargo, lo que presento en esta investigación como ejemplo responde a mi interpretación personal del lugar y es muy seguro que existan otras historias diferentes entorno al mismo cadáver, ya que los elementos ubicados por los alrededores pueden dar pie a una multiplicidad de historias en torno a ellos. Como veremos en el segundo caso, podemos encontrar en el mismo lugar elementos que en lugar de nutrir al relato del esqueleto antes mencionado, abren la posibilidad a otros relatos diferentes. Esto le permite al jugador considerar la posibilidad de más de una historia, ya que existen como ya he señalado otros elementos en la zona los cuales abren la alternativa a más de un relato, asumiendo que en dicho escenario hubieran estado viviendo varios individuos diferentes, los

cuales quizá estuvieron asentados en el área al mismo tiempo o quizás estuvieron habitando la misma zona, pero en diferentes temporalidades.

El segundo caso parte de lo que se encuentra debajo de la pantalla del auto cinema, pues en sus cimientos hay un cuarto, el cual posiblemente perteneció a alguno de los vigilantes del lugar, esto se deduce ya que en el interior se encuentra una cuna y varios juguetes de infante, así como un sillón, una mesa y a las afueras podemos encontrar una fogata con un asador de carne sobre esta. Estos elementos nos permiten intuir que en algún momento previo a la guerra o después de esta alguna familia vivió en aquel lugar con su hijo recién nacido. Puede incluso que hubieran sido parte de la comunidad a la que pertenecía el esqueleto encontrado en la sala de proyecciones del auto cinema, pero al no encontrar cuerpos es posible que estos lograran escapar o bien al ser un grupo independiente este solo buscara refugio temporalmente en aquel lugar mientras se preparaban para seguir con su viaje. Así como estos elementos podemos encontrar otros a lo largo de este escenario, que permiten ya sea generar múltiples historias con diferentes protagonistas o bien generar una sola y compleja historia que involucra a una comunidad que estuvo asentada en aquel lugar por un tiempo indefinido. Indistintamente del relato que se construya el jugador lo podrá iniciar como ya he señalado desde el punto por el cual ingreso a dicho escenario, pues si este entra por debajo de la pantalla lo primero que ubicara será el apartamento, luego el nido de francotirador y más adelante la sala de proyección, por lo que puede asociar el nido de franco tirador con la familia que residía en el cuarto debajo de la pantalla. De esta manera la perspectiva del lugar cambia dependiendo no solo de los elementos del escenario, sino de la zona por la cual el jugador ingresa a dicho espacio.

Ahora todos estos elementos no tienen gran trascendencia en el recorrido realizado durante la búsqueda impuesta al inicio del juego, sin embargo, son importantes en la medida que se incorporan o no al relato del jugador aun cuando su influencia sea mínima en los acontecimientos finales del juego. Por lo que dicho lugar podría haber sido ideado sin estos elementos y aun seguiría cumpliendo su función como uno de los posibles asentamientos en los que se podrá construir una colonia para los habitantes que vayamos reclutando en el yermo. Sin embargo la presencia de estos detalles ayudan a estimular a la imaginación del jugador permitiéndole construir un mundo que se siente vivo, en el que sus acciones tendrán una trascendencia más allá de las misiones asignadas, para llegar a la conclusión del juego. Por otro lado, al nutrir al espacio con sus propias experiencias, el jugador sentirá que contribuye activamente con la creación del juego mientras incorpora sus relatos a la narrativa final del juego. Por lo tanto, concuerdo con Cuadrado, cuando este señala que los acontecimientos que

se presentan en los escenarios son particularmente importantes, pues cuando se habla de narrativa no hay fragmentos insignificantes, todo se vuelven un complemento que nutre al resultado final de la experiencia del jugador, aunque no necesariamente influyan sobre el resultado final del juego.

En este sentido se puede entender al videojuego como un medio que otorga una basta cantidad de información al jugador, la cual no solo proviene de sus acciones como usuario, sino que también es resultado de los escenarios que lo rodean. Logrando en conjunto establecer un vínculo en el que el juego se nutre de las acciones del jugador y este a su vez se nutre de los detalles presentados en los paisajes de cada escenario, para ir construyendo una narrativa independiente a las establecidas en otros medios de entretenimiento. Esta libertad interpretativa, sumada a la libertad de acción, nos permiten crear lo que varios autores han denominado “ludonarrativa”, concepto entendido como el relato que surge de la intervención del jugador dentro del espacio jugable, en otras palabras es la experiencia del jugador vuelta un relato, el cual puede ser expresado de manera oral, cuyos hechos no se encuentran ordenados bajo una linealidad, además el conflicto se abre y cierra según la tensión emocional del narrador, sin la necesidad de que exista una resolución para el conflicto en cuestión. Cuadrado lo entiende como:

La narración selecciona y organiza los materiales del mundo ficcional hacia una forma progresiva de tensión [...] progresiva, porque la dinámica del relato, aunque se organice en diversos modelos de temporalidad no necesariamente lineal, tiende a que los acontecimientos avancen hacia un punto de cierre o clausura en el que se resuelva [...]el] conflicto, cuya dinámica produce una tensión emocional que suscita la necesidad de resolución, que se mantiene, avanza y sube hasta la máxima expectativa en los momentos del clímax, que una vez resuelto aliviada la tensión emocional [...] Esta más o menos canónica [...]es la base para que el lector o espectador participe para crear la historia (Cuadrado;2020;28).

En este sentido se entenderá como relato, a la historia verbal que explique por medio de la narrativa los hechos que han acontecido dentro del espacio lúdico ordenándolos bajo el criterio del jugador. Por otro lado, se debe entender que los videojuegos presentan más de un conflicto y por lo tanto existe la posibilidad de volverlos narraciones literarias si en algún momento son plasmados por escrito en forma de relatos, los cuales pueden ser publicados en foros o bien pueden volverse fanfics<sup>10</sup> creados por los jugadores. No obstante, como señala Cuadrado

---

<sup>10</sup> Relato escrito por la comunidad de fans que no tiene derechos de autor y que no generan beneficios económicos, entendidos como una creación hecha por fans para fans. Un ejemplo de este tipo de relatos es el de fanfic

ciertamente todas las elecciones convergerán tarde o temprano en una resolución del conflicto principal, en la medida en que el jugador va progresando en la exploración del mundo del videojuego. Ahora bien, en mi opinión esta resolución no necesariamente llegará con la conclusión del juego, pues este puede quedar sin ser terminado, más sin embargo el jugador presentará como final de su aventura la experiencia con mayor impacto mientras jugaba. De esta forma cada que se cuente a detalle algún acontecimiento trascendental para el jugador este presentara en su relato un inicio, un clímax y un cierre que dependerá de aquello que recuerde de su experiencia, formando con ellos una forma de narrativa a la que varios autores identifican como “ludonarrativa.” Sin embargo, ahondare más sobre este punto en el capítulo siguiente.

A partir de aquí se debe entender que cada lugar por el que se transita cuenta como una puesta en escena independiente y por lo tanto cada escenario tiene sus propias resoluciones particulares, de tal manera que se establece la posibilidad de que en cada zona se genere un elemento de tensión, el cual requiere ser resuelto en base a la investigación e información proporcionada por el escenario. Así, en relación con los dos casos presentados anteriormente si el jugador encuentra primero el nido de franco tirador puede asumir que cerca existe o existió un campamento, por lo que cabe la posibilidad de encontrar tanto enemigos, como aliados, de los que de una u otra forma podemos obtener recursos. Por otro lado, al encontrar las trampas activas dejadas por algún personaje indefinido, se puede llegar a la conclusión de que en efecto se está rodeado de enemigos, generando en el jugador un posible estado de alerta, que lo llevara a un punto de tensión hasta descubrir si existen o no dichos enemigos. Tanto si aparecen, como si no estos posibles NPCs hostiles, el jugador habrá resuelto el conflicto y regresara a un estado más tranquilo, ahora bien, de aparecer los atacantes, el punto de tensión a que se ha entrado ira en aumento hasta llegar al clímax del evento en cuyo cenit se llegará cuando el jugador derrote a los restantes NPCs que aún no haya derrotado, sea por la resistencia de estos o bien por la diferencia en habilidades. Ahora bien, al concluir la batalla sea que se allá o no muerto durante el altercado, el jugador regresara a un punto de relajación previo a entrar en combate.

Como ha señalado Bueno esto se logra porque cada área tiene algo interesante que mostrarle al jugador y que por lo tanto ínsita a que sea explorada, logrando con ello que cada escenario proporcione un conflicto el cual inicia y termina en algunas ocasiones en el mismo lugar. Es debido a todo esto que aun si la experiencia del videojuego se encuentra fragmentada todavía se puede llegar a construir una narrativa, pues como nos ha dejado ver Cuadrado este

---

conocido como “Fallout Ecuestrita” el cual incorpora dos franquicias diferentes en un solo universos, siendo estas la saga de videojuegos de Fallout y la serie de televisión de My Little Pony.

tipo de narrativa debe ser entendida como el ordenamiento selectivo del material ficticio que compone al videojuego, el cual ha sido ordenado por los intereses del jugador, por lo tanto, será este quien decida lo que será o no contado dentro del relato final. Por lo tanto, la progresión del relato depende plenamente del jugador y por tal motivo se convierten en una narrativa flexible, la cual no requiere de una linealidad tan rígida como las concebidas en la literatura o el cine. Pues la estructura del argumento narrativo queda a disposición del jugador y como ya se ha señalado, él decide lo que vale la pena ser transmitido, bajo una estructura que se forma a través de una cadena de reacciones causales, las cuales se expresan en la mayoría de los casos por medio de la oralidad. Como se ha visto en los ejemplos anteriores, muchas de las formas que toma el relato, están estimuladas directamente por los elementos que se encuentran en el paisaje, ahora bien, cuando los elementos virtuales, tiene paralelismo con objeto de la vida real, esta nueva información obtenida enriquece el acervo con el que cuenta el jugador y por lo tanto nutre al contenido de su relato narrativo.

Por otro lado, al crearse comunidades dentro de los foros de internet el juego se exterioriza hacia una frontera completamente diferente. En la que completar el relato, pasa a ser una parte de la experiencia del juego. De esta manera mientras más agentes complementarios existan en torno a un juego sean estos internos o externos, el jugador se nutrirá y dará pie a otra forma de ludonarración, la cual abordare en el capítulo tres de esta investigación. No obstante me gustaría presentar un caso particular, de lo antes expuesto para aclarar, como la influencia externa se emplean como un medio para transformar el relato ludonarrativo, para esto me adentrare en el juego de *Left 4 Dead*, un juego de desplazamiento lineal en el que la comunidad ha sacado una gran variedad de historias no oficiales en base a sus deducciones sobre los personajes, de entre los que destaco aquellos que solo se conocen por sus menciones en los grafitis ubicados en algunos puntos de guardado o bien los conocemos solamente por sus diálogos a través de las radios de rescate encontradas en algunos puntos clave del juego.

Al no existir estos personajes no tiene un avatar físico, pero esto no ha impedido que la comunidad hiciera fanarts de como en su imaginación lucen estos personajes. De esta manera cada personaje cobra vida bajo la interpretación de cada jugador y en algunos casos diseños de estos personajes se dan como validos por medio del conceso general. Otro aspecto a tener en cuenta son los elementos del entorno, como lo sería el camión que pasa a toda velocidad en uno de los escenarios, el cual pertenece al grupo de música ficticio *Midnight Riders* banda de la que hay diseños de personajes oficiales creados por los desarrolladores y que por lo tanto

existe evidencia de la apariencia real de cada uno de los músicos que conforman a la banda de rock. Si embargo como ya se ha indicado el vehículo de la banda pasa rápidamente en uno de los escenarios y es por medio de este que se deduce que los miembros que conformaban al grupo siguen vivos, aunque nunca se muestra quien conduce en realidad el camión, pues la escena solo dura una fracción de segundos y el vehículo pasa a la distancia, además de que las ventanas están polarizadas impidiendo ver el interior del camión.

Esta capacidad interactiva e inmersiva del videojuego será una “[...] cualidad que lo distancia de las nociones de la narrativa audiovisual tradicional. En este sentido, mientras la narrativa audiovisual se centra en describir [...] y relatar [...] el videojuego se centra mucho más en el carácter ergódico (el poder hacer) y relega a una segunda instancia el marco puramente descriptivo” (Cuadrado;2020;13). De esta forma la función esencial del juego no solo es la de describir estos espacios, sino que permite la interacción con los mismos, creando de esta manera un vínculo con el entorno, del que pueden surgir una pluralidad de ideas, las cuales involucran al jugador de tal manera que se vuelve un agente activo del juego, quien otorga verosimilitud a los acontecimientos que ocurren en cada escenario. Por su parte el escenario también puede ser entendido como un agente complementario de las acciones del jugador, pues este permite la apropiación del espacio por medio del “[...] fluir de actividades [integradas al] movimiento del cuerpo en un espacio-tiempo (Giddens;2015;81). El cual toma en cuenta no solo a los objetos que conforman el espacio, sino que también tiene como parte del escenario al mismo jugador, que pasa a ser tanto objeto, como sujeto mientras se encuentra representado por un avatar en el espacio virtual y cuyo cuerpo ilusorio se integra a las actividades propuestas al interior del juego.

Para Giddens el individuo solo puede agenciarse de un espacio y de las normas de este, al encontrarse en constante movimiento, por tal motivo, el individuo debe estar moviéndose abiertamente por el mismo, aun si el cuerpo se encuentra en reposo, para el autor serán los ojos o la cabeza los que tomarán la función de generar el movimiento activo, al percibir el lugar sin necesidad del desplazamiento físico. Será a partir del sentido del a vista que el sujeto podrá apropiarse del entorno al percibir sus características y será por medio de su avatar que podrá intervenir en el espacio virtual. “La percepción, en consecuencia, nace de una continuidad espacial y temporal, organizada como tal de manera activa por el que percibe (Giddens; 2015; 82). El autor nos deja ver que sin importar la velocidad del movimiento o la ausencia de este nos encontramos constantemente percibiendo y reconociendo el entorno, lo que nos permite organizarlo según vayan apareciendo los elementos frente a nosotros. Ciertamente un andar

más pausado y cuya finalidad sea la contemplación nos permitirá ser mucho más consciente de los detalles del entorno, por lo que si nuestra intención es contemplar entonces cada acción que realicemos conllevará una mayor cantidad de elementos captados del entorno. Esto le permitirá al jugador una mayor apropiación del espacio, dándole un mejor entendimiento de este. Desde la perspectiva de Giddens sin importar a la velocidad que nos desplazemos o si el fin es contemplar el entorno a detalle o no, siempre habrá una estimulación por parte del escenario por el cual se desplaza el jugador.

Al centrarnos en el carácter práctico de las acciones perceptuales, que nos ofrece el entorno podemos asumir condiciones inadvertidas de la acción, que involucran a la percepción de los elementos del escenario, aun si son mirados por el rabillo del ojo. La estimulación sería mayor, si se tomara el tiempo para contemplarlos. Por otro lado, el video jugador tiene la posibilidad de acelerar y desacelerar su marcha tanto como desee e inclusive puede retornar al mismo espacio tantas veces como haga falta, permitiéndose con ello realizar una acción de visualización más aguda. Regresando al ejemplo del francotirador, al realizar la lectura desde lo encontrado, la mente asume una postura y posteriormente el jugador comanda al avatar para que se aliste para cualquier enfrentamiento, el jugador se pondrá expectante ante cualquier posibilidad de ser atacado y esto influirá en las circunstancias internas del juego. Si el jugador entrara desde otro punto a esta área su lectura del lugar será diferente y sus acciones a realizar de igual forma operaran en otro sentido. Por otro lado, una vez que se ha despejado el lugar y partiendo de si el jugador a construido o no una base de operaciones en aquel lugar, su percepción de este espacio cambiara.

A partir de aquí es posible entender el papel tan importante que tiene el escenario dentro de los videojuegos, el cual no solo permite delimitar el área de trabajo de los diseñadores y programadores, sino que al mismo tiempo sirve para establecer las normas de conducta, así como las leyes físicas del universo que se ha construido. Jugando un papel importante en la narrativa que será creada posteriormente, narrativa por medio de la cual las vivencias del jugador serán expresadas a manera del relato ludonarrativo. En suma, desde los primeros videojuegos los diseñadores ya tomaban en cuenta al escenario del juego como un personaje más cuya intervención es crucial para establecer los parámetros emocionales del jugador, por lo que, desde aquel marco de la pantalla que creaba la ilusión de un abismo desconocido, hasta los complejos escenarios de los juegos modernos, estos siempre han tendido una gran relevancia para establecer las bases de los mundos que contendrían. Debido a esto podemos entender a los videojuegos como una puesta en escena similar a la que se ven el teatro, una en la que el actor

de cada escena es el jugador quien queda sumergido en la ilusión del mundo interno del videojuego a través de un avatar, mientras el cuerpo real es separado del mundo de ensueño por una pantalla.

### **El escenario como sistema social**

Si bien no todos los juegos requieren escenarios complejos para despertar un interés y permitir que el jugador se adentre a ellos. Existen algunos que como ya se ha señalado, llevan a la actividad lúdica a una vivencia simulada de acontecimientos realistas dentro de un mundo ilusorio, esto con el fin de lograr una inmersión más profunda. Será dentro de este tipo de juegos donde el uso y creación de los escenarios se vuelvan cada vez más complejos en la búsqueda de construir entornos mucho más creíbles dentro de los límites de sus propios universos. De esta manera aun si estos mundos llevan al jugador a planetas distantes o a entornos fantásticos, siempre se buscará un sentido coherente y lógico dentro de los escenarios. Llevando de esta manera al jugador a una puesta en escena donde él sea el protagonista de este entorno ilusorio, en el que pueda experimentar sensorialmente sensaciones similares a las vividas en la realidad, con las cuales pueda ser capaz de identificarse, sin importar al entorno social inmediato al que este pertenezca fuera de esos mundos.

Desde la perspectiva de Berléant “[l]os humanos somos criaturas extraordinarias [...] tenemos capacidades imaginativas tan convincentes que, sin darnos cuenta, fabricamos mundos para explicarlos y justificarlos” (Berléant;2010;70). Será a través del deseo de comprender estos mundos virtuales, que el jugador comenzara la acción de exploración, la cual lo vinculara con un cumulo de experiencias las cuales den sentido a los acotamientos que este viviendo al interior del mundo virtual. De esta forma se es capaz de entender la pérdida de un compañero como si de un ser querido se tratara, pues aquel personaje ha sido compañero fiel del jugador acompañándolo a largo de su travesía. Tal sentimiento es comprendido debido a que el jugador reconocer el sentimiento de la perdida, porque es posible que el jugador perdiera a un ser querido en la vida real. Por otro lado, el mismo jugador se frustra ante la derrota porque seguramente ha probado el sabor de esta en el mundo real.

Este tipo de emociones son estimuladas dentro de la virtualidad de videojuego a través de las imágenes, los sonidos ambientales y en algunos casos son reforzadas por medios de textos. Con lo cual el jugador no solo transita o explora el entorno, sino que se apropia de él, dándole al jugador la posibilidad de crear un paralelismo imaginario entre el mundo virtual y el mundo real. El videojuego de esta forma nos ofrece una escala de experiencias las cuales

variaron considerablemente de un individuo a otro con base a las experiencias previas que estos hayan tenido en el mundo real y a la manera en que estos afrontaron dichas experiencias.

Al entender que la inmersión es pasajera y que la experiencia al interior del entorno solamente es transitoria los programadores entonces deben procurar ser lo suficiente claros con sus propuestas interactivas, por lo que el juego debe ser lo suficiente claro con lo que intente lograr, para ello no basta con el uso de imágenes ya que estas solo permiten al jugador intuir sobre las dimensiones del entorno que lo rodea. Es debido a esto que toda imagen es fijada con el uso de textos que permitan darle una mayor profundidad a lo que se mira en las imágenes que tenemos frente a nosotros, de esta manera podemos encontrar en el mapa los nombres de los lugares por donde pasamos, así como se pueden encontrar dispositivos varios como notas, audios o periódicos que den una contextualización general de los acontecimientos previos.

Como ya he señalado en el apartado anterior las imágenes por si solas solo nos posicionan en un entorno geográfico e histórico, sin embargo, esto no basta para que el jugador comprenda la situación del mundo, pues este solo podrá hacer inferencias a través de lo que observa. Si bien se puede saber por los escombros y por los artículos encontrados a lo largo del mapa que hubo una guerra nuclear a gran escala, el jugador se encuentra fuera de estos acontecimientos y por lo tanto es ignorante de todo lo que ha ocurrido previo a su ingreso a dicho mundo. De esta forma al posicionarse en una sociedad viva que se encuentra restructurándose luego de la catástrofe, el jugador poco a poco comenzará no solo a encontrar elementos que le den pistas sobre el pasado distante, sino que también comprenderá la situación contemporánea por la que está pasando.

Con el fin de lograr una mayor inmersión y dar un mayor realismo a los escenarios, los programadores construyen complejos sistemas sociales en el que los NPCs son piezas clave, pues será por medio de la interacción con estos, que el jugador tendrá a su disposición otra herramienta para construir un sentimiento de pertenecía, mientras que será a través de estos NPCs que el jugador ira aprendiendo lo que está permitido y lo que no dentro de cada escenario. De esta forma los paisajes involucran al jugador como una forma realista de cada escenario, mientras que los NPCs involucran al jugador desde una perspectiva realista de las interacciones humanas. Por lo tanto, también son necesarias este tipo de interacciones sociales, las cuales tiene la función de maximizar la experiencia sensorial del jugador, llevándolo a una inmersión más profunda.

De esta manera los NPCs como personajes artificiales simulan ser formas de vidas realistas, que logran dar la ilusión de un mundo cambiante y vivo. Por otro lado, también existen juegos en los que uno puede interactuar con los avatares de otros jugadores, ahora bien, en ambos casos estas interacciones se vuelven una experiencia “[...] relevante para la dinámica interactiva del cuerpo-imagen virtual” (Diodato;2011;150). De la misma forma en que es importante la interacción con el cuerpo virtual de los objetos inmóviles, también lo es la relación que surge de la interacción con los cuerpos de los NPCs y/o con la de los avatares de los otros jugadores. Los cuales pasan a formar parte de los escenarios previamente establecidos como ya he señalado, el jugador pasa a ser un sujeto-objeto en la medida que es representado por un avatar.

Por lo tanto, la ecología cultural denota un contexto ambiental global en el que cada uno de sus constituyentes, ya sean orgánicos, inorgánicos o sociales, es interdependiente y está interrelacionado con los demás. Y cada factor, en reciprocidad omnipresente, contribuye a un equilibrio continuo que promueve el bienestar de los organismos participantes. (Berléant;2010;122)

En el caso de Fallout 76 al ser un MMORPG este entorno cultural se enriquece con la presencia de otros jugadores cuyas acciones tiene la capacidad no solo de afectar al entorno, si no de alterar la progresión de los otros jugadores con los que se comparte el servidor. De esta forma nos podemos encontrar a lo largo del mapa campamentos base de los otros jugadores, cada uno adornado y elaborado bajo los gustos de cada uno de estos, los cuales otorgan una ambientación diferente por donde uno va transitando, esta transformación del paisaje convierte lo que sería un mundo posnuclear en un colorido recorrido de viviendas personalizadas. Ahora bien, estos encuentros no son frecuentes, pero son factibles si el jugador se da la oportunidad de buscar dichas estructuras y recorrer el mapa lentamente.

Por otro lado, el juego goza de un amplio folclor propio, pues no solo se cuentan las razones históricas por las cuales el mundo ha colapsado, sino que también se explican múltiples acontecimientos individuales que se entrelazan para crear una narrativa amplia de sucesos que ponen en contexto cada zona del mapa. De igual manera se emplean mitos y relatos existentes en el mundo real, con lo cual se nutre mucho más el universo previamente creado virtualmente, al mismo tiempo que el jugador se sitúa no solo geográficamente, sino que también culturalmente por medio de estas referencias externas.

De esta manera el jugador se encuentra deambulando dentro de entornos decorados con motivos propios de las festividades de Halloween lo que nos permite deducir que el mundo colapso en el mes de octubre, tras recorrer los lugares adecuados entonces se puede completar el rompecabezas revelando que el fin de la sociedad se efectuó el 23 de octubre de 2077. Por otro lado, este antecedente se nutre y amplía con una vasta mitología construida en torno a leyendas de la Apalacha meridional,

basada en los críptidos más representativos de la zona como el hombre polilla (Mothman), los wendigos, el monstruo de Grafton, el Snallygaster, entre otros mitos propios de la región. Todo este acervo cultural ayuda a generar un entorno más dinámico, así como entretenido, que al mismo tiempo también motiva a la exploración del mapa. En este sentido algunas transmisiones de radio presentan a estos críptidos bajo la aparición de diferentes monstruos que pueden ser fácilmente reconocidos por aquellos que conozcan previamente sobre dichas criaturas, las cuales son traídas a la vida bajo la premisa de ser mutaciones radiactivas a las que los nuevos pobladores han nombrado, haciendo alusión a los monstruos de las viejas leyendas de antes de la guerra.

De esta forma el jugador podrá por ejemplo toparse con un culto que adora al hombre polilla y a quien se le realizan rituales de sacrificio a lo largo de los Apalaches. Ahora bien, esta criatura difiere a la descripción de los mitos en la vida real, pues en lugar de ser un hombre con características de una polilla, en el juego se nos presenta a una polilla que ha mutado hasta alcanzar un gran tamaño. Sin embargo, pese a esta diferencia, lo que cabe a destacar es que cada que el jugador entra a una de estas áreas el entorno será decorado con tótems y altares que simulan la forma de una gran polilla, la cual está elaborada a partir de huesos entretreídos con ramas y telas. Otro elemento común que será encontrado en los espacios dominados por este culto serán los grafitis y dibujos, los cuales estarán plasmados por todo el mapa, muchos de los cuales serán tachados, por las bandas rivales que pondrán sobre estos sus propias marcas. De estas imágenes se puede inferir que existe una lucha territorial por la zona en concreto, lo cual pondrá en alerta al jugador, al reconocer que el área por la cual transita es un lugar que está en disputa tanto por los cultistas, así como por los saqueadores u otras facciones.

Para resaltar y hacer mucho más realista la ilusión de conflicto, podemos ver a diversos NPCs interactuando entre ellos, de esta forma el jugador se encontrará con osos que se encuentran cazando venados, los cuales luego de haber sido asesinados por dichos animales, quedaran despojados de la piel y la carne, simulando con esto la ilusión de haber sido comidos por los depredadores. Este tipo de interacciones incluye a las diferentes facciones que se pueden encontrar a lo largo del mapa, las cuales estarán peleando entre ellas cuando un NPC se cruce en el camino de otro NPC del bando opuesto, lo mismo acontece con los animales salvajes como ya he señalado. Todas estas interacciones suelen ser independientes a la interacción, intervención o manipulación del jugador. Ya que en el caso de Fallout 76 estos NPCs suelen moverse libremente por el mapa, con patrones aleatorios que los llevan a desplazarse con cierta ilusión de libertad. Con esto los desarrolladores buscan dar un efecto de cotidianidad y rutina, similar a como cualquier persona responde a su rutina cotidiana en el mundo real, por lo que esta programación de patrones aleatorios busca que el jugador se sienta anclado a la realidad que propone el mundo del videojuego, mientras se le estimula, para que encuentre paralelismos con sus experiencias del mundo real.

Al generar las interacciones tanto entre NPCs, como entre jugadores los nuevos videojuegos buscan llevar al jugador a una experiencia sensorial, que de la ilusión de la rutina cotidiana. En la que el jugador puede vivir una cotidianidad desde la comodidad de su casa, sin la necesidad de abandonar el mundo real. En este contexto el jugador se encontrará explorando no solo el mundo como escenario de un mundo postapocalíptico, sino que también estará explorando las posibles relaciones que surjan de la interacción con otros jugadores o con los NPCs, permitiéndole por medio de estas relaciones ilusorias vivir una aventura, la cual ira más allá de la aventura del héroe clásico. En este sentido será el jugador quien decida si se convertirá en un héroe, un villano, un antihéroe o simplemente será un espectador que solo busca sobrevivir el día a día de un mundo devastado por la guerra.

Independientemente de rol que tome el jugador, el juego buscara involucrarlo tanto visual, como auditivamente, así como textualmente en cada espacio que explore, logrando con ello que simple se encuentre estimulado sensorial y personalmente, involucrándolo lentamente en la reconstrucción de un relato basado en sus propias experiencias. Al involucra al jugador por medio de las imágenes y el texto se le alienta a seguir buscando los registros que den fe de los acontecimientos sucedidos previos a su llegada al universo virtual, esta búsqueda le permitirá socializar con otros jugadores, así como con los NPCs. Al jugador se le induce a explorar dándole fragmentos de información o bien por la necesidad de encontrar suministros que le ayuden a sobrevivir, pues en juegos como *Fallout 76* el jugador requiere de comer y beber para seguir activo, bajo esta premisa se crea un ciclo en el que constantemente sin importar la postura que uno tome siempre se estará motivado a explorar el área circundante y por ende se entrara en contacto con NPCs o jugadores que se encuentren por el entorno inmediato. De esta forma en los juegos modernos:

[...] podemos encontrar algunos pasos que ha puesto nuevos modos de percibir e interactuar con el espacio. Esto son, por un lado, las posibilidades de acción casi ilimitadas de juegos como *GTA San Andres* (2004) que rompen con la linealidad espacio-temporal que en muchos casos guiaba la exploración y la consecuencia de los objetivos y, por otro, [genera] la posibilidad de intervenir en el espacio que se da en los mundos persistentes multiusuarios como *Minecraft* (2011) o *Second Life* (2003) (Cabañas;2013;69).

Los juegos de los que habla Cabañas son considerados como pioneros en la industria de los videojuegos, ya que le otorgaron profundidad a los escenarios al mismo tiempo que estos adquieren las características de una habitación en la cual el jugador puede desplazarse en tres dimensiones, logrando con ello la ilusión de encontrarse en un espacio mucho más amplio por

el cual desplazarse libremente. Esta característica es una cualidad que los diferencia de juegos de plataforma o de desplazamiento lineal en los cuales existe un camino previamente fijado del cual el jugador no puede salirse. De esta manera al jugador se le otorgan una serie de misiones que debe ir completando, pero que no lo restringen, debido a esto la necesidad de concluir el objetivo central dado por la propuesta argumentativa del juego queda sujeta a un segundo plano, con lo cual se crea en cierta forma una experiencia más cotidiana en el que el objetivo base se centra en la exploración y la búsqueda, además de que se fomenta con esta modalidad la construcción de relaciones tanto con los NPCs, como con otros usuarios si el juego tiene la opción de ser multijugador.

Un ejemplo más en concreto que se puede dar para aclarar lo anterior sería en el caso de Fallout 4 y Fallout 76, en el que se tiene la posibilidad de obtener compañeros NPCs que cuidaran los asentamientos o campamentos que el jugador vaya construyendo. Ahora bien, a través de algunos de estos NPCs existe la posibilidad de generar la ilusión de formar relaciones románticas con el fin de obtener ciertos beneficios. Debido a esto se pueden generar las siguientes situaciones, por ejemplo, por medio de esta alternativa el jugador cree una simulación en la que se construye un hogar recreando virtualmente el juego de la “casita”, dándole prioridad a la apariencia estética de su hogar en lugar de a la misión principal. De esta manera un jugador podrá si lo desea iniciar una vida hogareña con su avatar y su compañero NPCs simulando incluso de manera muy sutil que ambos mantienen relaciones íntimas, por otro lado en el caso de Fallout 76 se otorga la oportunidad de cumplir misiones secundarias para estos personajes las cuales ofrecen ciertos premios tras completarlas, sin embargo existe la posibilidad de que muchos jugadores realicen dichas tareas con la finalidad de simular la vida en pareja en un mundo postapocalíptico

En este sentido Fallout 76 es un juego en el que bajo un contexto postapocalíptico el jugador tiene la posibilidad de crear una vida en paralelo, donde el objetivo no es solo el enfrentamiento a punta de pistola entre grupos rivales, sino que también se fomentan actividades secundarias que por medio de los diferentes agentes parasitarios van creando un mundo activo y en constante cambio, de esta forma el juego se nutre y genera un mundo con su propia cultura. En este sentido las temáticas de aventura, la exploración, la recolección y gestión de recursos, así como la defensa y lucha, se fusionan con muchas otras actividades diversas, las cuales le permitirían a cada jugador generar su propia ludonarrativa. En la que cada decisión lo lleve a una dirección completamente diferente a la de cualquier otro jugador y por lo tanto se genere en cada una de ellas una experiencia completamente diferente. Ahora

bien, la posibilidad de interactuar con otros jugadores también abre otra gama de posibilidades, pues se pueden crear grupos que trabajen de manera cooperativa para crear zonas seguras, cumplir misiones o simplemente crear campamentos que al ser fusionados recreen pequeños pueblos virtuales.

[...A]l permitir construir espacios virtuales compartidos y permanentes, [se crea] un espacio que existe y muta independientemente de nuestra participación en él (como sujetos individuales), pero cuya existencia y evolución dependen completamente de la existencia de un sujeto [...] es decir, dependen de que existan sujetos que intervengan en ellos. Este tipo de videojuegos traspasan la metáfora del espacio como espacio explorable y la transforman en una metáfora del espacio como espacio generable, abriendo la reflexión sobre la influencia del jugador en las características arquitectónicas y espaciales de los mundos virtuales (Cabañes;2013;70).

Cabañes señala que este espacio que pareciera ser autónomos e independiente a nosotros, en realidad requiere de la intervención del ser humano, pues aun cuando las formas de vida artificial que circulan libremente por el mapa se relacionen mutuamente por medio de procesos aleatorios, es esencial la intervención de un jugador, solo de esta forma el espacio virtual que se tiene frente a los jugadores podrá ser considerado un juego inmersivo. De lo contrario el escenario sería solo un programa de simulación virtual, por lo tanto, serán los jugadores quienes doten de sentido a las imágenes presentadas en cada escenario y den un sentido a los sistemas sociales creados al interior de estos mundos. De esta manera los agentes parasitarios serán solo los procesos que detonen y estimulen la exploración a través de los múltiples espacios que se tienen por descubrir.

Carrillo concuerda con Cabañes al señalar que será “[...] el jugador [quien] analiza el estado del juego, lo modifica a través de sus acciones y obtiene un resultado que no es más que otro estado” (Carrillo;2013;141). En este sentido, para poder determinar lo que acontece tenemos la opción de investigar y explorar el lugar que nos ofrece el escenario, sumado esto podemos recolectar información de los NPCs, permitiéndonos con ello progresar a lo largo de la partida, aun si este progreso es solo para conseguir un bono tras obtener una relación sentimental con el NPC en turno. Por otro lado, cada escenario por el que transitamos es una referencia temporal hacia el pasado de la civilización que nos ha precedido o de los acontecimientos que ha sucedido fuera de cámara, siendo a partir de los cuales el jugador procederá a crear una secuencia narrativa, la cual será “[...] entendida como una sucesión de

incidentes – y es central –, está en curso, abierta, los eventos pueden modificarse, y es el jugador quien tiene el poder de hacer[lo]” (Carrillo;2013;149).

Recapitulando toda la información tanto visualmente, como auditiva, así como aquella obtenida por medio del texto le permiten al jugador comprender el pasado y el presente del contexto que le rodea. Cada elemento que es concebido por los programadores y desarrolladores ayudan a resaltar el realismo del universo que se ha creado, de entre todos estos elementos las configuraciones sociales existentes, le permiten al jugador conectar con situaciones similares a las encontradas en la vida cotidiana. Es por ello que se incluyen en el juego sistemas que se relacionan entre sí, pues no solo hay relaciones interpersonales entre NPCs o entre jugadores, sino que también se fomenta el comercio, así como otros medios de intercambio tales como el trueque o el regalo, formas de intercambio que entendemos sin cuestionarlas ya que forman parte de la cotidianidad del jugador. Por otro lado, también existen cultos religiosos como los adoradores del hombre polilla, quienes en muchos casos han tomado control de las iglesias existentes antes del conflicto e incluso se nos da la posibilidad de ser uno de los miembros del culto al tener como aliado en nuestro campamento a uno de estos cultistas, mientras decoramos el espacio que ocupa el campamento con emblemas y símbolos del culto con lo cual se podría decir que jugamos a ser parte de este. Estos sistemas y relaciones sociales permiten establecer un mundo que tiene un claro paralelismo con los sistemas sociales de nuestro mundo real y que permiten realzar el realismo del espacio virtual.

Esta relación con el mundo real se establece también al incluir un ciclo de día y noche, así como un sistema climático propio de la región de Apalaches. Estos ciclos también permiten dotar al juego de una experiencia realista del comportamiento humano, por ejemplo, al entrar en una zona urbana de noche, se encontrar al jugador con los negocios y tiendas cerrados, similar a como sucede en el mundo real. El jugador es capaz de entender la relación entre la noche y el cierre de los negocios aun siendo esta una sociedad posapocalíptica, de igual forma existe una correlación entre el hurto y el castigo siendo este la muerte o bien ser perseguido por todos los ciudadanos hasta escapar o ser abatido. Se debe entender que “[...] los juegos no buscan una representación naturalista, si no realista, porque intentan adaptar sus escenarios a su objetivo final, la diversión; para ello, eliminan todo lo que supone un obstáculo en el dinamismo. Así, las ciudades se adaptan a las necesidades [de la ambientación] y la acción del juego” (Pérez:2012;36).

Para Carrillo este tipo de juegos son similares a la representación que realizan los niños al jugar a la casita ficción que se construye por medio de lo que los infantes conocen de las relaciones que se dan entre los adultos y sus funciones como miembros de un ambiente familiar. En este sentido “[e]l mundo real y el mundo ficticio se traslapan: el infante se mueve en el mundo real, pero sus movimientos tienen un sentido ficticio [...]” (Carrillo; 2013;139) entendiendo de esta forma, como el niño puede beber de una taza vacía, o cocinar un pedazo de carne usando cualquier objeto a su alcance que de sentido a la representación de dicho insumo. Tanto en este tipo de juego, como en los juegos virtuales al jugador se le proporcionan una serie de elementos, que dotan de sentido a sus acciones lúdicas, acentuando como se ha dicho el realismo de la representación tanto de las acciones como de los objetos empleados para realizarlas, manteniendo en todo momento la autenticidad del mundo virtual.

Por lo tanto, mientras más elementos en común existan con el mundo real más nutritiva será la experiencia recreada, por eso es importante nutrir al juego con sistemas socioculturales que sean fácilmente identificables y que generen un sentido de coherencia. Debido a esto los desarrolladores se permiten incluir cualquier elemento que consideren necesario para establecer una estructura sociocultural interna, la cual permitirá que los jugadores se relacionen entre sí, al mismo tiempo que se crea la ilusión de una relación con los NPCs. La interacción entre jugadores es importante, pues es otra forma de generar un sistema social, por ejemplo un jugador novato puede encontrarse con un jugador veterano y recibir de este un obsequio o bien proponerle comerciar, en cualquier caso es probable que tal estímulo lo motive a explorar el mapa en busca de otros jugadores con los cuales poder intercambiar objetos, al mismo tiempo al volverse un veterano este tendrá la posibilidad de imitar las mismas acciones de solidaridad que recibió al ser un novato, lo mismo aplica si el jugador recibe agresiones constantes. Independientemente de esto se crea un sentido de comunidad ya sea una que sea pacífica y solidaria o bien una comunidad agresiva.

Este tipo de interacciones son aquellas que aceleran el proceso de inmersión dentro del universo que se explora, como se ha dicho se pueden completar misiones con la única finalidad de obtener el bono por relacionarse con el NPC que se ha escogido para formar una relación sentimental, o bien que se busque la cercanía con jugadores a quien se les conocen o no en el mundo real para formar dicha relación cooperativa. Así habrá jugadores que al igual que los infantes presentados por Carrillo deseen jugar a la casita de manera virtual, poniendo los esfuerzos en mantener protegido su hogar al mismo tiempo que se buscan suministros a lo largo del mapa, mientras que otros buscaran ser saqueadores del camino que casen a otros jugadores.

La ilusión como se ha señalado queda amplificadas, al permitirle al jugador adoptar un personaje al interior del juego, personaje que se ve representado por el avatar previamente confeccionado.

Pérez señala que aun si la acción no se lleva completamente en una zona conurbada, las posibilidades que tiene las urbes de generar un contexto social más rico se deben a que estas en la realidad se les ha visto tradicionalmente como un lugar de posibilidades infinitas, cosmopolitas y llenos de diversidad, por ello tanto en Fallout 76, como en Fallout 4 la urbe tiene un factor importante. De esta manera en el caso de los Apalaches, tenemos varias zonas urbanas que coinciden con lugares del mundo real tales como Charleston, Mount Blair, Welch, Beckley entre otros pueblos y ciudades de la zona. Por el contrario, en Fallout 4 nos movemos dentro y fuera de los límites de la ciudad de Boston. Estos escenarios estimulan la imaginación y la idea de los encuentros casuales, propios de las grandes ciudades del mundo real con las cuales estos escenarios han sido creados.

Un punto a favor de usar espacios urbanos en los juegos es que estos generan un laberinto que simula a las mazmorras clásicas de los juegos de calabozos y dragones, perderse por las angostas calles mientras se sortean múltiples obstáculos, genera un punto de tensión en el jugador. La ciudad pasa a ser más que una escenografía y se transforma en un personaje, el cual engulle a quien lo recorre y lo somete a las tensiones propias de un mundo postapocalíptico. Siendo los espacios urbanos uno de estos entornos más empleados en la industria del videojuego moderno, desde la perspectiva de Bueno

[...] hay varios videojuegos en los que el entorno actúa como un protagonista silencioso. Esto sucede cuando se consigue de dotar al escenario con un gran nivel de detalle, haciendo parecer a los entornos vivos y reales. Un claro ejemplo son los desarrollados por la compañía Rockstars Games, destacando títulos como GTVA y Red Redemption, en los que las ciudades parecen vivas y los paisajes o entornos están muy bien logrados (Bueno;2018;66).

Es debido a esto que se debe tener a consideración, tanto el espacio geográfico como las dinámicas de los sistemas sociales, pues serán todos estos elementos los que conduzcan al jugador a una inmersión dentro de la virtualidad. Con todo lo anterior el jugador tiene los elementos necesarios para adentrarse a un entorno que le es desconocidos y el cual lo alienta a ser explorado trasmitiéndole por medio de las ilusiones del videojuego una serie de experiencias que se transforman en sensaciones y emociones reales. Es debido a esto que los diseñadores al elaborar un escenario tienen la responsabilidad de describir de manera detallada “[...] las emociones y sensaciones que [quieren] transmitir a los jugadores [...]”

(Bueno;2018;28). Por lo que antes de elaborar el diseño de los escenarios estos deben ser claramente detallados en lo que desean expresar por medio de sus imágenes.

Con la finalidad de recrear escenarios mucho más fieles a la realidad “[m]uchos artistas de escenarios ... utilizan la edición de fotografía mediante pintura digital o el uso de modelados 3D [...]” (Plasencia;2018;10) para definir de esta manera con mayor detalle la singularidades de cada estructura, llevando a los escenarios a un realismo mucho más próximo al de las estructuras u objetos auténticos. Por otro lado, es prudente considerar que, dentro de estas estructuras, la premisa del sistema social y del relato histórico son elementos importantes que permiten contextualizar al jugador, al mismo tiempo que se le permite anclar a la imagen a un tiempo y espacio en específico, de esta manera se establecen los límites geográficos, sociales y temporales. Como refiere Bueno señala que no solo se trata de diseñar personajes, criaturas y escenarios, sino que también será importante añadir elementos que hagan mucho más completo y creíble el mundo virtual.

[Al] definir la política que habría en [...el] mundo, sus razas, sus lenguajes o formas de comunicarse, los conflictos existentes, las reglas físicas o mágicas, las armas y los vehículos, etc. Todas las especificaciones adicionales darán una mayor profundidad [al...] videojuego y será mucho más atractivo para los jugadores (Bueno;2018;55).

Como veremos en capítulos más adelante, es posible que un videojuego no cuente una historia, con una secuencia y estructura similar a como lo haría una novela o una película. Pero sin duda contienen elementos textuales que definen tanto el pasado como el presente en el que el jugador se desplaza. El mundo como señala Bueno no está vacío, existen razas, lenguajes, hay conflictos que son solucionados por medio de la fuerza o las negociaciones, el antes y después a las acciones del jugador le permiten desarrollar un relato, que como se ha mencionado puede consolidarse en una narrativa literaria por medio de los foros o los fanfics, así se da la posibilidad de que queden registrados en papel o de manera digital los cambios que se han realizado en el universo del juego.

### **La ilusión del mundo virtual y del espacio urbano como espacios vivos.**

En esta investigación se han considerado como punto focal de las relaciones antes mencionadas los espacios urbanos, ya que estos lugares le permiten al jugador dentro del videojuego ser consciente de que se forma parte de una sociedad, ubicándolo en un espacio fácilmente reconocible, aun si el juego es un mundo de fantasía medieval o bien se trata de un espacio futurista, la ciudad como marco de referencia será siempre fácilmente identificada. Este espacio

como se ha señalado se refuerza como espacio geográfico, por medio de las interacciones socioculturales que se manifiestan en los textos y las imágenes que el jugador se va encontrando, se genera con ello entonces “[...] un territorio infográfico [en el que el jugador puede] vivir dentro de una imagen, sin tener la impresión de que esta dentro de una imagen, y viajar así en la inmovilidad” (Gubern;2007;166). El jugador es consciente de su inmovilidad, pero al mismo tiempo se genera la ilusión de desplazamiento, el por medio de su avatar se manifiesta al interior de la imagen, pero eso no es todo, sino que él tiene la posibilidad de cambiar estas imágenes, al manipular su propio entorno, al mismo tiempo que el recorrido del jugador queda registrado a través de los logros que va desbloqueando.

El jugador es capaz de vivir dentro de esta ilusión debido a que los individuos han sido previamente entrenados para realizar tal acción fantástica, Gubern expresa que esto se debe a que todos los individuos han sido educados por “[...] la escena del teatro griego [la cual] educo la mirada para [adentrarse] a un sistema espacial organizado en un espacio tridimensional y forjo un punto de vista de un yo autónomo, el del espectador, en la cultura occidental. La RV no es más que la heredera de aquellas [...] (Gubern;2007;162) estructuras tridimensionales. En este sentido el teatro educo a los individuos para ser espectadores que se adentraban al espacio imaginario por medio de la vista, la tele y el cine han mantenido esta educación logrando hacer viajar al espectador a otros lugares sin la necesidad de que estos dejen su asiento, los adentra al interior de una casa o a las afueras de un bosque. De esta forma de manera inconsciente se entendía la relación de los espectadores con la escenografía y se creaba el imaginario de un lugar que no estaba físicamente en el espacio, más que de manera ilusoria. Ahora bien, el videojuego rompe esa frontera y convierte al espectador en un actor que es participe de la ilusión ya no como mero espectador, sino como creador de esta.

Como he señalado el cine continuo con esta ilusión de la imagen en movimiento, se podía viajar siguiendo a Indiana Jones desde Estados Unidos a Marruecos sin dejar el lugar de residencia, se era consciente del este desplazamiento al observar la figura de un avión desplazándose sobre un mapa en el que se podían observar por medio de una línea roja los lugares a los que el protagonista había tenido que llegar, para trasbordar y retomar el viaje hasta su destino final. Sin embargo, en este medio al igual que en el teatro el individuo solo era un espectador. En el teatro estábamos sujetos a un punto fijo, sujetos aun solo encuadre, con la llegada del cine sería la cámara quien nos mostraría de manera predeterminada lo que el camarógrafo apuntaba, guiando de esta manera nuestra atención a lo que debía ser contemplado. Cuando los videojuegos modernos de mundo abierto heredaron esta construcción

de los escenarios, pusieron al jugador como un intérprete más el cual por medio de un avatar, dejaba de ser un espectador convirtiéndose en un ser virtual por medio de un avatar, el cual se convierte en actor de las acciones del jugador al interior de la imagen, pues este interpreta los deseos de este. Al ser capaz el jugador de interactuar con todos los elementos del entorno, se crea un efecto que permite la inmersión por medio de la ilusión. Ilusión que se mantiene mientras el jugador se permita ser engañado y se permita adentrarse a los mundos socioculturales propuestos por el universo que conforma al videojuego.

Al centrarnos en el espacio urbano, se debe entender que estos lugares se convierten no solo en escenografías, sino en escenarios complejos dentro de los cuales los jugadores generan un paralelismo con la realidad, el cual se ve reforzado por aquello previamente conocido en el mundo real. Al mismo tiempo se vuelven lugares de conflicto y tensión, ya que las calles generan ese sentido laberíntico que desorienta a quien se adentra a estos espacios sin conocerlos previamente. La ciudad es tanto un entorno de oportunidades, como un espacio de conflicto, en si es un lugar que tiene la capacidad de generar confusión en el recién llegado. Este uso del laberinto urbano no es propio solo de los juegos de mundo abierto, sagas como la de Tom Raider, logran una perspectiva laberíntica al presentar una serie de retos, que complican el desplazamiento lineal del personaje, de esta manera se construyen imágenes laberínticas que siguen generando en el jugador un sentimiento laberíntico aun dentro de un desplazamiento lineal. Esto aplica incluso en juegos como el de *Super Mario Bros*, ya que como señala Gubern estos espacios pese a ser en línea recta, tiene elementos que obstaculizan el viaje y por lo tanto se oponen al camino recto y sin complicaciones, además cada movimiento, cada alternativa explora una posibilidad diferente para completar el nivel sin morir o en el menor tiempo posible.

Los mundos virtuales son, en efecto, laberintos formales y no materiales. El laberinto se opone al camino recto, expedito y obvio, pues es engañoso y disimulo en sus itinerarios [...] bajo su apariencia de imagen-escena envolvente, esconde un laberinto, que propone al cuerpo del operador, con cada movimiento, nuevas experiencias espaciales. Pues cada iniciativa del operador no es más que una exploración de una rama de un sistema informático absorbente, con diversas ramificaciones [...] la RV ha trasladado esta estructura laberíntica al campo de la sensorialidad y de la aventura topográfica. (Gubern;2007;174)

Con respecto a los mundos abiertos al ser espacios ilusorios, que además gozan de un amplio e ilimitado espacio dentro del mundo virtual, estos tienen la capacidad de mantener entornos que al ser explorados tengan la capacidad de mantener y revelar tantos misterios como les sea

posible integrar al escenario, esto se compara a explorar espacios desconocidos en la vida real. Por ejemplo, en el caso de *Fallout 76* al intentar transitar de una ubicación a otra uno puede terminar perdiéndose en las montañas de los Apalaches, siendo esto posible por la topografía de la zona montañosa del área circundante, la cual impide atravesar en línea recta el mapa.

De esta manera el jugador se puede topar con precipicios, montañas, ríos o lagos que le forzarán a realizar rodeos para superar dichos obstáculos, provocando de esta manera que se desvíe del camino recto, al mismo tiempo se verá tentado a recorrer espacios inexplorados o llamativos que se vaya encontrando conforme avanza en su camino. Precisamente son estas situaciones las que le permiten al jugador encontrar cosas como un conjunto de maniqués en medio del bosque, los cuales podrían pasar por esculturas modernas, en las que dos de ellos están desnudas y dos vestidas, que además si el jugador se toma la molestia de investigar tendrá la posibilidad de encontrar una nota de la artista, la cual presenta una dedicatoria de su obra para los humanos por venir. En este sentido es el mapa el que establece de estructura y estabilidad a los espacios, pues este le permite al jugador ubicarse dentro del laberinto.

Por otro lado, la ciudad como espacio tiene la capacidad de anclar al jugador no solo dentro del contexto social de la ambientación del juego, sino que también lo ancla geográficamente a un entorno determinado. En este sentido el jugador entra a un laberinto construido por las ciudades y los espacios que la rodean, un laberinto que indistintamente de su complejidad estimula a que el jugador lo explore y no para buscar una salida, sino para seguir adentrándose en el espacio conferido virtualmente.

Ahora bien, antes de proseguir, debo aclarar que, si bien se entiende como ciudad a un espacio habitado por miles de habitantes y en el cual existen infraestructuras de todo tipo, en el videojuego el concepto puede ser adaptable, por lo que, si tomamos como ejemplo el caso de la saga de *Fallout*, podemos entender que las nuevas ciudades tengan alrededor de 50 habitantes debido a que la población humana ha disminuido significativamente por la guerra nuclear. Por otro lado, muchos de estos espacios urbanos están insertados en las ruinas de las grandes ciudades como en el caso de *Fallout 4*, juego en el que la ciudad más grande *Diamond City* se encuentra insertada al interior de la antigua ciudad de Boston. Entonces la vieja ciudad de Boston se convierte en un laberinto en cuyo centro, encontraremos la antes mencionada *ciudad*, para Gubern la antigua ciudad de Boston se convierte en un claro laberinto compuesto de enemigos, calles bloqueadas ya sea por escombros o por saqueadores, entrar o salir de ella puede ser bastante complicado aun haciendo uso de un mapa, generando en este espacio un

punto de tensión constante del que el jugador desea salir, pero al que debe adentrarse para tener acceso a los beneficios de la nueva ciudad.

Con respecto a esto Carrillo señala que será esta integración con el espacio lo que nos aleja de las experiencias previas del teatro y el cine, medios que educaron a los individuos para entender la forma del espacio escénico, pero estos ya han pasado la estafeta a la siguiente generación de entretenimiento inmersivo, en donde los individuos ya no solo somos simples espectadores. “Podemos decir que la ilusión de participación es la ilusión de estar teniendo o estar sufriendo una experiencia, mientras que la ilusión de estar observando algo también es una ilusión de estar teniendo una experiencia, más una muy particular [...]” (Carrillo;2013:404) en la que a pesar de no estar presentes sobre el escenario o dentro de la película, somos capaces de sentir una estimulo por parte de lo que observamos.

Desde la perspectiva de Gubern estos mundos ilusorios parecieran haber sido inventados, para servir no solo como espacios lúdicos, sino también como representaciones ilusorias de un mundo fantástico, similar al que ha recorrido Alicia en el libro de *Alicia a través del espejo*. En este sentido el jugador penetra “[...] en una realidad alternativa que parece poseer todos los atributos de la realidad objetiva y verdadera” (Gubern;2007;155). En este sentido el jugador es transportado a un espacio sin “[...] conocerlos y [sin] saber cómo manejar[se] en ellos para poder seguir avanzando. [Donde e]ste proceso de exploración y apropiación del espacio urbano [...]” (Pérez;2012;47) es necesario para transitar por el laberintico conjunto de las imágenes.

Carrillo en este sentido señala que el videojuego es una compleja entidad que integra a la imagen y al juego en una secuencia lógica en la que es difícil determinar donde inicia y termina el otro. No obstante, será necesario desde la perspectiva de López que estos elementos impliquen relaciones que creen una conexión lógica a las cual el jugador pueda darle un significado. Lo cual sucede cuando la experiencia entre el jugador y las imágenes, las cuales generan un campo de interacciones “[...] de suma importancia ya que ellas son las que producen los objetos, el espacio, el tiempo y el contexto” (López;2013;14). En otras palabras, se es consciente del tiempo espacio al interactuar con los objetos y con los NPCs, que por medio de sus textos fijan al jugador dentro de un contexto sociocultural de su mundo virtual.

Como se ha señalado anteriormente el mundo puede existir independientemente del jugador, está programado de tal manera que existen incluso sin jugadores, además como se ha mencionado antes en el interior de estos mundos siguen dándose interacciones entre los NPCs,

las cuales se activan sin la intervención directa del jugador, pero sin el jugador que explore las ciudades, los caminos y los espacios, no podemos hablar de un entorno interactivo y mucho menos de un espacio realista. Entendiendo esta realidad como el cumulo total de elementos que se han incorporado en el espacio del juego, pues pese a que los NPCs tiene una programación que les permite moverse aleatoriamente por el espacio interactuando entre ellos, estos no tienen la capacidad para recoger la información que dota de contexto al mundo del juego, estas inteligencias artificiales, aunque parezca obvio son ajenas a su propio contexto y por tal motivo son ajenas al paso del tiempo. Por lo tanto, sin el jugador estos espacios se transforman en cinemáticas que simulan un espacio en concreto y del que se puede obtener una inmersión, pero sin interacción directa sobre el entorno.

Es el jugador quien desde fuera y tomando control de un avatar comenzara a reconstruir la historia previa a su llegada al mundo, es quien sabe por la información dispersa el año en que las bombas cayeron, será el jugador quien descubra en cierta instalación escondida en las montañas los daños medioambientales provocados por los embarques de desechos radiactivos que nunca fueron recogidos debido a la pérdida de la infraestructura. Será el jugador quien encuentre la salida dentro de este laberinto de información e imágenes, reconstruyendo el pasado por medio de los datos recopilados, por medio de la exploración de cada una de las áreas del mapa.

Ahora bien, dentro de esta ilusión el papel que interpreta el jugador “[c]omo actor [...] está dividido en dos espacios separados pero entrelazados. El primero es el espacio real en el cual acciona, el segundo es el espacio ilusorio generado por la pantalla” (Carrillo;2013;421). No obstante, no es necesario conocer las leyendas o los antecedentes del mundo real para poder comprender lo que acontece en el mundo del videojuego, como se ha señalado los referentes y paralelismos con la realidad solo son los necesarios para que el jugador conozca las mecánicas internas y pueda relacionarlas con elementos externos al juego. Como señala Carrillo el jugador estará constantemente entre dos espacios el real y el virtual, es por ello por lo que el jugador debe ser consciente de los límites del espacio ilusorio.

Debido a esto podemos entender que el jugador se encuentra entre el mundo de lo real y el mundo ilusorio de lo virtual, lo que genera una “[...] experiencia no habitual que es el encuentro entre la memoria orgánica y la memoria informática, tiempos heterogéneos de memorias que se superponen, entre la cotidianidad orgánica y [la cotidianidad] digital, campo en el que lo virtual esta literalmente puesto en relación circular con lo actual [...]

(Diodato;2011;152) permitiendo generar recuerdos de lo vivido al interior del juego. En este sentido es el cuerpo externo es el que retiene las experiencias vividas al interior del juego por la manifestación ilusoria de su avatar. Diodato señala que los cuerpos tanto orgánicos, como digitales tiene la capacidad de subsistir en paralelo debido a la posibilidad de la interactividad entre ambos, la cual se genera a través de los mandos que controlan al avatar y además también es consecuencia del realismo de los cuerpos solidos que se presenta en el mundo ilusorio, tanto si estos son cuerpos inertes o móviles.

De esta manera, una ilusión estética tiene al menos 5 elementos o factores: (1) la situación sensorial o estímulo que la fundamente; (2) la calidad figurativa o realismo de la situación sensorial; (3) su contenido semántico [...]; (4) la actitud estética, es, aceptar (pensar) que P sin creer que P, y finalmente (5) la intensidad de la actitud. Obviamente el factor (2) afecta al factor (5) en proporción directa (Carrillo;2013;408).

Con lo anterior se puede entender que, si bien el jugador no es capaz de sentir la lluvia que cae sobre él, el programador hará uso de los brillos y de las luces para crear un ambiente que, de la ilusión de una escena lluviosa, en la cual el jugador pueda ser capaz de ver un cielo nublado e interpretar que al interior del juego está lloviendo. Este resultado se refuerza al hacer uso del sonido de la lluvia estimulando con ello el recuerdo de dicho sonido en la mente del jugador y por medio de esto se podrá tener un estímulo sensorial de la lluvia sin sentirla en la piel. En este punto el jugador tiene la capacidad de aceptar pensar que la lluvia es real en el contexto de la ilusión, pero dicha lluvia no existe en la realidad aun cuando se es capaz de reconocer el sonido de la lluvia.

En este sentido mientras más información exista entorno al elemento de la lluvia más eficiente será considerar que dicha lluvia acontece en la escena, por ejemplo, si el jugador previamente a leído que por donde transita es una zona de lluvias constantes y que estas se presentan con mayor frecuencia en esta localización a diferencia de otras zonas del mapa, el jugador estará a la espera de que en algún punto se produzca la lluvia. Por otro lado, si bien en un enfrentamiento el jugador no es capaz de sentir el impacto de las balas, si es capaz de sentir las vibraciones en el mando cuando el cuerpo de su avatar es impactado, es por medio de este estímulo que según la intensidad de la vibración el jugador puede intuir que tan crítico ha sido el impacto que ha recibido, esta idea se refuerza generalmente tiñendo la pantalla en rojo, cubriéndola parcial o totalmente según la gravedad del disparo.

Hasta este punto se puede comprender que todo lo que se agrega aporta a la vivencia del jugador, dotándole de herramientas que le ayuden a realizar el proceso de inmersión. Generando una interacción entre la imagen-medio-cuerpo. Las imágenes se vuelven un medio por el cual el jugador puede integrarse al espacio virtual, de la misma manera en que “[...]as Meninas proponen un espacio expandido ilusoriamente hacia el territorio del observador del cuadro, quien queda así integrado en su espacio virtual” (Gubern;2007;163). El videojuego también se expande e integra al jugador a un medio digital el cual tiene sus propias normas y sus propios límites definidos, pero con la diferencia de que el jugador a través de una extensión hecha imagen, puede generar un cuerpo ilusorio llamado avatar que puede interactuar con otras imágenes-cuerpo que se encuentren dentro del medio digital.

Este mundo se construye por medio de una estructura clara y la cual permite que el jugador tenga un referente del cual partir, mientras más clara sean estas estructuras sociales y culturales mayor será la sensación de familiaridad y con mayor facilidad el jugador podrá entender las consecuencias de sus acciones. Por otro lado, también deben existir límites físicos dentro de estos mundos por lo que será de suma importancia enmarcar estas imágenes dentro de contornos geográficos, por los cuales el jugador tendrá la libertad de desplazarse. Pese a ser como se ha señalado un laberinto lleno de posibilidades tanto para el cambiante entorno de imágenes, como para el progreso del jugador estos espacios mantienen una estructura, la cual tendera a ser flexible permitiendo hasta cierto punto que las acciones se mantengan dentro de una coherencia contextual.

Cada uno de los elementos hasta hora mencionados tiene el objetivo de crear puntos de tensión y propiciar conflictos generando en el jugador una situación de tensión dramática, la cual llega a su clímax de manera más rápida que en otros medios. Pues estos videojuegos de mundo abierto generan tensiones dramáticas de corta duración lo que propicia una mayor constancia de eventos climáticos en periodos muy cortos de tiempo. Por tal motivo indistintamente al papel al que juegue el jugador este simple estará involucrado con uno u otro conflicto, los cuales pueden no ser parte del conflicto principal. De esta serie de conflictos algunos serán solucionados, mientras que otros permanecerán abiertos. En este sentido es evidente que no todos llegaran al punto climático, ni todos serán resueltos, como sucedería en una obra de teatro o en una película, pero aquellos que queden pendientes, o bien pueden quedar olvidados o se buscara la resolución de estos en un futuro.

Según Giddens esto sería equivalente lo que él define como cotidiano, pues en la vida real no siempre existe respuestas claras, pues como señala el autor “[...] el propio adjetivo cotidiano y sus sinónimos indican que el tiempo aquí solo se construye en la repetición (Giddens;2015;71). Por lo tanto, el videojuego se conforma de una repetición constante, que lleva al jugador a una cotidianidad construida al interior del espacio virtual. No obstante, esta repetición es llevada en el videojuego en un punto extremo, si el avatar muere, este revive y puede realizarse un nuevo intento para superar el nivel, no obstante, existen videojuegos en los que si el avatar desaparece este ya no reaparece, como en *Project Zomboid* (2013) en el cual el avatar a controlar será uno completamente diferente. Si bien uno sigue siendo el mismo, siempre puede llegar a existir un apego por el avatar perdido generando en el jugador un sentimiento de pérdida y por lo tanto una sensación de familiaridad tanto con el personaje como con el entorno. En este sentido este sentimiento de lo cotidiano será importante pues conduce al jugador a un sentimiento de pertenencia.

### Capítulo 3: La estructura narrativa dentro del videojuego en la ludonarrativa

Se ha establecido previamente que tanto los primeros videojuegos, como los más modernos tiene la capacidad de establecer ambientes de tensión, los cuales están constituidos por los elementos que conforman el espacio lúdico. Esto queda evidenciado al comparar la ambientación del juego *Breakout*, con los complejos escenarios de *Fallout 4* y *Fallout 76*, en ambos ambientes se llega a crear un grado de tensión que lleva a al jugador a un clímax, previo a concluir el nivel o la misión asignada. Estas situaciones a su vez crean en el jugador una expectativa ante el resultado final ya sea al acabar el nivel o tras llegar al final de la partida. A partir de aquí se podría pensar que si bien *Breakout* tiene la capacidad de generar tensión en el jugador, esto no es suficiente para generar una narrativa y en cierta forma como veremos más adelante esto es verdad, ya que como se verá este tipo de juego tienden a tener un nivel de narrativa de *grado 0<sup>11</sup>*, lo que implica que tan solo se puede describir las acciones y las propiedades de los objetos dentro del escenario, por otro lado este tipo de juegos no presentan una propuesta argumental por lo que la interacción está ligada directamente a la acción, reacción en otras palabras en *Breakout* el video jugador solo será capaz de describir como se mueve la barra que simula la raqueta, en su afán de ganar el juego. Sin embargo no existe una motivación más allá, en otras palabras, no hay un personaje al cual salvar o un lugar el cual proteger, tampoco hay una interacción con NPC o con otros jugadores, simplemente el jugador esta frente al escenario del jugando reaccionado a los movimientos de la pelota virtual con una raqueta, en un intento de destruir bloques de l parte superior. Ahora bien ciertamente el jugador puede describir los sucesos y encuentros fuera del juego, pero estos elementos desde la perspectiva de Cuadrado, son ajenos a las posibles premisas que el videojuego pueda ofrecer y si bien para el caso de este estudio tiene relevancia dentro de la contricción del relato ludonarrativo, para los ambientes ludoficticios que aborda Cuadrado este elemento queda excluido ya que no conforma parte de la premisa argumentativa con la que el juego es dotado, siendo esto último a lo que el nombra ludoficción.

Por su parte los juegos más modernos, desde la perspectiva de Cuadrado si poseen un grado narrativo, conformado por los ambientes de ludoficción, los cuales alientan a la construcción de relatos narrativos por parte del video jugador, debido a esto es posible

---

<sup>11</sup> En su libro “Ficción y videojuegos: teoría y prácticas de la ludonarracion” Cuadrado advierte que existen 3 niveles de narrativa al interior de los videojuegos, la primera es la que hace referencia al grado 0 o de ludoficción mínima pues su grado de vinculación con el mundo y las referencias a sucesos dentro de este, son casi inexistentes o bien no existen por lo que el jugador solo puede describir acciones simples como mover el mando o reaccionar ante un suceso mecánico particular.

considerar que los videojuegos poseen una forma de narrativa diferente a la de los medios convencionales. En este sentido dado que los videojuegos tienen premisas argumentales se posibilita entonces que de estos surjan narrativas convencionales. Sin embargo, el videojuego ya posee una forma tal cual señala Cuadrado, una narrativa que parte de la fragmentación del relato el cual será estructurado a conveniencia de jugador, la cual a su vez se ve complementada con las experiencias exteriores al juego mismo, es entonces a esta forma de narración flexible, es a la que durante esta investigación se le ha denominado ludonarración, la cual como ya se ha señalado anteriormente suele expresarse en la mayoría de los casos de manera oral. Esto se debe a que su estructura discursiva permite como veremos más adelante la variación de los antecedentes que la conforman, pues su misma flexibilidad le permite anexar o excluir momentos del relato esto según surjan las circunstancias, siendo de esta forma integrados al relato solo aquellos acontecimientos que han tenido un mayor impacto sobre las experiencias vividas por jugador tanto dentro, como fuera del entorno virtual del videojuego.

Por lo tanto, toda experiencia que sea significativa tanto si esta se ha producido desde fuera del escenario del videojuego, como si esta es producto de las acciones internas del mismo, estas serán integradas al relato en tanto lo significativas que fueran, debido a esto, este tipo de relato ludonarrativo también tenderá a variar, pues para su formación y estructuración de los acotamientos este recurre a la memoria orgánica del jugador, por lo que aun si el momento fue significativo, la explicación de los acontecimientos podrá variar según lo que el jugador recuerde en el momento de narrarlo. Si bien existen ludorelatos que se almacenan en fotografías, audiovisuales o de manera escrita, estos como fragmentos de una experiencia se convierten en apoyo estructural y como tal tienden a ser sustento en el argumento del relato ludonarrativo. Aunque, también cabe la posibilidad de que bajo una estructura narrativa convencional estos medios de resguardo de la memoria interna del videojuego trasciendan a formas narrativas convencionales, en las que su estructura tome la forma de una narrativa literaria, o audiovisual transformándose en novelas, fanfics, película, audio narrativas o audiolibros, entre otros formatos posibles.

Dado que los videojuegos modernos como ya se ha mencionado, no parte de una narrativa de grado 0, entonces es correcto argumentar que estos si manifiestan una premisa argumentativa, la cual surgen plenamente de los deseos de quien relata los eventos, pero que también esta reforzada por la propuesta narrativa que los desarrolladores manifiestan, con tal de crear un vínculo de interés y empatía entre el jugador y los acontecimientos sucedidos en el escenario del juego. De esta manera existen establecidas ciertas bases que sirven como un punto

de partida y las cuales son usadas para motivar el inicio de las actividades del juego. Ervey Hernández en su capítulo “*De Borges al PS4: premisas narrativas para el diseño de mitos videolúdicos*” del libro *videojuegos y lenguaje* (2022) señala que es posible encontrar en la mayoría de los juegos una de las cuatro premisas planteadas por Borges para la literatura las cuales corresponde a “*la defensa de la ciudad*”, “*el regreso*”, “*la búsqueda*” y “*el sacrificio*”, siendo estas premisas encontradas tanto en la cinematografía, como en la literatura y más recientemente en los videojuegos.

Si tenemos en cuenta el trabajo de Hernández en el cual parte del análisis de cuatro diferentes juegos y en los cuales ha demostrado que existen las ya antes mencionadas premisas dadas por Borges, es entonces posible argumentar que, en muchos de los juegos modernos, puede y existe un antecedente literario, por lo tanto, también se puede establecer una conexión entre la premisa literaria que señala Borges y la posibilidad de encontrar una forma narrativa, que sea propia de los videojuegos. Narrativa que termina siendo diferente, debido que en el videojuego el formato narrativo es posible debido a las cualidades de la hipermedia, que surge de la fusión entre el hipertexto y la multimedia ambos formatos presentes en las narrativas digitales, las cuales fueron precursoras a las ludonarrativas de los videojuegos modernos y que a su vez derivan de la literatura como señala Nuñez-Pacheco.

La literatura casi siempre ha ido a la par de los avances tecnológicos, incluso en algunos casos como los relatos de ciencia ficción se ha adelantado a situaciones futuras. Su capacidad para generar mundos posibles aún no ha sido superada por otros medios; sin embargo, el desarrollo de la tecnología ha permitido que surjan nuevas formas de crear realidades. Así, por ejemplo, desde hace cuatro décadas se habla de una narrativa digital. Que proporciona nuevas experiencias a los lectores que optan por estas nuevas tecnologías que posibilitan las ficciones hipertextuales. Con la irrupción de los videojuegos en la cultura popular, esas experiencias se han complejizado aún más, ya que los consumidores de estos nuevos artefactos culturales [...] además de sumergirse en las historias que estos les proporcionan, pueden interactuar con dichas historias (Nuñez-Pacheco;2022;82).

Se ha pasado de la experiencia de lectura literaria a una experiencia de juego como escenario lúdico, escenario en el que los usuarios logran la inmersión por medio de la participación activa, por medio de la cual se le permite al video jugador involucrarse en la historia preestablecida, la cual a su vez será tomada como base para la construcción del relato ludonarrativo del jugador, generado por medio de experiencias vividas al interior del videojuego como un personaje más del mundo ficticio al cual ingresa efímeramente. De esta

forma Cuadrado, Nuñez-Pacheco y Hernández nos señalan que, así como existen un escenario definido y expandido dentro de los juegos virtuales, también existe una expansión en la manera de contar las historias que de estos escenarios surjan, un relato que parte de la mirada del jugador como un personaje más inmenso en los conflictos y antecedentes de la premisa asignada por los desarrolladores. En este sentido, la narrativa moderna que ofrece el videojuego como forma literaria se establece por medio de la hipermedia, integrando en ella partes de la narratología clásica, así como también recupera los “[...] medios narrativos [del] cine, en un primer momento, y luego [...] los de] otros medios digitales, propios del desarrollo tecnológico, como los videojuegos” (Núñez-Pacheco;2022;87).

Como ya se estableció en el inicio de este capítulo los videojuegos modernos son los que parten desde una premisa literaria, pero también es importante señalar que esto no implica que juegos como *Breakout*, los cuales como videojuegos, dentro de la propuesta ludonarrativa también adquieren una forma narrativa, basada en la descripción oral de los acontecimientos corpóreos del accionar, reaccionar al ambiente del cuerpo físico, pues como argumenta Cuadrado, existen juegos cuya posibilidad ludonarrativa está presente aun cuando estos juegos no cuenten con una premisa literaria. Esto se debe a que este tipo de juegos entran en la categoría de *ludoficción*<sup>12</sup> mínima o de *narrativa de grado 0*, debido a que en estos juegos los elementos, escenarios y acciones, se encuentran parcialmente referenciadas y como ya se ha mencionado cabe la posibilidad de que no cuenten con una premisa literaria como punto de partida, en otras palabras no se establece, dentro de estos espacios una de las siguientes premisas “*la defensa de la ciudad*”, “*el regreso*”, “*la búsqueda*” o “*el sacrificio*”. Por lo tanto, su marco de referencia es limitado y por consiguiente el mundo de ficción al que pertenecen también se ve reducido, siendo en apariencia menos complejos que los juegos modernos. Sin embargo, el mismo autor señala que no se puede caer en el error de pensar que debido a esto, no existe un desarrollo narrativo que resulte en la elaboración de un relato por parte del jugador. Ya que el relato surge de la descripción de las acciones y de los elementos que conforman el espacio lúdico, de esta forma como ya se había explicado el jugador integra a este relato elementos físicos y detalles del entorno como son el color, la forma, el tamaño, la velocidad de los objetos, tomando en cuenta también las leyes físicas que imperan sobre el espacio lúdico en el que el juego opera. A esto se le agregaría las interacciones externas que le jugador tenga con el medio que le rodea, esto incluye las interrupciones, celebraciones o conversaciones con

---

<sup>12</sup> Cuadrado define la ludoficción como las formas de ficción lúdica bajo la cual el mundo del videojuego queda establecido, como un componente imaginario y por lo tanto ficticio que opera como un escenario de juego.

otros individuos que le sean cercanos mientras se encuentra en el proceso de jugar, así como otras interacciones con el medio ambiente real las cuales cobren relevancia al momento de exponer su relato.

Debido a lo anterior el jugador del juego *Breakout* al momento de tomar control sobre el rectángulo que simula una raqueta, este queda consciente de que toma control sobre una “raqueta” y una “pelota” la cual rebota sobre la raqueta, con el objetivo de destruir una serie de rectángulos en la parte superior los cuales serán asociados con “bloques”, pero aparte de esto no existe una justificación por la cual el jugador deba destruir dichos bloques, ni tampoco existe un argumento del motivo por el cual están esos bloques en la parte superior, tampoco hay explicación del motivo por el cual deban ser destruidos con la raqueta. Ante esto el jugador solo sabe que para ganar en el videojuego debe superar cada nivel, destruyendo todos los bloques y evitando perder la pelota, pues de hacerlo perderá una vida, el fin último es conseguir a base de reflejos la victoria, porque el jugador si mayor justificación decidió emprender dicha tarea tan solo por el gusto de saberse aquel que haya superado la mayor cantidad de niveles.

Así en esta actividad, el único personaje y protagonista será el jugador, quien tiene la libertad de describir su travesía y los retos que esta le impulso partiendo de las experiencias personales y acudiendo a la descripción de la velocidad a iba la pelota cuando puedo reaccionar al último minuto para lograr golpear el ultimo ladrillo y superar el nivel, también podría describir la cantidad ladrillos que le quedaba antes de perder, o bien puede ser capaz de explicar cómo se sintió ganar tras quedarse con una sola vida en uno de los niveles de mayor dificultad, entre otras varias cosas. Este relato parte de un registro verbal de sus experiencias entorno a los elementos del escenario y a la manipulación de estos, para Cuadrado esta es la esencia mínima del relato conformada por los detalles de las acciones y los elementos que conforman el espacio lúdico que en este caso también incluyen al ambiente exterior. Siendo a través de la interacción con estos espacios que el jugador establezca las bases para crea el ambiente mínimamente requerido para generar desde su experiencia un espacio ficticio del que surja un relato que también establezca un planteamiento del problema, un clímax y una conclusión, como se podría encontrar en cualquier medio que recurra a la narrativa para establecer, la línea argumental de los sucesos descritos.

El siguiente nivel que propone Cuadrado se divide en dos posibilidades ficción narrativa, la primera posibilidad se conforma por aquellos mundos cuyo universo es irreal, debido a que los elementos que conforman el espacio lúdico son totalmente indeterminados y

por lo tanto son incomprensibles para el jugador como formas reconocibles y con las que pueda crear un paralelismo como aquellas encontradas en el mundo real. La diferencia que existe entre este nivel de narrativa y los de *grado 0* es que, en estos juegos, existe una premisa argumentativa, que trasciende de la acción-reacción, pues en estos claramente se intenta contar una historia por medio de las acciones del jugador. Un ejemplo de este tipo de juegos sería *Adventure*, juego donde el jugador toma control sobre un avatar cuya peculiaridad es la de ser un cuadrado, el cual es la representación de un caballero medieval, por lo que se podrá comprender que la figura de un cuadrado no es la imagen de un caballero medieval, así como tampoco cuando el jugador piensa en un caballero medieval no se imagina un cuadrado como representación de este.

No obstante, por la premisa, la descripción que se hace del caballero y que este aparece ilustrado en la caja del juego, se logra establecer una conexión entre el caballero medieval de la caja y el cuadrado, en este sentido el cuadrado es en todo sentido dicho caballero y por lo tanto queda establecida una relación entre el objetivo planteado y las acciones que realizara el personaje para cumplirlas. Ahora bien, esta, lógica solo es posible porque el juego establece una premisa clara y esta es “la búsqueda de un cáliz para salvar el mundo, la cual debe ser emprendida por caballero”, sin la premisa anterior sería imposible reconocer lo que sucede en el trayecto del juego, pues a diferencia de *Breakout* no existen elementos fácilmente reconocibles como lo serían un rectángulo que simula una raqueta, un círculo que simula una pelota y otros rectángulos que simulan bloques. En *Adventure* hay un cuadrado, que recorre lo que simulan ser cuartos y se enfrenta criaturas amorfas que buscan representar ser criaturas varias, a partir de aquí se establece la importancia de establecer una premisa y una descripción previa del ambiente, de esta forma el espacio adquiere sentido, no son solo cuartos, sino que lo que se recorrer es una mazmorra, no son figuras simples, sino que son representaciones de dragones y murciélagos gigantes, entre otros enemigos y no es un cuadrado es un caballero medieval que tiene la tarea de recuperar un cáliz mágico, para con ello salvar al mundo.

A partir de lo anterior, surge la ludo narrativa, pues el jugador ya no se describe como un cuadrado, si no que este adopta el semblante de un caballero, y los enemigos no son cuadrados y rectángulos, sino que adquieren la forma de las bestias contra las que el jugador pelea para abrirse paso dentro del interior de una mazmorra. En este sentido aun cuando los objetos, así como los personajes con los que interactúa el jugador no tengan representaciones fidedignas de dichos objetos y personajes de la vida real, el jugador puede identificarlos aun cuando el ambiente del juego no presente esas características. Esto se debe a que el juego sabe

establecer una premisa narrativa la cual dote de significado a los elementos que conforman al espacios, al mismo tiempo que le proporciona un objetivo claro al jugador, esta intención como ya se ha visto está ligada a lo que Borges señala como “*la búsqueda*” ya que el jugador debe emprender lo que se conoce como “el viaje del héroe” para poder recuperar el objeto perdido y con ello obtener la victoria para el jugador, mientras en el espacio virtual se logra regresar el cáliz a su lugar de origen. De esta forma aun cuando el espacio lúdico no fomenta el realismo por medio de las formas del escenario, este último logra conferirle una posibilidad realista por medio de las descripciones y la premisa argumentativa que estimula a las acciones de jugador, las cuales permiten establecer una relación significativa y paralela con el avatar que en ese momento representa al personaje, así como al caballero.

Con respecto a la segunda posibilidad que nos ofrece este nivel de narrativa, encontramos juegos que buscan que sus mundos sean lo más realistas y parecidos a la cotidianidad del jugador, en algunos casos estos juegos pueden llegar al extremo de ser hiperrealistas. Cuadrado explica que indistintamente si son realistas o hiperrealistas, en ambos casos lo que se busca por parte de los desarrolladores es un universo que se apegue lo más fidedignamente a nuestro mundo real, debido a esto este tipo de juegos tienden a tener un alto grado de nivel referencial, por tal motivo los mundos que establecen son una simulación basada en la realidad. Esta peculiaridad es indistinta a la ambientación del juego, pues los eventos de la premisa narrativa pueden acontecer en un mundo futurista o de fantasía, sin dejar de ser simulaciones de una realidad cotidiana, pues como ya se ha dejado establecido en el capítulo anterior, estos universos buscaran ser un referente de lo que podamos encontrar en nuestro entorno cotidiano y no copias a escala uno a uno de lo real, ya que se nos presentan elementos que sean fácilmente identificables en el entorno de lo real, pero que se mantengan coherentes dentro de la realidad del mundo que conforman.

Debido a esto, este subnivel narratológico que nos propone Cuadrado es el que mayor libertad creativa tiene, ofreciéndole al jugador la posibilidad de construir un relato mucho más nutrido, a partir de una multiplicidad de experiencias, pues estos entornos no solo ofrecen una propuesta argumentativa, basada de ir del punto A al punto B, sino que también proporcionan una basta cantidad de referencias y detalles que pueden ser utilizados para nutrir los acontecimientos que se ejecuten al interior del juego. Hernández señala con respecto a esto que aquello que da sentido al relato del jugador no es solo su avance progresivo como personaje dentro de la trama, pues la construcción ludonarrativa se construye entorno a los eventos que nutren a la historia, siendo estos los que le otorguen una coherencia al ambiente donde

transcurren los hechos y por lo tanto también le den sentido al desenlace del conflicto, permitiendo generar una cohesión narrativa transmediática, en la que todos los acontecimientos que se hayan vivido y experimentado tanto al interior, como al exterior del juego tendrán una influencia significativa en el relato final. En otras palabras, son las experiencias significativas del proceso del viaje, las que tiene impacto dentro del relato ludonarrativo y no solo la conclusión de los objetivos establecidos por el videojuego. Para Hernández “[...] la importancia de los relatos [...] radica en todos los hechos que ocurren durante el trayecto de los personajes, y no únicamente lo tocante al desenlace del viaje” (Hernández;2022;70). Juegos como los concebidos en la saga de Fallout, cumplen con esta propuesta narrativa al proporcionarle al jugador una variedad significativa de oportunidades, ya que, en este tipo de juegos, el jugador es absorbido por lo que aquí se ha denominado el laberinto de las imágenes el cual ha sido propuesto por Gubern como un espacio en el que las imágenes que se presentan dentro del espacios se interponen en la continuidad del trayecto previsto. Estas imágenes se presentan en los videojuegos de mundo abierto por medio de escenarios a la distancia, o a través de la recolección de objetos, que por su singularidad capturan la vista del jugador atrayéndolos a un camino no previsto, incitándolo de esta forma a explorar el entorno por el cual se desplaza el jugador al mismo tiempo que se le aparta de la linealidad, creándose de esta manera una gran variedad de situaciones y vivencias que van más allá de concluir el juego.

En este sentido cada cadena de acotamientos dará pie a un “[...] inicio, un desarrollo y un fin; sin embargo, el carácter de relato se encuentra ausente al momento de la experiencia del juego, es decir al jugador lo que le importa es hacer [las tareas], no narrarlas ni recordarlas, su concentración ni siquiera se encuentra dirigida a ganar puestos [...]” (Rangel;2022;124) pues es solo hasta que el jugador sale de la inmersión que establecen estos mundos, por medio de sus ambientaciones llamativas, que entonces el jugador es capaz de comprender su experiencia y por lo tanto tiene la posibilidad de crear un relato ludonarrativo, el cual surge “[...] no en el juego sino desde el juego, es decir, el juego sirve como detonador de las vivencias que se vuelven significativas” (Rangel;2022;107).

A partir de estas estos niveles narrativos propuestos por Cuadrado y de lo establecido tiempos externos e intentos señalados por Carrillo, quien al igual que Rangel, establecen que en todo juego indistintamente de si estos se llevan en el espacio real o virtual, siempre se podrán encontrar dos momentos temporales, el primero corresponde a la temporalidad externa, mientras el segundo corresponde a una temporalidad interna. Entendiendo que mientras el jugador está inmerso en la temporalidad interna del juego este no es consciente de la narrativa que está generando con cada una de sus acciones, las cuales serán estructuradas en un relato

solo cuando el jugador abandona el espacio lúdico y es consciente de lo que ha vivido durante el tiempo que dure su inmersión. Sera solo entonces cuando el jugador es consciente de sí que podrá proceder con la narración del relato acontecido tanto afuera, como adentro, como fuera del espacio virtual. De esta forma el jugador extrae para su narrativa como ya se ha explicado aquellos momentos que fueran trascendentes dentro de sus experiencias.

A la unificación de tiempos externos e internos vividos dentro del espacio del videojuego, es a lo que dentro de esta investigación a establecido como ludonarrativa, la cual corresponde como ya se ha señalado al acto de relatar o describir las experiencias destacadas por el jugador dentro del espacio lúdico. Ahora bien, la razón por la cual la ludonarrativa contempla tanto las experiencias que se han vivido en el espacio virtual, como aquellas que se han vivido en el espacio real, es debido a que el tiempo del juego transcurren paralelamente en dos temporalidades diferentes una interna y otra externa, de esta manera las acciones del jugador también se encuentran sometidas a estos dos tiempos. Por una parte, el jugador ejecuta una serie de comandos por medio del mando, lo cual le permite operar al interior del juego al ser digitalizadas estos comandos de una interfaz que las reproduce en el avatar, que el jugador controla. En paralelo en el exterior el jugador como usuario tiene la posibilidad de convivir con aquellos individuos que se encuentren presentes en el entorno, mientras este se encuentre jugando al video juego, esto último indistintamente de si el juego es cooperativo o no.

Otro aspecto a tener en cuenta es que el jugador de manera externa ya se ve predispuesto al mundo interior del videojuego, incluso mucho antes de entrar en este, pues este posiblemente ya ha sido influenciado por las reseñas y las meta referencias que existen con respecto al juego, esto se debe a que “[...] la mayoría de los juegos tienen una historia escrita en el paquete, en el manual o en secuencias introductorias, lo que coloca el juego del jugador en el contexto de una historia más amplia (historia de fondo) y/o crea una historia ideal que el jugador tiene que realizar [...] (Juul;2001) por lo que la premisa del juego queda establecida incluso antes de que se juegue a este, permitiéndole a decidir al jugador si dicha premisa le es atractiva o no, bajo el entendido de si el antecedente histórico le es atractivo este adquirirá el videojuego. Esto es similar a los que sucede con las películas o los libros, los cuales también tienden a incluir una breve reseña sobre el argumento principal de la trama, buscando con ello atraer el interés los consumidores, sobre todo cuando ya no se puede recurrir a lo novedad como forma de publicidad. Sobre todo, siendo el caso den la competitiva industria de los videojuegos, en la que, si bien los primeros juegos fueron adquiridos por la novedad que estos representaban, la simpleza de sus orígenes es difícilmente un atractivo en un mercado altamente competitivo y

del que se exige una constante innovación, de esta forma buscando que dicha innovación se dé no solo en las mecánicas del juego o en los atractivos visuales sino también, se busca innovar en las premisas argumentales.

Indistintamente de si el jugador parte de un conocimiento previo o no, “[...] una narrativa puede usarse para decirle al jugador qué hacer [...] Los juegos pueden generar narraciones que un jugador puede usar para contarles a otros lo que sucedió en una sesión de juego” (Juul;2001). Como se ha visto hasta este punto el videojuego no tiene una narrativa tradicional, ya que como señala Cuadrado en su libro “Ficción y videojuegos: teoría y prácticas de la ludonarración.” Lo ludonarrativo es aquello que acontece fuera del juego y es el jugador quien lo narra de manera individual a lo que acontece en la premisa que se propone desde el juego. Siendo esta forma de narración una esencial de las experiencias vividas por jugador y será este último quien la dote de relevancia dentro de su relato lúdico, por lo tanto, estos acontecimientos son relevantes para el jugador en tanto que tanto impacto provocaran en este. En otras palabras, la ludonarrativa no acontece mientras el jugador está inmerso en el espacio lúdico del juego, pues en este punto el jugador se encuentra en el accionar del jugar, lo cual abarca tanto los acontecimientos internos, como los acontecimientos externos vinculados a su interacción con otros individuos que lo acompañen en el momento de emprender la acción de jugar.

### **La importancia del relato fragmentado dentro de la narrativa externa y la narrativa interna**

Como se ha venido construyendo a lo largo de esta investigación el espacio lúdico del videojuego está conformado por dos momentos espaciotemporales, que transcurren en paralelo, el primero corresponde a los elementos externos, aquellos que aunque necesarios para emprender la acción del jugar se encuentran fuera del espacio virtual, aquí podemos encontrar los mandos, la consola, el televisor, los dispositivos de resguardo, e incluso se contempla a los compañeros de partida o a los amigos que se encuentra viendo desde fuera, pues estos desde la perspectiva de Rangel también son importantes, pues parte de la ludo narrativa proviene de la interacción directa con los miembros del entorno. Por otro lado, tenemos el espacio virtual el cual se conforma por los objetos virtuales, dentro de los cuales se incluyen el avatar tanto del jugador principal como el de sus compañeros de juego, esto aplica incluso si estos miembros no se encuentran presentes en el espacio inmediato, debido a esto se deberá tener en cuenta también que el espacio virtual comprenderá, los mensajes de texto o voz que sean

intercambiados entre los jugadores. Así como todos las imagen-objeto que se encuentran dentro de los escenarios por los que el jugador transite, por lo que esto incluye las interacciones que se den con los NPC, los cuales son usados para simular la cotidianidad de un espacio realista.

Una vez entendido lo anterior se puede comenzar a pensar que, así como existen dos espaciotemporales diferentes también existen dos diferentes premisas narrativas, la primera será dada externamente, esta incluirá las reseñas proporcionadas tanto por los desarrolladores, como por gametester, entre otros muchos que trasmitan sus reseñas a través de los canales más frecuentados como lo serian Twitch, YouTube, Facebook, entre otras. Si el juego fuera parte de una saga o de un spin off, esta premisa se vería también afectada por lo que se supiera previamente de las entregas anteriores, generando muchas veces esta información se circula entre el fandom, quienes en algunos casos generan su propia estructura canónica de los hechos y sucesos que por su irreversibilidad son trascendentales para entender las nuevas entregas del juego o bien para poder comprender el nuevo accionar de las mecánicas del game play. Esta estructura conformada por medio de sagas y Spinoff es a lo que muchos jugadores se refieren como la historia del juego, la cual abraza desde los antecedentes de los personajes, hasta los antecedentes de universo completo, posicionando al jugador un momento y lugar determinado, el cual se verá influenciado por circunstancias previas a la intervención del propio jugador. Un ejemplo de esto lo encontramos en los primeros dos juegos de la saga de Fallout, en el primer juego que salió para esta saga en 1997, el protagonista era un individuo conocido como el “morador del refugio” que había salido de un bunker antibombas conocido como “Refugio 13”, al año siguiente con la nueva entrega que se incorpora al universo, presentaba a un nuevo protagonista el cual era presentado como nieto del “morador del refugio”, en este punto queda evidenciado en el juego los efectos de las interacciones que el antepasado del nuevo protagonista dejo tras su paso por el yermo, ya que tanto personajes como lugares dejan de manifiesto su proceder antes de las interacciones de su nieto.

A partir de aquí la saga integra a nuevos protagonistas, pero no por ello se corta la integración de los sucesos y sus influencias sobre este universo, pues aún existen personajes, secundarios que interactúan con los nuevos protagonistas. Así como también pueden existen menciones de los anteriores protagonistas, las dos sagas anteriores, así estas se presenten por medio de notas o diálogos al interactuar con los NPC, incluso pueden aparecer como cameos o easter eggs. Por último, se debe tener en cuenta el origen en común que llevo a la humanidad al estado postapocalíptico en el que se encuentra, pues indistintamente del protagonista del juego en turno quedan claramente estipulados ciertos parámetros, como que las bombas

cayeron durante los preparativos de la festividad de Halloween, por lo que se sabe que las bombas cayeron en octubre. También se deja claro que la guerra se da entre las dos potencias ubicadas en este universo las cuales corresponden los Estados Unidos y China, siendo estos últimos quienes entran en conflicto tras sus las incursiones en los últimos pozos petroleros pertenecientes a los primeros pues estos se encontraban ubicados en Alaska, volviéndose de esta forma una guerra por los recursos fósiles entre estas dos naciones. En el punto más álgido de la guerra ambas naciones se atacan mutuamente con ojivas nucleares, provocando de esa forma el fin de la sociedad moderna ubicada en los márgenes del videojuego, así cuando estableciendo la razón por la cual los personajes se deben enfrentar a un escenario nuclear y en el que deben adentrarse para cumplir con sus objetos, mientras buscan sobrevivir en el nuevo entorno hostil que los recibe. Todo lo anterior, como se ha visto conforma a la premisa externa del juego, es lo que se llega a saber a través de la información que circula con respecto a los antecedentes del universo del videojuego y son esto los que como se ha establecido los que plantea la ambientación general y el motivo por el cual el escenario presenta las características que luego se conocerán por parte del jugador al introducirse en las interacciones inmersivas del videojuego , así pues, cada juego parte de un conjunto de antecedentes historia más o menos comunes y que le permiten ubicarse en un tiempo espacio al interior del juego.

89

La siguiente premisa narrativa para tener en cuenta es la interna, esta se conforma directamente por las acciones del jugador, en otras palabras, esta corresponde a las acciones que el jugador realice a lo largo de su travesía por el espacio y por lo tanto atiende a los objetivos personales de cada jugador al momento de iniciar la actividad de jugar. Por lo tanto, como se ha visto por medio de Juul esta premisa queda consolidada al concluir el proceso del juego y ser externada por medio del relato. Ahora bien, en apariencia esta premisa que en apariencia es interna, pareciera no tener una relación directa con lo que acontece en el mundo del juego, ya que esta solo puede ser considerada como tal al momento de ser externada por el jugador fuera del espacio inmersivo que le provee el juego, por lo tanto, es posible que sea considerada como una premisa externa. Sin embargo, se deben tener en cuenta dos factores importantes, primeramente, aunque no lo parezca tanto los juegos antiguos, como los modernos tienen la capacidad de mantener un registro del paso del jugador por el escenario, de esta manera se crea un registro personal de las actividades de este dentro de la memoria interna del videojuego, registro del cual se puede partir para generar el relato ludonarrativo. Se podría pensar en ello como una premisa de *grado 0*, si lo abordamos desde el punto de vista de Cuadrado, pues por medio de estos registros somos capaces de describir, el tiempo que tomo

recorrer un escenario, o bien se puede hablar del número de objetos recolectados, así como de los puntos acumulados durante una partida. En un sentido más actual, las nuevas generaciones de videojuegos son capaces de mantener un registro más amplio, de la interacción de los jugadores y por lo tanto de establecer una relación mucho más profunda con el espacio, esto sobre todo lo podemos ver en juegos de mundo abierto y particularmente en Fallout 4 y Fallout 76, donde el jugador puede construir campamentos o comunidades en las que él u otros personajes principalmente NPC podrán habitar e interactuar, por lo que la interacción se manifiesta en la alteración del espacio. De esta forma cada que el jugador entre en el espacio virtual, se dejara un registro de que él ha estado presente, pues estas casas o campamentos aun en el espacio online, permanecerán en los mismos terrenos indistintamente del servidor al que se entre a jugar, siempre y cuando en el espacio online esos terrenos no estén ocupados por otro jugador al momento de entrar en los servidores que permiten el acceso al juego. De esta manera el juego pasara como ya se ha expuesto de ser una propuesta explorable a una generable, donde se puede alterar hasta cierto punto el espacio que envuelve al jugador y por lo tanto generar un regresito interno, el cual será incorporado al relato, el cual, aunque externo sigue ligado al ambiente del proceso interno del videojuego.

Por si fuera poco, también se debe considerar, que las nuevas interfaces de las consolas permiten fotografiar o grabar la pantalla y con ello generar un registro audiovisual de los acontecimientos que el jugador allá decidido guardar. De esta manera en el ambiente virtual se guardará una copia de los eventos más trascendentales que el jugador desee recordar, o revivir en algún momento a futuro, por lo que aun cuando el jugador no es consciente de estar creando una narrativa, la cámara la estará construyendo por él. Esto queda evidenciado particularmente en los juegos de primera persona, en los que debido a la perspectiva de la cámara, queda manifestada la “[...] clara aplicación de su estética de la participación [...]” (Quezada ;2021;111) en cuanto a las acciones que el jugador ejecuta, pues no es el acatar quien las lleva a cabo, sino el mismo jugador, pues la cámara se posiciona a la altura de los ojos de este dejan entre ver como “[n]uestras acciones en el juego funcionan como parte de la misma narración [...]” (Quezada ;2021;111) en otras palabras, la inmersión se logra porque las acciones se ejecutan desde la perspectiva personal del jugador, mientras que estas responde a los comandos que se le asignan por medio de los controles, de esta manera el jugador podrá sentirse como protagonista digitalizado, siendo este quien correr, salta, dispara o platicar con otros jugadores todo esto dentro de los límites del mundo ficticio.

Cuadrado señala que al unir estas dos premisas la narrativa se hace posible en el videojuego, permitiéndole al jugador evocar un mundo reconocible debido a su cercanía con la realidad ya sea debido al relato que se propone desde el desarrollo del videojuego o por sus referencias a lo cotidiano. Esto se debe a que muchos juegos toman acontecimientos históricos o cotidianos para generar a partir de ellos sus premisas narrativas, en este sentido el juego puede parecer estar fuera de las cuatro premisas de Borges, sin embargo, esto no es de todo cierto pues si tomamos de ejemplo un videojuego cuyo objetivo del jugador será el obtener el éxito de su propia compañía, aun al ser este tipo de juegos un simulador de la vida cotidiana, no deja de lado que la premisa principal es la de “una búsqueda” que puede ir desde un sentido material, hasta un sentido espiritual. De esta manera aun tomando una fracción de la dimensión de lo real, como es fundar y dirigir una empresa virtual, el jugador sigue teniendo la posibilidad de construir un relato.

Con respecto a esto último de la misma forma en la que un juego de mundo abierto presenta una mayor variedad de premisas narrativas, muchas de las cuales están presentadas en forma de misiones secundarias, se debe tener en cuenta cuando se habla de una premisa externa, que estas son propuestas por parte de los desarrolladores, para simular con esta la complejidad de las dimensiones de lo real, entonces estos se pueden permitir introducir muchas más posibilidades, de acción para que el jugador ejecute mientras se encuentra interactuando con el videojuego. La saga Fallout, por ejemplo, toma como premisa principal el desastre tras la guerra, al ser un evento a escala mundial como lo es una guerra, permite desarrollar, propuestas diferentes y variadas en torno a un mismo protagonista. De esta manera basándonos en las cuatro premisas de Borges presentadas por Hernández, podemos apreciar que tanto Fallout 4, como Fallout 76 inician como una búsqueda. En el primero el protagonista busca a su hijo perdido, mientras que, en el segundo, se inicia con la búsqueda de la supervisora de refugio 76. Sin embargo, estas premisas son solo el punto de partida, ya que durante el tiempo del juego se le presentarán al jugador varias misiones secundarias, en las que de una u otra forma se pueden establecer las cuatro premisas de Borges.

Esto se debe a que el jugador se encontrará en ocasiones con misiones que le pidan defender una comunidad, a un individuo, o algún punto de interés del accedió de diferentes fuerzas opositoras, detonándose de esta manera el conflicto relacionado a “*la defensa de la ciudad*”. En otras ocasiones se buscará *restablecer el estatus quo*, que ha predominado tras la guerra, como en Fallout 76 en el que se espera crear una cura para evitar que una infección desconocida siga afectando a los pocos sobrevivientes y de esta manera permitir que aquellos

que no han sido infectados puedan proseguir con sus formas de vida tras la guerra. Por último, en la mayoría de los casos de la saga, el jugador tras finalizar su búsqueda quedara ante la disyuntiva de si *sacrificar* su vida por el bien mayor o permanecer impasible ante lo que podría ser un mejor futuro si este entregara su vida para conseguirlo, así estableciéndose en misiones secundarias las cuatro premisas de Borges. Ahora, cuando se habla de estas premisas narrativas, se debe entender que estas funcionan “[...] como un pretexto para explorar el cumulo de historias individuales de aquellos involucrados en el conflicto [...] traiciones y pasiones [...]” (Hernández;2022;59) que se van desarrollando con forme a las decisiones que el jugador vaya tomando. Esto se debe principalmente a que en juegos como Fallout 4 y Fallout 76, las acciones del jugador tendrán impacto en los acontecimientos a futuro del juego, de esta manera este puede ganarse el favor o la discordia de las facciones que pueblan el mundo virtual, perdiendo con ello valiosos recursos que facilitarían su travesía o bien asegurase recursos y aliados que faciliten el transcurso de juego.

Esta “[...] dispersión y distribución espacial de la experiencia lúdica debilita toda posibilidad de una historia central y amplia la posibilidad de micronarraciones o quest que tienden a la autonomía (Cuadrado;2020;21). Los cuales como micronarraciones ya segmentadas, pueden ser integradas con mayor facilidad a la experiencia del relato fragmentado de la ludonarración, al mismo tiempo que se toman los fragmentos de los acontecimientos externos, como la charla con las amistades o las acciones que irrumpen o interrumpen en el espacio lúdico, entonces estamos ante la configuración de “[...] un mundo de muchas y pequeñas aventuras que, por acumulación, pueden llegar afectar a la historia central que, como consecuencia, acaba resultando, hasta cierto punto, en una opción más” (Cuadrado;2020;21). Sera esta fragmentación de posibilidades la que para Núñez-Pacheco, le permite al ser humano ser capaz de generar relatos, y aunque reconoce que la literatura ocupa un lugar importante, tanto por su tradición, como por su presencia, al generar dentro de estos complejos mundos que son revelados a la sociedad por medio de lenguaje escrito. También reconoce al videojuego como una revolución transmediatica, que ha revolucionado por medio de las maquinas la forma en que las historias y el hombre han interactuado hasta ahora, pues han unificado temporalmente los límites entre la ficción y lo real.

El juego se ha extendido a un control cada vez más grande por parte de quien ya no solo es espectador, sino de quien es participante; él elige las acciones a realizar y da rumbo al personaje en la pantalla. La inmersión del participante o jugador ya no solo depende de la perspectiva,

sino de la complejidad y la amplitud exploratoria en el juego –entre otras cosas– y, sobre todo, del ánimo del sujeto (Quezada ;2021;112).

Santoyo concuerda con Juul y Quezada al señalar que la concentración es fundamental para el jugador, esto le permite generar la inmersión, por lo tanto, al estar el jugador sujeto a su corporalidad, la inmersión sin la necesidad de un casco virtual queda limitada. Por lo tanto, si el estado anémico del jugador no es el propicio este no rendirá y es posible que no logre la inmersión completa, sin embargo, como ya ha quedado establecido la frustración, el malestar o cualquier otro factor externo solo completa a las particularidades que formaran parte de la aventura del jugador y por lo tanto nutren la experiencia del relato ludonarrativa. Ya que aun estado el jugador en óptimas condiciones Santoyo señala que este pasa por diferentes grados de concentración a lo largo de una partida. De esta manera el grado de inmersión queda establecido desde la perspectiva de la autora de la siguiente manera, el cuerpo se conecta con el entorno virtual, por medio de los mandos, mientras la mente queda fijada al grado de conciencia del jugador, como se ha señalado, la narrativa no acontece mientras el jugador se encuentra inmerso en el acto de jugar, pero este puede entrar y salir de dicho estado a lo largo de la partida, lo que inconscientemente propicia que cree micronarraciones de las cuales partir para generar el relato final, así entre los tiempos que es consciente del mundo real, el jugador tiene la posibilidad de asimilar lo ocurrido durante el tiempo que estuvo inmerso, para posteriormente registrarlo en la memoria orgánica, creando con ello el recuerdo de la experiencia, es incluso debido a este ir y venir que se pueden ir estableciendo las relaciones entre uno y otro suceso trascurrido en el juego, de esta manera son estos tiempos intermitentes entre un espacio y otro los que permiten el fluir del juego, como experiencia lúdica.

De esta manera queda más que establecido que la narrativa del relato lúdico no solo se produce por medio del entorno ficticio, bajo el cual se desarrolla el juego, sino que es un relato que interactúa con otros aspectos de la vida, debido a esto Quezada señala que la premisa narrativa entorno al videojuego también toma en cuenta el factor anémico del jugador, pues esto tiende a influir directamente en el producto final del relato. De esta manera se nos deja ver que la ludonarrativa no solo se construye bajo los parámetros de la ficción, sino que es una narrativa que corre en paralelo con otras experiencias fragmentadas, las cuales están presentes tanto en el mundo real, como en el mundo virtual.

En comparación con los medios más tradicionales como las novelas y las películas, el videojuego es una colección de fragmentos y momentos, que se reconstruyen alrededor del jugador, entre los que se incluyen el estado de ánimo de este. Ciertamente tanto en la literatura,

como en el cine y más recientemente en los videojuegos, se producen una serie de eventos inmersivos. Sin embargo, en el videojuego el jugador no solo es un espectador, sino que este tiene la capacidad de interferir en estos y por lo tanto tiene la capacidad de alterar los eventos que se le presentan. Manovich señala que esta “[...] telepresencia permite al sujeto controlar no solo la simulación sino la propia realidad. Brinda la posibilidad de manipular a distancia una realidad ficticia en tiempo real, por medio de su imagen. El cuerpo teleoperador transferido en tiempo real, a otro lugar donde puede actuar en representación del sujeto [...] (Manovich;2005;226) permitiéndole al avatar del jugador operar como una extensión de este dentro del espacio virtual. Se establece de esta manera una relación clara entre el tiempo interno del juego y el tiempo externo, conjuntado ambas experiencias en una sola.

Santoyo concuerda con Manovich, pues para la autora los videojuegos tienen la posibilidad, de funcionar en ambos momentos en una experiencia, que será transmitida por medio de un relato ficcional, el cual mezclará lo vivido externamente con aquello, que se ha experimentado por medio del avatar virtual.

Es muy común oír a videojugadores que se expresan de su personaje como si fueran ellos mismos. No decimos “mi personaje está en Rivert City”, sino “ahora estoy en Rivert City”. El avatar es el jugador mismo, es una proyección digital del ser del jugador. Nuestro cuerpo y nuestra conciencia son remediadas a través del control, el medio que utilizamos para manipular al ser virtual que conocemos como avatar [...] que se encuentra dentro del mundo virtual del videojuego (Santoyo;2013;37).

De manera inconsciente el jugador al estar concentrado en el acto de jugar pasa a estar en el lugar del personaje que controla, sus aventuras e historias pasan a formar parte de las experiencias del propio usuario. Lo anterior solo es posible debido a la capacidad inmersiva que proveen los videojuegos, por otro lado, el mismo jugador debe de permitirse ser engañado, al permitirse una suspensión temporal de la realidad, mientras se predispone a aceptar las reglas internas del videojuego. Por su parte el videojuego busca inducir e involucrar al jugador en este estado de concentración a través de claros elementos narrativos, los cuales se presentan en forma de cinemáticas, como la que vemos en la introducción de Fallout 4, en la que se nos plantea el problema principal, el cual consiste en encontrar al hijo secuestrado del protagonista.

Los diálogos entre personajes, los cuales se encuentran previamente establecidos, son de ayuda para obtener información relevante sobre los acontecimientos que se han generado debido a las interacciones del jugador. De esta manera por medio del dialogo, se proporciona una mayor profundidad a la premisa principal, por ejemplo, en Fallout 76, aprendemos más

sobre los saqueadores tras hablar con Rose un robot que pertenecía a esta facción. Ahora bien, será por medio de los diálogos con ella, que el jugador tendrá acceso a la historia de este grupo, descubriendo de esta forma como estos se habían separado tras una rivalidad entre los miembros, dividiéndose en dos bandos. Esta separación provocó que una parte de estos se retiraran de la zona, mientras que los que se habían quedado sucumbieron por una nueva enfermedad. Lo anterior se refuerza por medio de los documentos que se pueden encontrar por medio del antiguo campamento de los saqueadores, los cuales dejan evidencia de la tragedia que vivieron.

Este breve relato se ve reforzado con otro diferente en el que, por medio de varias audio cintas, reconstruimos la historia de una joven mujer que estando harta de la buena voluntad de su madre, quien rescataba huérfanas de la guerra para luego entrenarlas, buscando con ello establecer una organización secreta que fungía como un grupo de seguridad paramilitar que brindaba apoyo y soporte a los supervivientes de la guerra. Sin embargo, las altas expectativas de su madre, sumado al estricto código de la organización le impedían a ella como su hija heredar el liderazgo de la organización. Esta situación la lleva involucrarse con un joven saqueador a quien luego de perdonarle la vida se enamora de él. De esta manera los dos confabulan con la intención de traicionar a las organizaciones a las cuales ambos pertenecían. Tras acecinar a todas las miembros del grupo al cual pertenecía la joven, esta es traicionada por su joven enamorado. Por su parte la madre en un arrebato de venganza contra su propia hija, tras matar al resto de los saqueadores que habían sobrevivido a la enfermedad, se enfrenta a ella y las dos mueren abrazadas al borde de un precipicio. De esta manera ambas historias se empalman, para conocer el destino de los saqueadores y del grupo paramilitar que había sido conformado por mujeres, pero esto solo es posible luego de haber explorado la zona, recopilando los escritos y audios que se encuentran esparcidos por la zona.

Como se puede ver aun sin el uso de cinemáticas se establecen dos relatos bastante detallados, en los que se explica lo sucedido con el grupo de saqueadores que se había asentado en los alrededores de la “Cima del Mundo”, de esta manera no solo se establecen los antecedentes previos a la llegada del jugador, sino que también se contextualiza la razón por la cual en los alrededores y dentro del campamento de los saqueadores se encuentran grupos de “calcinados”, contra los que el jugador deberá enfrentarse. Estos últimos, son enemigos que en algún punto fueron personas expuestas a una enfermedad recién descubierta y de la que el jugador más adelante deberá encontrar una cura, como objetivo de una misión secundaria.

Estos fragmentos narrativos son indispensables, porque al mismo tiempo que permiten una mayor inmersión en el trasfondo del universo, también tienen la capacidad de sacar temporalmente al jugador de la inmersión. Esto lo podemos ver en la cinemática de Fallout 4 en la que el jugador pierde el control sobre el personaje y con ello vuelve a ser un simple espectador, el cual se convierte en un receptor hasta el momento en que se integra de nuevo al juego. Lo mismo, acontece con los documentos que se encuentran esparcidos por el juego, pues como se ha establecido en tanto el jugador es consciente de estos eventos, se encontrara parcialmente fuera de la inmersión del juego, produciéndose de esta forma la ludonarrativa. Debido a esto pese a que los videojuegos no puedan ser considerados como medios narrativos, estos si tiene la capacidad de proporcionar una gran cantidad de información, estableciendo con ellos fragmentos que luego pueden ser incorporados a relatos tanto orales, como escritos, así como se ha hecho dentro de este trabajo con los resúmenes redactados a manera de ejemplos. Cabe mencionar que la explicación hecha, se basa de la interpretación que se ha tenido de los escritos que se fueron encontrando y que se organizaron de tal forma que se produjo el relato aquí expuesto.

De esta forma con respecto al ejemplo dado de la madre y la hija, el jugador podrá recuperar la información de los eventos, durante esta actividad, el fabricara nuevas armas para su arsenal, al mismo tiempo que se enfrenta a varios enemigos, sin embargo, pareciera que el jugador persigue a un fantasma o bien que este llega tarde a cada evento crucial, pues cuando parece que por fin alcanzara a las dos protagonistas estas se alejan aun más de este. Esto se debe a que los enemigos a los que enfrenta no tienen nada que ver con el relato, pues aquellos que son mencionados en los informes y en los diarios que el jugador va encontrando ya se encuentran muertos, al final de la misión el jugador ha encontrado los cadáveres de todos los protagonistas de la historia, incluyendo a la madre y a la hija. El jugador nunca entra en contacto con ellas, ni con ninguna de las figuras que se presentan a lo largo de toda la misión y lo último que encuentra de este desafortunado evento es una cinta de audio en la que se escucha la última pelea entre estas dos mujeres, la cual termina con la muerte de ambas.

Por otro lado, ante lo que se ha señalado en el párrafo anterior, se podría establecer que en efecto dentro de este relato existe una cierta forma de narrativa, ya que los acontecimientos han transcurrido en un tiempo pasado en el que el jugador no puede intervenir, ni puede alterarlo, pues tanto el avatar del jugador, como este mismo son solamente testigos imparciales de los acontecimientos que han transcurrido previo a su llegada. Por lo que al igual que en la cinemática el jugador tan solo se vuelve un mero espectador, aun cuando se encuentra participando

activamente dentro del escenario virtual. Debido a esto Galisteo entiende al videojuego como una forma de ocio interactiva, la cual no solo permite la creación de mundos como nunca se había visto, sino que también permite contar historias que proporcionan “[...] al sujeto la ilusión de estar presente en un mundo simulado...añade una nueva capacidad: le permite cambiar ese mundo de manera activa. En otras palabras, al sujeto se le da el control sobre una falsa realidad (Manovich;2005;226).

En otras palabras, el jugador está presente en un mundo que le da la ilusión de ser parte de encuentros y momentos que conforman parte de los relatos internos del juego, estos relatos son los que a su vez se usaran para construir una premisa entorno a los acontecimientos que transcurren en el mundo simulado. Paralelamente el jugador es un simple espectador que tiene la capacidad de influir hasta cierto punto en el relato preestablecido. En este punto el relato que se produzca de las experiencias vividas durante el tiempo de juego incluirá, la explicación de sus acciones realizadas tanto de manera interna, como externa, se incluirán las descripciones del estado anémico, de la cotidianidad interna y externa, así como también se tendrán en cuenta los antecedentes previamente establecidos como parte del relato interno creado por los desarrolladores.

Como ya hemos visto el videojuego es una fragmentación de momentos tanto internos, como externos, los cuales ayudan a nutrir al universo virtual, permitiéndole al jugador conformar parte del mundo virtual y desenvolverse dentro del mismo. Sin embargo, también es prudente tener en cuenta que estos videojuegos, hacen uso de otros mecanismos que estimulan a la exploración de los diferentes escenarios, estableciendo de esta manera dentro de los videojuegos agentes parasitarios que permiten crear argumentos con los cuales el jugador puede seguir nutriendo su relato. Estos agentes parasitarios giran mayor mente entorno a sus logros, de esta manera el jugador ya no solo relatara las implicaciones de sus acciones dentro del videojuego, sino que también existía la posibilidad de hacer evidente sus habilidades al señalar la posición que este ocupe dentro de las tablas de posiciones almacenadas dentro del juego. Pues como se ha señalado en el primer capítulo, los primeros agentes parasitarios para tener en cuenta dentro de los videojuegos clásicos fueron las tablas de posición, en las cuales se anotaban los puntos y los tiempos acumulados a lo largo de una partida.

Galisteo considera que estas graficas son importantes como formas narrativas, pues se vuelven un medio de transición entre la experiencia virtual y el hecho como antecedente registrado. Siendo esto elementos una evidencia tangible de las acciones del jugador que son y

no parte del juego, pues como se ha dejado en claro estos medios hacen consciente al jugador de haber estado inmerso en un juego y por lo tanto se vuelven parte de la narrativa de este. De esta manera con el cambio de cada generación de videojuego surgió una nueva mecánica para dejar registro del impacto del jugador dentro del juego, surgiendo durante la sexta generación una gráfica que sería denominada como “logros”, los cuales son premios que se desbloquean tras realizar una serie actividades en concreto durante el juego, o tras concluir misiones, o fragmentos de la historia del juego. Estableciendo de esta manera otros agentes parasitarios de los que hablaremos a profundidad más adelante, los cuales junto a las tablas de puntajes y a los logros se convierten en una parte importante del relato ludonarrativo.

Si bien esta fragmentación, sumada a los agentes parasitarios pudiera hacer parecer que el juego no tiene una posibilidad narrativa, veremos que esto no es así, ya que es esta cualidad la que le da sentido al videojuego como un medio flexible en el que cada jugador tiene un desarrollo distinto, el cual

[...] desde su primer acercamiento comienza a generar en sus mentes una serie de significaciones relacionadas con la experiencia en y desde el juego, su carácter significativo también se vincula con momentos que el jugador recuerda por haber sido especiales en su vida, pero que inevitablemente se encuentran relacionados con el juego [...]" (Rangel;2022;125)

Convirtiéndose en microrrelatos que sumados, se transforman en la experiencia ludo narrativa de cada jugador, siendo una narrativa que responde directamente a las experiencias individuales y colectivas de quienes participan del juego. Manovich, Rangel y Juul coinciden en argumentar que el juego, a diferencia de lo que señalan muchos otros autores tiene un gran parecido con la literatura, pues en ambos medios lo que se busca es que el usuario, en este caso el jugador ordene y reconstruya los hechos de una serie de eventos, al ordenarlos en el caso de la literatura el lector accede a la narración y por lo tanto a la historia que el trabajo literario le ofrece. Sin embargo, tanto en el libro, como en el cine y más recientemente en el videojuego el objetivo sigue siendo el mismo unificar los fragmentos en una sola experiencia narratológica, una que acontece en dos momentos distintos el interno y el externo. Ahora bien, para Juul la diferencia se encuentra en que dentro de la narratología clásica “[...] una narración tiene dos tipos distintos de tiempo, el tiempo de la historia, que denota el tiempo de los hechos narrados, en su orden cronológico, y el tiempo del discurso, que denota el tiempo del relato de los hechos (en el orden en que se les dice)” (Juul;2001).

Sin embargo, el videojuego pese a encontrarse también en dos momentos diferentes, la manera en que este se compone narrativamente solo opera bajo la premisa del discurso, pues aun haciendo uso de las cinemáticas, queda claro que las acciones del jugador no necesariamente tienen que coincidir con lo que se presenta entre una cinemática y otra, de esta manera se crea lo que algunos autores denominan “disonancia narrativa”. La cual no genera un orden cronológico y por lo tanto el juego presenta una narrativa, mas no una historia, aunque se profundizará en esto en el siguiente apartado es importante tenerlo en cuenta desde este punto. Ya que se debe de entender que la fragmentación de momentos se encuentra presente, tanto en la literatura, como en el cine, en ambos se establecen historias argumentales que se establecen por medio de un orden cronológico de los eventos, sin embargo, también presentan una narrativa entorno al relato la cual está sujeta a la experiencia del lector o al espectador.

### **El relato ludonarrativo surgido de la experiencia de la exploración y la interferencia de los agentes parasitarios**

Las narrativas internas surgidas de la creación de objetivos secundarios o bien objetivos de carácter transitorio, pueden ser consideradas como una serie de agentes parasitarios, esto debido a que estas misiones, muchas veces existen como una forma de alargar la premisa por medio de como ya hemos visto acciones que no altera o complementan el resultado final de la premisa central, debido a esto se establecen como acciones que se oponen al progreso lineal, tal cual lo hacen las imágenes que se posicionan como un atractivo visual dentro del horizonte del juego el cual es atraído así dichos objetos ubicados en el horizonte con el ello interrumpiendo el progreso que anticipa la premisa inicial. Así esta serie de misiones se convierten agentes parasitarios que si bien alargan el componente del relato, como se ha dicho no son en si misma complementos para el resultado final. En juegos como Fallout 76 muchas de estas misiones por el contrario tiene un carácter trascendental entre los jugadores primerizos, pues es una buena forma de conocer el mapa poco a poco además de ir progresando paulatinamente en la mejora de su equipos (armas y armaduras de combate), sin embargo, en niveles superiores estos objetos llegan a ser obsoletos o irrelevantes más allá de proveer material de desguace, no obstante la realidad es que luego del nivel 50 el jugador por lo general ya tiene un equipo mejorado y al cual le han tomado particular interés, siendo el que mejor se adapta a su estilo de juego, de esta manera pasan a ser experiencias secundarias que sirven como complementos del relatos igualmente secundarios.

De esta manera si bien estas misiones como agentes parasitarios prolongan la interrupción del avance lineal, son estas mismas, las que permiten que el relato ludo narrativo se vaya construyendo, pues como se ha señalado este relato parte no de una secuencia lineal, sino de la fragmentación de las experiencias, pues son estas las que estimulan y nutren la curiosidad y alientan a quien toma el control del juego a sumergirse en un mundo en el que como “[...] exploradores seremos capaces de permanecer en dicho mundo durante horas” (Galisteo;2022;37).

De esta forma la exploración nutre al relato, pues como señala Hernández el ser humano, gusta de contar historias y más aún le gusta ser parte de dichas historias, pero estas historias en forma oral ya no se cuentan en las reuniones de la fogata, sino que estas han transitado, siendo primeramente plasmadas en papel, en imágenes fijas y en movimiento, en busca de ser transmitidas más hay de los miembros del grupo cercano. Así el ser humano no solo gusta de contar las historias, sino que también las busca, así estas misiones secundarias se vuelven estímulos para el relato producto de la aventura de la exploración en lo desconocido, el videojuego como simulación de una experiencia realista de acontecimientos, establece una relación entre lo desconocido y la curiosidad del jugador. Mientras mas se adentra el jugador en la exploración, la inmersión es mucho más profunda, el interés entonces ya no está en la recolección de los elementos necesarios para el progreso del juego, sino en la satisfacción de nutrir la curiosidad del jugador como explorador. El jugador entonces queda envuelto en lo que Hernández señala como el “mito videolúdico”, ambiente que, en el presente, incita a que dicho video jugador “[...] que no solo [guste de...] superar retos y acumular puntos” (Hernández;2022;76) pues es un jugador que tiende a “[...] disfruta de un buen relato que lo desconecte de su realidad; tal vez [buscando uno] donde le den una máscara y le encomienden proteger una ciudad, o algún otro que le encomienden una empresa extraordinaria para encontrar ese objeto, esa idea, ese motivo, esa persona especial, que permite el despojo de las banales preocupaciones de la vida real, al menos durante la partida del videojuego” (Hernández;2022;76). De esa esta manera el jugador que ya no era consciente de los puntajes , ahora busca despojarse de las preocupaciones del mundo real, encontrando un punto de interés dentro de los relatos que ofrece el mundo virtual, en este sentido la ludonarrativa permite una experiencia efímera de en la que el jugador busca ser perderse, de la misma manera que se pierde en la ensoñación del sueño, estableciendo una conexión que aunque transitoria le permita vivir una realidad diferente a la que conlleva su cotidianidad.

Ahora este escape temporal de la realidad no implica que se le proporcione al jugador un espacio irreconocible, pues como se ha señalado a lo largo de esta investigación, el ambiente por el cual se desplace el jugador tiene una importancia trascendental, para crea un vínculo entre los acotamientos y los escenarios en los que las acciones se desenvuelven, debido a esto los espacios deben ser fácilmente reconocibles para todos los jugadores, por lo tanto, se deben considerar espacios que sean comunes para todos los jugadores. En Fallout 4 por ejemplo los espacios son principalmente urbanos, también se incluyen pueblos, suburbios, carreteras, parques, lagos, así como locaciones en la costa, entre otras áreas. Por su parte Fallout 76 no solo ofrece espacios urbanos, también hay bosques, minas, ríos, lagos, entre otros ecosistemas mucho más variados, esto último se debe a que este juego está pensado como un escenario multijugador, que permita dimensiones más amplias, para el desenvolvimiento de las actividades de los jugadores que estén presentes en el servidor, Ahora bien, estos lugares son reconocibles, porque como se ha argumentado el jugador es consciente de la existencia de dichos espacios aun cuando nunca hubiera estado en ellos de manera presencial. De esta manera lo que se construye es una “[...] apropiación del espacio público [...] de tal forma que determina un tipo de experiencia para el jugador, que, si bien se encuentra vinculada a lo que acontece dentro del juego, se vive fuera del mundo virtual” (Rangel;2022;109).

101

De esta manera se establece una conexión entre los espacios reales y los virtuales, que, como experiencia de la exploración urbana, sitúa al jugador en un tiempo y lugar determinado, tanto fuera como al interior del espacio virtual, que estimula la familiaridad de lo reconocible, uno que le permita la desconexión temporal con la realidad, pero que al mismo tiempo lo adentre a un espacio que no le es hostil como espacio de familiaridad. Espacio que dentro de su similitud con lo real aun ofrezca el grado de fantasía que el jugador busca, para deslindarse de las vivencias de la cotidianidad de su día a día. Así por ejemplo en Fallout 76 Se puede construir la entrada de una mina a mitad de una carretera, a su vez junto a esta mina, existe un lago con una casa de guardabosques, dicha estructura tiene una terraza a su lado en la que se encuentra un espacio VIP que cuenta con un jacuzzi funcional, un piano, una chimenea, así como una también se puede ver un mariposario, frente a este espacio se ha establecido un bar el que se pueden vender diferentes suministros. Lo que aquí describo, no tiene sentido, ni lógica dentro de la ambientación del juego, ni tampoco fuera de este, pero la gracia de la experiencia está presente en esa particularidad, pues el relato que de aquí se rescata pudiera ser el siguiente: En algún punto tras la guerra un grupo desconocido, quizás los mismos saqueadores que invadieron el resort frente al cual se encuentra dicha mina, decidieron trasladar los equipos

necesarios para iniciar las excavaciones, procurándose un refugio subterráneo. Tras la enfermedad que azota dicho campamento, el jugador llega a dicho espacio, viendo la posibilidad de un generador y tras encontrar una vacuna efectiva contra la nueva enfermedad este decide asentarse en las inmediaciones, estableciendo primero un punto de comercio y posteriormente remodelando el lugar para su propia comodidad reparando o trayendo consigo de los que ahora dispone. Así el jugador disfruta de las comodidades de un tiempo pasado, en medio de la reconstrucción de una civilización, ahora bien, el relato anterior puede parecer algo forzado y romper la lógica del mundo real, pero no la del juego pues si bien si rompe con la ambientación, dado que muchas de las casas que se construyen dentro de Fallout 76 se encuentran en óptimas condiciones o bien presentan arquitecturas imposibles, esas cualidades son las que permiten no solo que surja la creatividad del jugador, sino también motivan a la construcción del relato sobre lo que se ha edificado.

Con esta intervención dentro del paisaje se procede una apropiación del espacio público tal cual señala Rangel, dotándolo de las cualidades que le son satisfactorias para el jugador, de esta manera la edificación sobre el espacio público, también se convierte en una forma de la exploración urbana ya que se contemplan las características del espacio y las ventajas que estas tengan para las comodidades del jugador, pues se busca reproducir en cierta forma las comunidades previas a la caída de la sociedad humana dentro del universo del juego, al mismo tiempo que se le dota de los objetos que se quisieran tener en la vida real. De esta forma, la construcción y búsqueda de estos espacios se vuelven agentes parasitarios, ya que el jugador puede invertir varias horas de su tiempo de juego en la construcción y decoración de estos espacios. Bajo la lógica, cabe suponer que el juego permite un escape temporal de la realidad, uno en el que el jugador busca una serie de vivencias únicas de las cuales extraer relatos que le sean satisfactorios de esta manera:

[...] empezar un videojuego supone un cambio de mentalidad, pues el jugador advierte que está adentrándose en el “circulo mágico” del que Huizinga [...] había hablado. El mundo virtual del videojuego tiene ciertas reglas que hay que seguir, en cuanto, a lo que se puede o no hacer [...] El jugador se construye como tal cuando empieza a jugar el videojuego. Y el videojuego, por otro lado, se entiende como tal solo cuando es jugado (Santoyo;2013;36).

Este acto divide la realidad desdobra al sujeto y le permite habitar dos espacios simultáneamente, uno que es físico y familiar, ligado a su cuerpo como ente material y otro que habita como imagen en la inmaterialidad del espacio virtual, esta cualidad argumenta Manovich es una realidad virtual que ya existe en la pintura y en otras artes que permiten

apresar la mirada en los confines de lo enmarcado por vista. De esta manera aun cuando el individuo este sujeto a la inmovilidad del cuerpo físico, es la mirada la que explora y se adentra en los detalles de lo que el escenario le ofrece y como ya se ha explicado, un escenario tan familiar como lo es el urbano invita a que la mirada lo recorra en la búsqueda de los elementos, que más le atraigan, aun si estos rompen con la continuidad de la ambientación propuesta por el videojuego. Esto último porque como también se ha indicado el jugador ya se predispone a ser engañado, en tanto reconoce que se adentra a un mundo ilusorio, que es solo una representación realista de lo que el mundo real posee, pero no más allá de eso.

El juego como objeto cultural contiene rasgos institucionales, usos y costumbres extraídos de la cultura, en este caso, de una cultura centrada en aquella, de la que participan los programadores que, en la mayor parte de las ocasiones, es la norteamericana y, en todo caso, no se corresponde con la realidad material de todo jugador. No obstante, el libre movimiento en la participación da una posibilidad de minimizar –que no desvanecer– esta posibilidad ideologizaste (Quezada;2021;115).

Bajo este entendió el videojuego es un espacio explorable del videojuego como forma cultural, se transforma en la base de los datos representativos, así como existe una premisa argumental, el mismo escenario que se ha construido juega un papel importante, pues este como espacio lúdico no solo proporciona sentido a las acciones del jugador, sino también a los contextos de cada escenario, de ahí que se requiera introducir sistemas sociales dentro de los juegos de mundo abierto. Pues lo que se busca es como ya se ha señalado una sensación de familiaridad, pero que es construida como señal Quezada desde la lógica de quien elabora el juego, por lo que desde este punto de partida la fragmentación del relato ya se a producido, incluso antes del que el jugador interactúe con todas las posibilidades y por lo tanto la labor de explorar se vuelve aún más necesaria, pues el jugador no solo es un extraño dentro del mundo virtual, sino que también es un extraño dentro del propio relato que el videojuego como escenario lúdico e interactivo propone. Así esta base de datos que se presentan ya siega el orden, generando así una narración creada por medio de la apropiación del entorno, el cual, por medio de la acción de prueba y error, detonan una serie de causas efecto que buscan darle sentido a los acontecimientos aparentemente desordenados.

El jugador en cierta forma se convierte en un cronista de los acontecimientos, tanto de los propios como de los ajenos, busca darle sentido por medio del relato a lo que carece de este y al mismo tiempo estas acciones son las que le permiten adentrarse en el juego, ya no solo por la acción de jugar, sino por el deseo de explorar y generar al interior del espacio simulado.

Siendo esto posible gracias a que el jugador entrara y saldrá del estado inmersivo, sucesivamente durante el tiempo en el que transcurre la acción de jugar. De esta forma surge una narración interactiva, la cual “[...] puede entenderse como la suma de múltiples trayectorias a lo largo de una base de datos. La tradicional historia lineal es una entre otras muchas posibles trayectorias; es decir: una oposición en particular que se toma dentro de una hipernarrativa” (Manovich;2005;293). En otras palabras, el videojuego por medio de los agentes parasitarios ya proporciona esas múltiples trayectorias, dentro de la suma de todas las opciones almacenadas en el juego, las cuales al ser un medio interactivo se propone a que el jugador sea hasta cierto punto consciente de esas, al incluir como parte del sentido lógico del videojuego de mundo abierto la mecánica de la exploración. Así la premisa central del argumento queda establecida como una posibilidad entre muchas otras, permitiendo que el jugador no solo escoja ser un héroe o villano como ya se había señalado, sino que este tiene la posibilidad de ir construyéndose conforme va explorando el juego, perdiéndole ser así lo desea no llegar a involucrarse con la línea de la premisa central.

Pues el juego como un entorno ajeno, ya le brinda una aventura que puede llegar a ser tan satisfactoria, como llegar al final de la premisa central y esto se debe a que como se ha señalado en los párrafos superiores, el jugador ya no solo busca completar el juego en la búsqueda del mejor tiempo, o la mayor cantidad de puntos objetivos solo reconocibles hasta la conclusión del juego. Esto debido a que el jugador moderno, lo que desea es adentrarse en un espacio que signifique una vivencia opuesta a las que conoce dentro de su entorno, vivencias que lo lleven a un mundo onírico al que pueda escapar cada que se sienta abrumado por el entorno real. En dicho mundo construirá su relato, uno que se manifieste tanto de manera oral, así como existe la posibilidad de que estos trasciendan a otros formatos mucho más convencionales.

De esta forma tanto en Fallout 4, como en Fallout 76, como juegos se presentan como mundos abiertos, en los que el jugador tiene la capacidad de explorar y con ello apropiarse del espacio, sobre el que puede llegar a intervenir. Así en ambos juegos, el jugador como un actor dentro del conflicto, tiene la posibilidad de alejarse de este por voluntad propia tras encontrarse con la oposición de las imágenes y de las misiones secundarias, siendo estas formas de oposición un medio que facilita el escape del jugador, pues pese a que se interpone entre este y el objetivo final dado por la premisa inicial. Estas oposiciones son entonces necesarias para mantener el interés del jugador y permitirle de esta manera ese escape de la realidad inmediata que le rodea, por lo que este tipo de juegos modernos se reconocen como escapes del entorno

real y por tal motivo incentivan a que surjan agentes parasitarios que extiendan tanto como sea posible esa ilusión propia de escape onírico. Al final, dentro de estos mundos la ficción y la realidad convergen en imaginarios, sociales, del que se sustraen personas y eventos, que inevitablemente se convierten en relatos, los cuales se traducen en una narración flexible, la cual como forma narrativa se traduce como el proceso bajo el cual se cuenta una historia, siendo el en este caso mayoritariamente verbal, aunque también existe otras posibilidades de explorarla. Pues se pueden considerar a los foros, blogs o cualquier red social como los sucesores de las fogatas, en lo que se plasman, de cierta forma los relatos de las hazañas vividos al interior de estos espacios virtual.

De esta manera la ludo narrativa, como forma narrativa responde al espacio siempre cambiante que se produce en el entorno virtual del videojuego, facilitándole de esta forma la posibilidad de que este sirva como punto de partida para contar relatos (historias) y estas a su vez siguiendo los intereses de cada jugador podrán servir como premisas para la conformación de narrativas convencionales. El juego en este sentido solo produce el estímulo y le permite al jugador ser el pionero que establezca los vínculos, tanto fuera como dentro del espacios virtuales, relaciones que como se han visto se ven reforzadas con el intercambio de relatos con los pares. Así en esencia y como se puede ver el juego establece las premisas detonantes, no solo en el sentido argumentativo, sino también en el sentido operativo, de esta forma juegos como los aquí analizados inician como búsquedas, pero pronto se unifican bajo lógicas argumentativas completamente diferentes y que pese a no estar correlacionadas secuencialmente, generan un sentido estructurado bajo la lógica del jugador quien al final de cuentas es quien narra el relato y quien como actor ha vivido las experiencias más significativas.

## Conclusiones

En efecto cuando se habla de la experiencia del relato ludonarrativo, se tiende a considerar que este es poco factible, debido a que este no se encuentra registrado de manera secuencial, no obstante, este debe ser represando como un relato cuyo acercamiento es por medio de la oralidad y el cual solo acude al formato escrito o audiovisual en circunstancias muy particulares, como ya se ha dejado de manifiesto en esta investigación. De esta manera como también ya se ha explicado, los breves relatos aquí expuestos responden a una experiencia de dicho relato lúdico, siendo usados a manera de ejemplo no se ahonda tanto en la experiencia vivida, pues el formato de esta investigación no lo permite, pero bajo otro formato, se podría dar mayor detalle a las descripciones particulares y como ya se ha señalado volverlo una narración convencional propia del medio escrito. Ahora, lo mismo sucedería si se extendiera dicho relato por medio de la explicaciones y descripciones orales, ya que dicho relato tendría una introducción al conflicto, un clímax y un desenlace.

Se debe tomar en cuenta que la razón por la que muchos narratólogos no contemplan a este relato oral como forma narrativa, es porque en esencia no queda registro de este y su misma, volatilidad siempre será modificado. No obstante se debe tener en cuenta que como sucede con las narraciones literarias y audiovisuales, este relato siempre tendrá antecedentes claros aunque mucho del contexto se modifiquen, tal cual pasa con la formula narrativa clásica, en la que existe una secuencialidad de actos que no encuentran variación, aun cuando la manera de contar la historia cambien, de ahí que se pueda crear un paralelismo entre historias tan diferentes, siendo un ejemplo de esto las similitudes entre la historia de la obra de teatro de Romeo y Julieta (1597) y la película Titánica (1998), en ambas hay un par de jóvenes se enamoran, ambos son divididos por diferencias familias y sociales, los dos consuman su amor antes de la tragedia y al final pese a que en el historia de romeo y julieta ambos mueren siendo jóvenes, en la película del Titánica los espíritus de los dos jóvenes se encuentra tras su muerte. Los contextos cambian, pero la esencia del amor trágico de mantiene en ambos formatos, presentando por demás muchas otras similitudes, que si bien los vuelven historias completamente diferentes la esencia de la premisa sigue presente. Esto mismo acontece con el relato ludo narrativo, pues lo que el jugador recuerde con mayor vivacidad serán las experiencias más significativas, las cuales serán siempre remarcadas cada que se cuente el relato aun si los detalles varia de una versión a otra.

Por otro lado, las nuevas tecnologías, permiten registrar concretamente partes de interés para el jugador, las cuales funciona como refuerzos y pruebas de los acontecimientos, así como de las acciones que ejecuto el jugador, presentando ya no solo registra el resultado final a manera de tablas de puntajes o marcadores, sino que se pueden ver videos o capturas de pantalla en las que se vean el proceso de las acciones emprendidas por el avatar del jugado, quedando registrado tanto errores y como aciertos. Pero estos al igual que el relato del jugador solo toman sentido, cuando el jugador deja de estar inmerso en la acción de jugar y pasan a formar parte del relato, pues como significantes carecen de significado hasta que existe una explicación sobre ellos, pues dichos registros también responden a fragmentos del juego. Por lo que aun con un audio, las acciones ahí vividas carecerán de un sentido, hasta que no se le es dado por quien registro la acción en primer lugar.

También es importante considerar que los videojuegos establecen precedentes y estos son importantes para atraer el interés de los posibles jugadores, así el juego ya no solo es atractivo por sus mecánicas, sino también por las historias que pueda ofrecer, siendo muchas de estas simples supuestos que abren la posibilidad de crear hipótesis sobre los acontecimientos sucedidos en el juego. Así las comunidades de fans buscan por medio de relatos grupales e individuales dales sentido a los actos vistos en el videojuego, pues parte de las posibilidades lúdicas que estos juegos ofrecen está en el que los jugadores se recreen, armando el rompecabezas de los eventos vistos en el juego. Pues como el jugador tiene tanto interés en el relato, como en las mecánicas y parte del interés de jugar a un juego está en dejarse perder en este y en muchos casos esta experiencia, trascienden al acto de jugar para entrar en el acto de reflexivo y creativo que surge del interés de llenar los agujeros argumentales, que ante sus ojos va apareciendo. Un ejemplo de esto sería que muchos jugadores, sostienen que el personaje principal de Fallout 4, no era humano, sino que este era un ser sintético al que se le almacenaron los recuerdos del protagonista, muchos toman este argumento como valido, al explicar que es extraño que el que el personaje y en este sentido el jugador, solo posea recuerdos inmediatos a la caída de las bombas y ningún otro recuerdo. Si uno lo analiza, la razón por la que no existen más recuerdos, salvo el que sirve como forma introductoria, es debido a las capacidades para la construcción del mundo por parte de los desarrolladores y a que no vieron mayor interés en profundizar en la vida de pasada del personaje, ya que lo que buscaban con la escena inicial era simplificar el aprendizaje de las mecánicas.

En este sentido han sido los jugadores quienes, le han dado un significado a estas acciones tomadas, las cuales responde a las necesidades de simplificar las mecánicas del juego.

De esta manera son los jugadores quienes, parten de estas acciones y le anexan una explicación que, dentro de los parámetros lógicos de la realidad del juego, mantienen una coherencia aceptable. Así con este tipo de juegos, no solo se busca el desprendimiento de la realidad, sino que se manera paralela, se busca incentivar a la creatividad del jugador alentándolo a explorar todas las posibilidades que el juego tiene para ofrecer. Este carácter del juego como espacio explorable se encuentra como una mecánica importante, e incluso muchos juegos actuales que no son de mundo abierto buscan llevarla a sus juegos. Pues esta acción de explorar no solo nutre de horas tiempo juego, sino que también permite que los jugadores sigan creando, relatos de las vivencias dentro del mundo virtual.

Ahora para llevar estas exploraciones, juegos como la saga de Fallout acuden a entornos fácilmente reconocibles como lo son el espacio urbano, muchos juegos incluso los que no son de mundo abierto, así como con la mecánica de exploración, proceden a llevar estos escenarios al interior de los universos que se han construido. Ya que este es un escenario que, sin importar, la procedencia del jugador puede ser identificado, ya que este espacio como escenario es visto en otros formatos narrativos, como los serian películas y series. Incluso las novelas y los cuentos tienden a dotar de muchos detalles descriptivos sobre estos espacios, por lo que en esencia es un espacio reconocible y al mismo tiempo un espacio en el que es difícil transitar. En la saga de Fallout esta dificultad se ve elevada al convertir a las ciudades en lugares en ruina, que han sido destruidos por una guerra, esta elección de ambientación no solo presenta un espacio destruido, sino que amplifica las dos cualidades que se encuentran en el imaginario colectivo que representan al espacio urbano, siendo estas la de lo urbano como un punto de posibilidades, pero también como un lugar de conflictos. La ciudad como espacio devastado maravilla por la posibilidad de construir en ella y resurgir del entorno hostil, brindando con ello el sueño de la reconstrucción, mientras que por otro lado presenta retos y adversidades propias de un mundo arrastrado por la guerra. Así se despierta un sentimiento de extrañeza, como de asombro, similar al que se produce cuándo se visitan zonas arqueológicas, lugares a los que uno acude para maravillarse con las proezas de quienes, precedieron a la sociedad humana contemporánea.

El videojuego, pues establece nos solo premisas argumentativas, muchas de ellas basadas en formas culturales y sociales de quienes elaboran el juego, sino que también establece límites claros, dentro de los que se establecen puntos de interés que motiven a que el jugador se mantenga activo ante la posibilidad de encontrar cosas nuevas. Siendo uno de estos lugares por excelencia el espacio de la urbe. Es también dentro de estos límites que se

establecen, los encuentros y desencuentros entre individuos tanto si estos son otros jugadores, como si se tratase de NPC. Será a partir de estas experiencias fragmentadas que el jugador podrá construir su propio relato, uno que acuda a sus necesidades y que retome tanto los precedentes el relato establecido por parte de los desarrolladores, como las experiencias que se han vivido encarnado a los protagonistas de las dos sagas aquí analizadas. El jugador es entonces un actor proactivo y participativo, que transforma su entorno y del que puede conseguir las vivencias necesarias para transformarlas en un relato único y cambiante.

Finalmente, sería prudente señalar que el relato ludonarrativo, es aparentemente un producto del videojuego y por lo tanto se tendría que hacer un estudio para ver si esta forma del relato aplica para otros tipos de juego. Esto bajo el entendido de que como señala Cuadrado, existen formas de narrativa de grado 0, en las que lo que se hace es narrar el proceso de las acciones, así como los elementos del espacio, ya que no hay como tal una premisa. Esto aplicaría para juegos como el fútbol, en los que dentro del videojuego la premisa es ganar el campeonato de fútbol, pero que en la vida real cada partido es independiente, siendo el objetivo principal ganar, por lo que estableciendo lo anterior serían juegos que responden a la narrativa de grado 0, ya que solo se podrán describir acciones tomadas durante el partido. De igual forma, juegos como virtuales, como *Pokemon Go* un juego aquí referido el cual como juego para celular presenta una mecánica innovadora, el cual tampoco parecieran contar con una premisa clara, ya que el jugador solo recorre un sector preestablecido en busca de sus objetivos, por lo que de igual forma la descripción queda ligada solo a la narración de las acciones. Así pues, sería interesante ver como estos juegos de grado 0 responden como relatos ludonarrativos y hasta qué punto este concepto se puede aplicar para otros formatos lúdicos.

## Bibliografía

- Belting, Hans. 2007. *Antropología de la imagen*. Katz conocimiento. México.
- Berléant, Arnold. 2010. *Sensibility and Sense: The aesthetic transformation of the human world*. Reino Unido.
- Bueno Gutiérrez, Darío. 2018. *El diseño y el arte en los videojuegos*. Universidad Politécnica de Madrid.
- Cabañes, Euridice. 2013. *La percepción del espacio en los videojuegos: transgrediendo los límites de la pantalla*. En *Bit y Aparte* N°0. pp. (65-75)
- Careri, Francesco. 2009. *Walkscapes: El andar como practica estética*. Editorial Gustavo Gili, SL. Barcelona, España.
- Carrillo Canán, Alberto. 2013. *Fotografía, cine, juegos digitales y narrativa: estudios sobre la sensibilidad novomediática*. Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, Facultad de Filosofía y letras. Editorial Ítaca
- Carrillo Canán, Alberto. 2013. “La textualidad en el juego de computadora”. En Patiño Espino, Ramón; Pérez Diestre, José Antonio (Cordinadores). *Universalidad y variedad en la estética y el arte*, pp. (134-160). Colección La Fuente. BUAP. Puebla.
- Cuadrado Alvarado, Antonio y Antonio José Planells. 2020. *Ficción y videojuegos: teoría y prácticas de la ludonarración*. Sonia Poch. Comunicación. Num. 4 UOCpress. Barcelona. Versión digital de Kinled
- Degradi, Ilaria. 2020. *Exploraciones urbanas. El devenir de espacios abandonados hacia una reinterpretación creativa de la comunidad*. *Afluir*, 4, pp. (10-27)
- Diodato, Roberto. 2011. *Estética de lo virtual*. Universidad Iberoamericana. México, D.F.
- Ditommaso, Lorenzo. 2014. *Apocalypticism and Popular Culture*. En *Apocalyptic Literature*. Oxford Univerity Press. pp. (473-509)
- García Córdova, Guadalupe. *Repensado el Museo Virtual: Taller para la creación de museos virtuales comunitarios*. México. 2014. Tesis. UNAM. Facultad de filosofía y letras.
- Giddens, Anthony. 2015. *La constitución de la sociedad: Bases para la teoría de la estructuración*. Amorrortu editoriales. Buenos aires.
- Gubern Román. 2007. *Del bisonte a la realidad virtual: La escena y el laberinto*. Coleccione Argumentos. Anagrama. España.
- Hernández Torres, Ervey L. 2022. “De Borges al PS4: premisas narrativas para el diseño de mitos videolúdicos”. En *Videojuegos y Lenguaje*, editado por Alejandra Rivas, 55-79. México, DF: Universidad Autónoma Metropolitana Azcapotzalco, Cultura Lúdica y Humanidades Digitales.
- Juul, Jesper. 2001. *Games Telling Stories?* *Game Studies*. The International Journal of Computer Gamer Research. Consultada en línea el 25 de abril de 2023 en el link: <https://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>

López Pérez, Blanca Estela. 2013. Dimensiones narrativas e imaginarios para las imágenes de los MMORPG (Massive Multiplayer Online Role-Playing Games). Maestría y Doctorado en Diseño. México D.F.

Manovich, Lev. 2005. El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: La imagen en la era digital. Paidós Comunicaciones 163.

Núñez-Pacheco, Rosa. 2022. "La narratología en la era de los videojuegos". En Videojuegos y Lenguaje, editado por Alejandra Rivas, 55-79. México, DF: Universidad Autónoma Metropolitana Azcapotzalco, Cultura Lúdica y Humanidades Digitales.

Pérez Indaverea Aránzazu. 2012. "Espacios urbanos en el videojuego: París como escenario de tensión" [en línea]. En: Ángulo Recto. Revista de estudios sobre la ciudad como espacio plural, vol. 4, núm. 1, pp. 31-48. En: <http://www.ucm.es/info/angulo/volumen/Volumen04-1/articulos03.htm>.

Plasencia Climent, Carlos. 2018. Diseño y concept art de un videojuego: Escenarios. Facultad de Belles Artes de San Carlos, Universidad Politécnica de Valencia.

Planells, Antonio. 2015. Videojuegos y mundos de ficción: de Súper Mario a Portal. Madrid, Cátedra.

Quezada Figueroa, Alan. 2021. "Los videojuegos y la estética de la participación: Sánchez Vázquez y la estética gamer. En Estética y Filosofía de la Praxis: Homenaje a Adolfo Sánchez Vázquez, coordinado, por Fabelo Corzo, José Ramón, 111-119. Colección La Fuente, BUAP.

Rangel Jiménez, Mauricio. 2022. "De Borges al PS4: premisas narrativas para el diseño de mitos videolúdicos". En Videojuegos y Lenguaje, editado por Alejandra Rivas, 55-79. México, DF: Universidad Autónoma Metropolitana Azcapotzalco, Cultura Lúdica y Humanidades Digitales.

Rodríguez, Juan Esteban. 2018. Los videojuegos de estrategia como herramienta para el desarrollo de competencias en la toma de decisiones. Comunicación Social para la Paz, Universidad Santo Tomás.

Santoyo Venegas, Rita, Sobreviviendo en Capital Wasteland: implicaciones éticas de Fallout 3, México, UNAM, Facultad de Filosofía y Letras, 2013

Strang, Brent. 2015. The Apocalypse Is No-Thing To Wish For: Revisioning Traumatic Masculinities in John Hillcoat's The Road. En Race, Gender, and Sexuality in Post Apocalyptic TV and Film. Palgrave McMillan pp. (137-163)

Venegas Ramos, Alberto. 2019. El videojuego histórico como memoria literal y memoria ejemplar. En Historiografías, 18 (Julio-diciembre): pp. (30-54). Universidad de Murcia